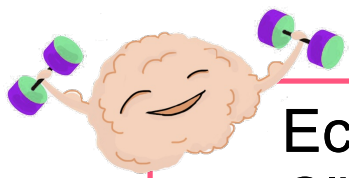


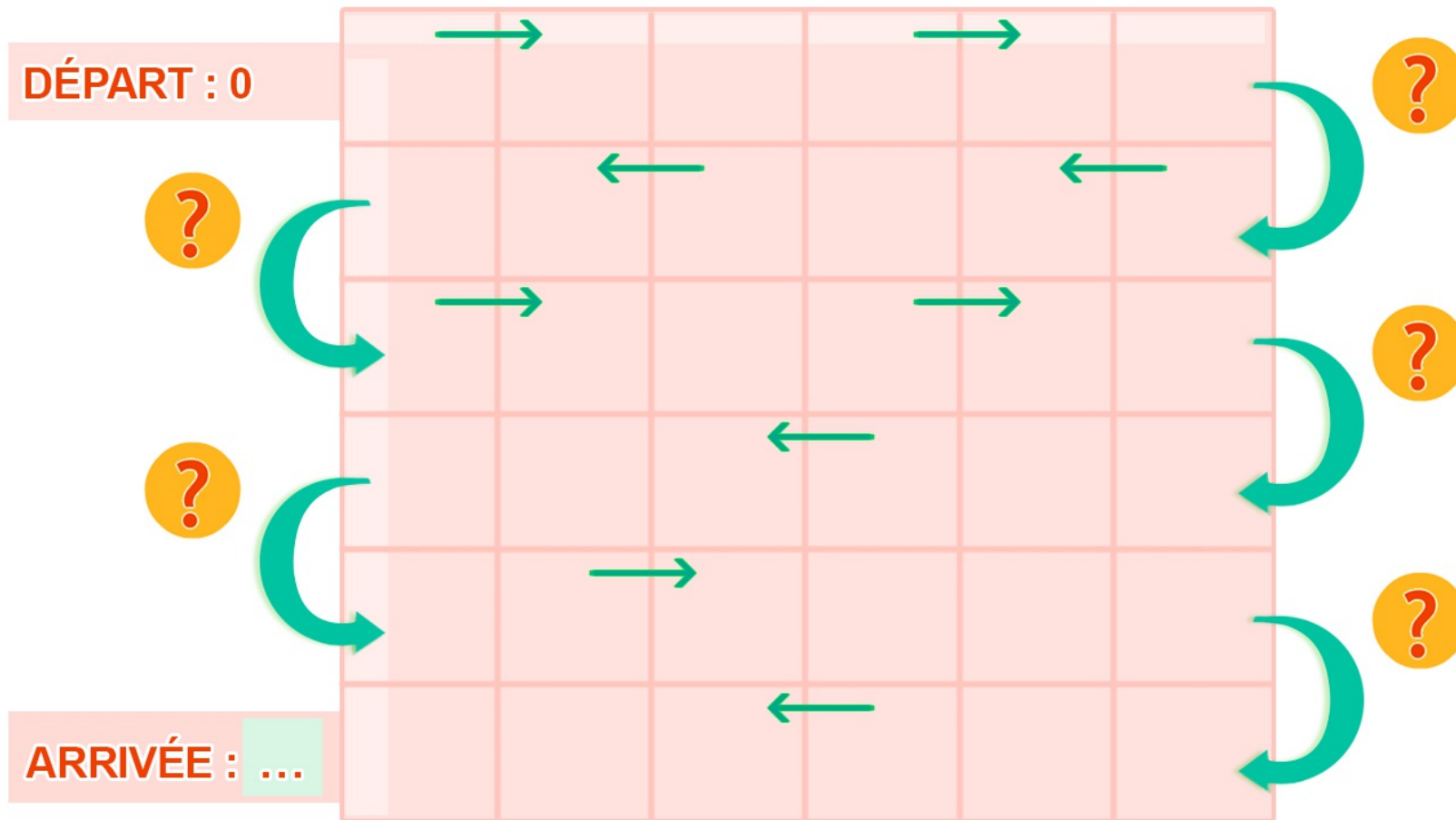


**2ème année fondamentale**  
**Géométrie : cours 14**

Reproduire sur un quadrillage



Echauffons-nous un peu.  
Cliquez successivement sur chaque case en suivant  
les flèches puis calculez de tête.





Echauffons-nous un peu.

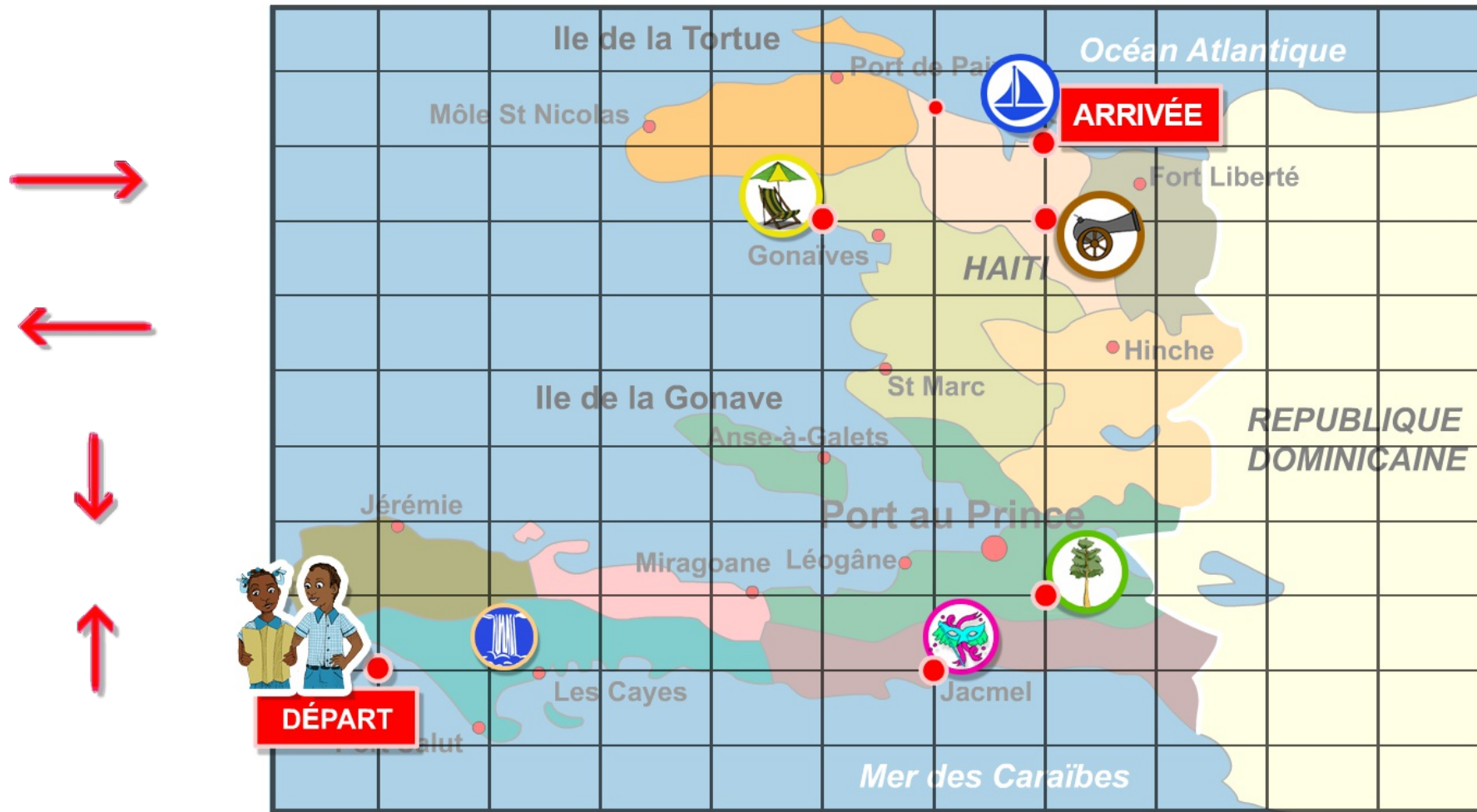
Cliquez successivement sur chaque case en suivant les flèches puis calculez de tête.


DÉPART : 83	+2	-1	+4	+2	+10	-1	99
105	-3	-2	+10	+5	-2	-2	
	+5	+10	-1	-3	+4	-2	118
131	+2	-1	-5	+10	+5	+2	
	+3	+3	+3	+10	-2	+3	151
ARRIVÉE : ...	-2	-3	-1	-1	+2	+4	

The diagram shows a 6x6 grid of numbers with arrows indicating a path. The path starts at the top-left cell (+2) and ends at the bottom-right cell (+4). The path is: (1,1) → (1,2) → (1,3) → (1,4) → (1,5) → (1,6) → (2,6) → (2,5) → (2,4) → (2,3) → (2,2) → (2,1) → (3,1) → (3,2) → (3,3) → (3,4) → (3,5) → (3,6) → (4,6) → (4,5) → (4,4) → (4,3) → (4,2) → (4,1) → (5,1) → (5,2) → (5,3) → (5,4) → (5,5) → (5,6) → (6,6). The numbers in red circles represent the cumulative sum at each step: 83 (start), 99 (after +10), 105 (after -2), 118 (after +4), 131 (after +5), 151 (after +3), and ... (after +4).



Pour les vacances, Ana et Jan partent à la découverte d'Haïti. Aidez-les à se rendre d'un lieu à un autre en déplaçant les flèches sur les lignes du quadrillage. Etape 1: Se rendre à la cascade Saut Mathurine.



 Etape 2 : Se rendre à Jacmel pour le carnaval.




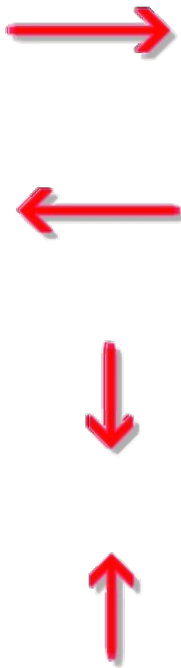




### Etape 3 : Se rendre à la forêt des Pins.

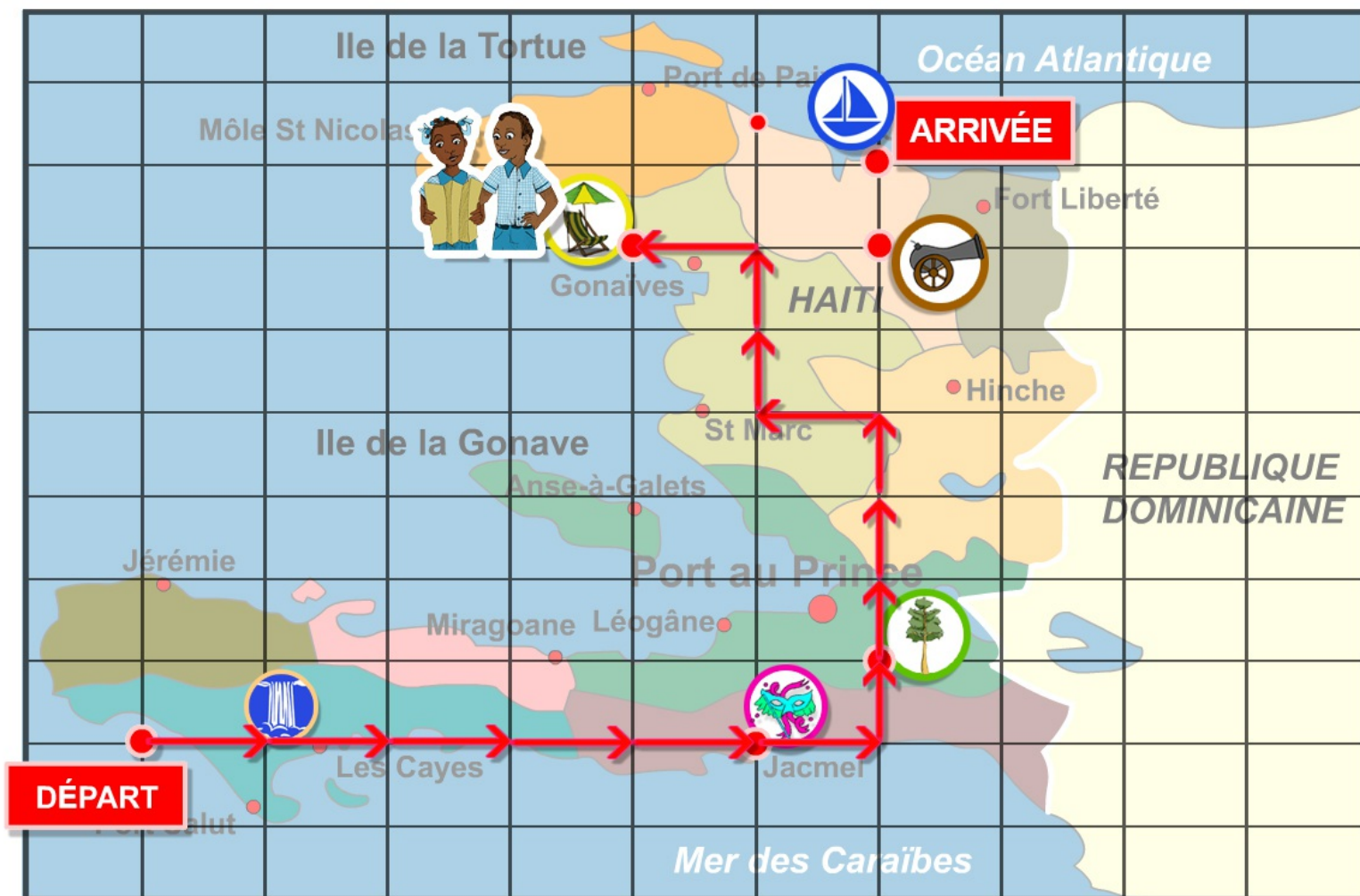


 Etape 4 : Se rendre à la plage





# Etape 5 : Se rendre au palais Sans Souci.

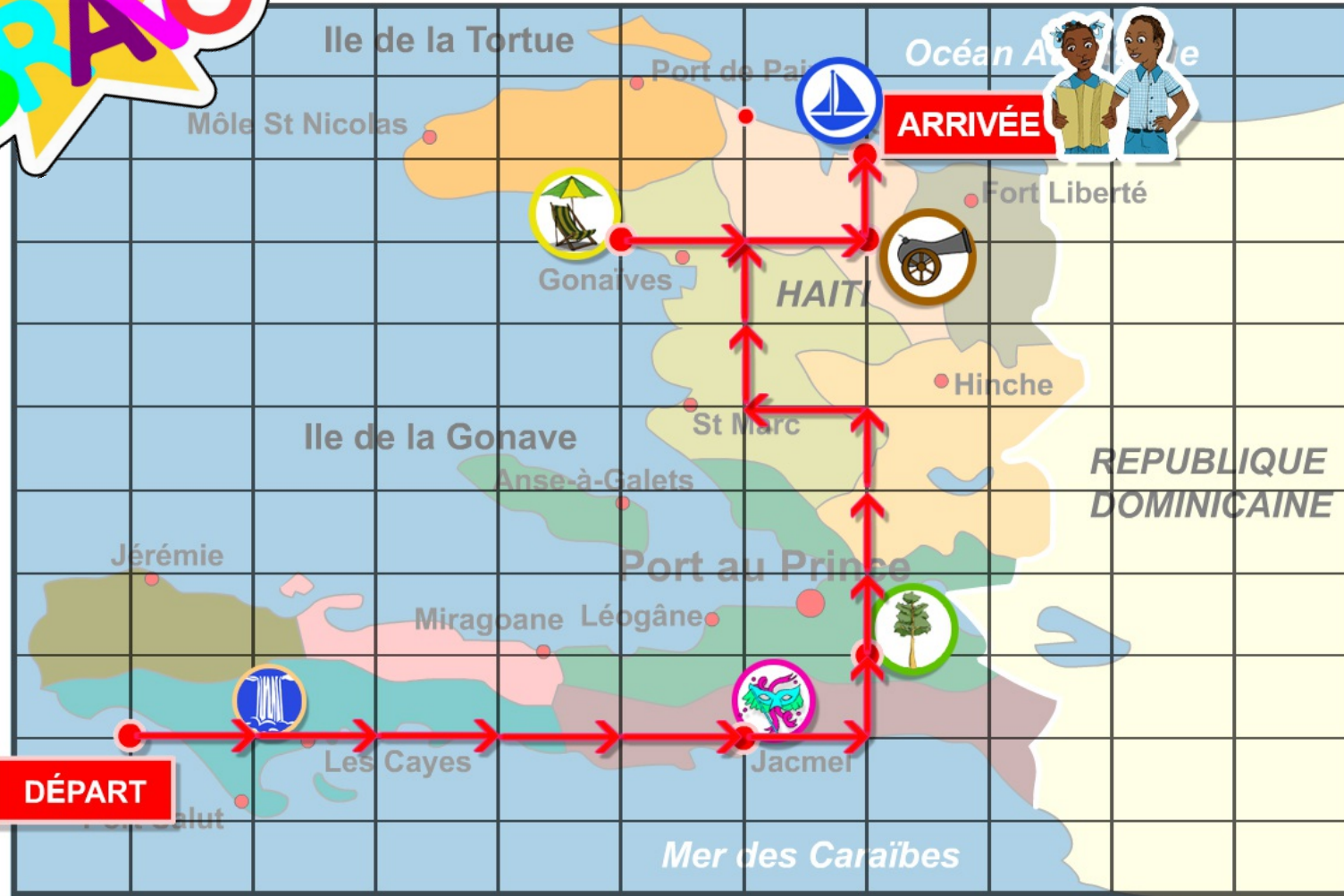






Etape finale : Se rendre au Cap-Haïtien pour prendre le bateau jusqu'à Labadie.





# Je MEMORise









## 1) Se déplacer sur un quadrillage ...

Pour me déplacer sur un quadrillage, je dois **savoir repérer les nœuds**.  
Un **nœud** est le **croisement de deux lignes**.



Lorsque je me trouve sur un nœud :

- je peux donc aller vers **le haut** : , vers **le bas** : , à **droite** : ,  
à **gauche** :  et en **diagonale** :  et .

- je peux avancer d'une, ou de plusieurs cases.



# Je MEMORise

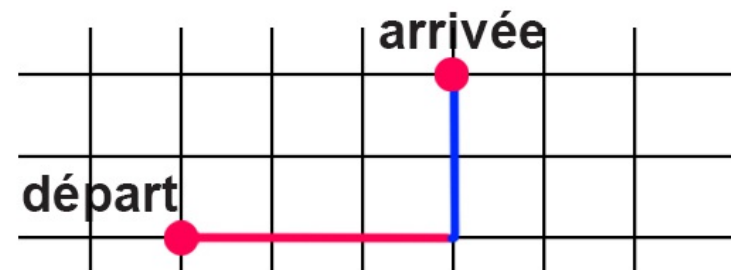
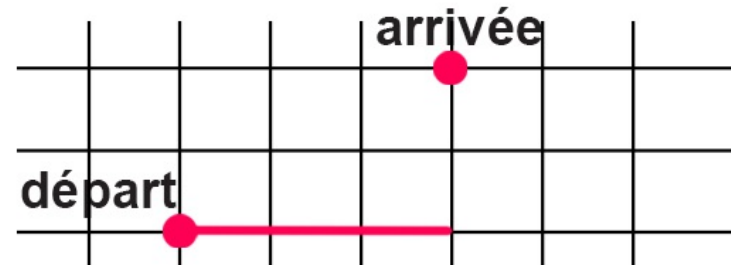
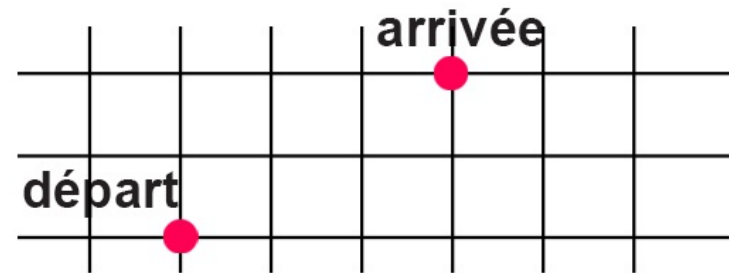


Pour me déplacer, je repère **le point de départ et le point d'arrivée** puis je découpe mon chemin en plusieurs étapes.



**Etape 1** : je pars du point de départ et je me déplace de **trois carreaux** vers **la droite**.

**Etape 2** : je me déplace de **deux carreaux** vers **le haut**.



# Je MEMORise

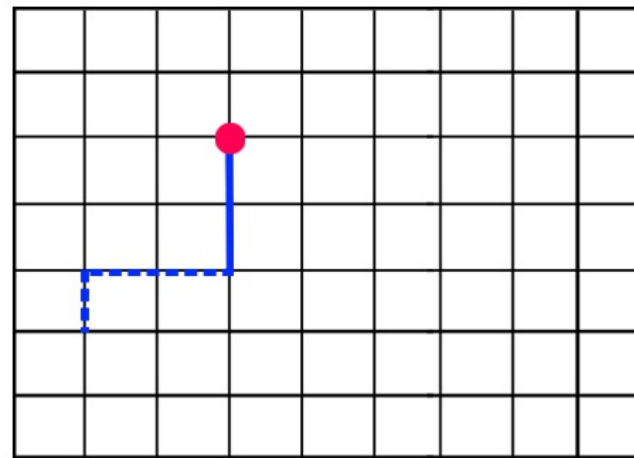
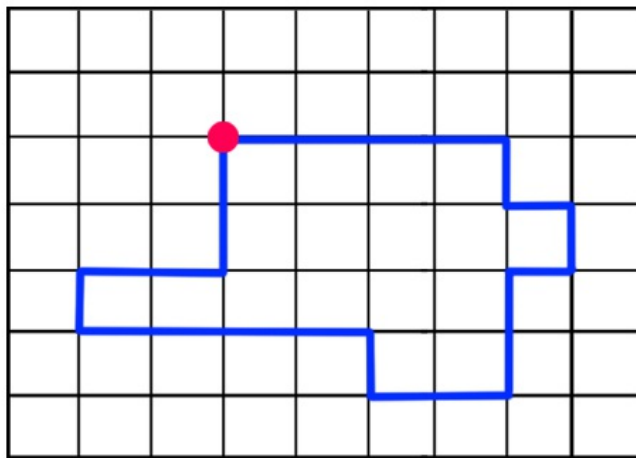


## 2) Se déplacer sur un quadrillage ... pour reproduire une figure.

Maintenant que je sais me déplacer sur un quadrillage,  
je peux facilement **reproduire une figure**.

Reproduire une figure c'est **la recopier**.

Tracer le contour c'est **effectuer un déplacement sur un quadrillage**.

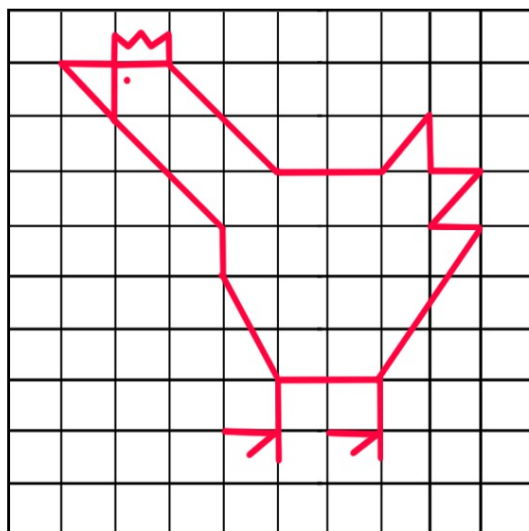
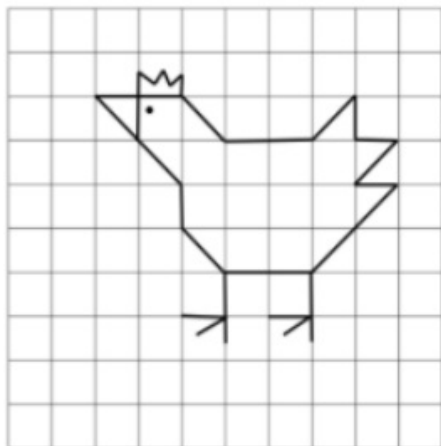


Parfois, le point de départ et le point d'arrivée sont le même point.

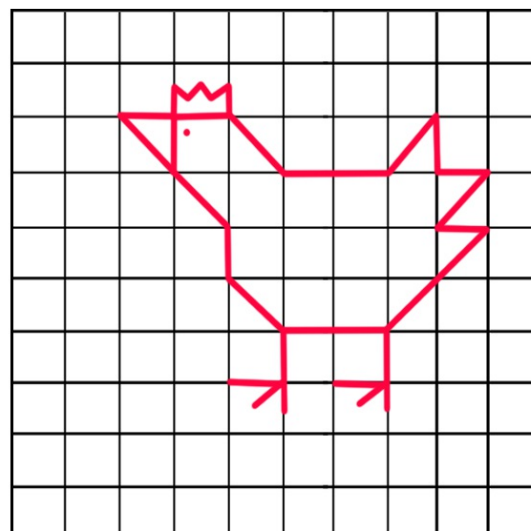




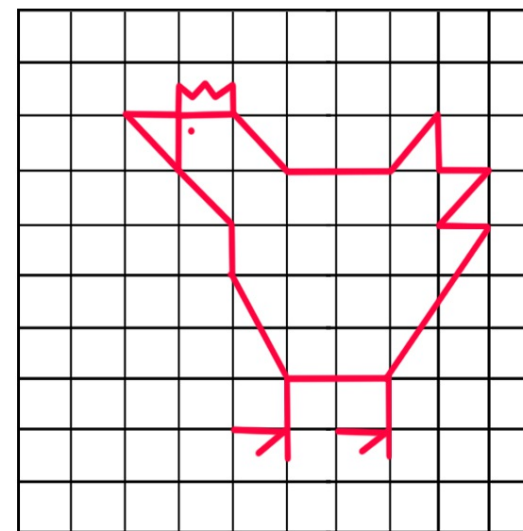
Observez bien le modèle de la poule puis les travaux de reproduction d'Ana, Georges et Paul. Entourez la reproduction exacte.



Georges



Ana

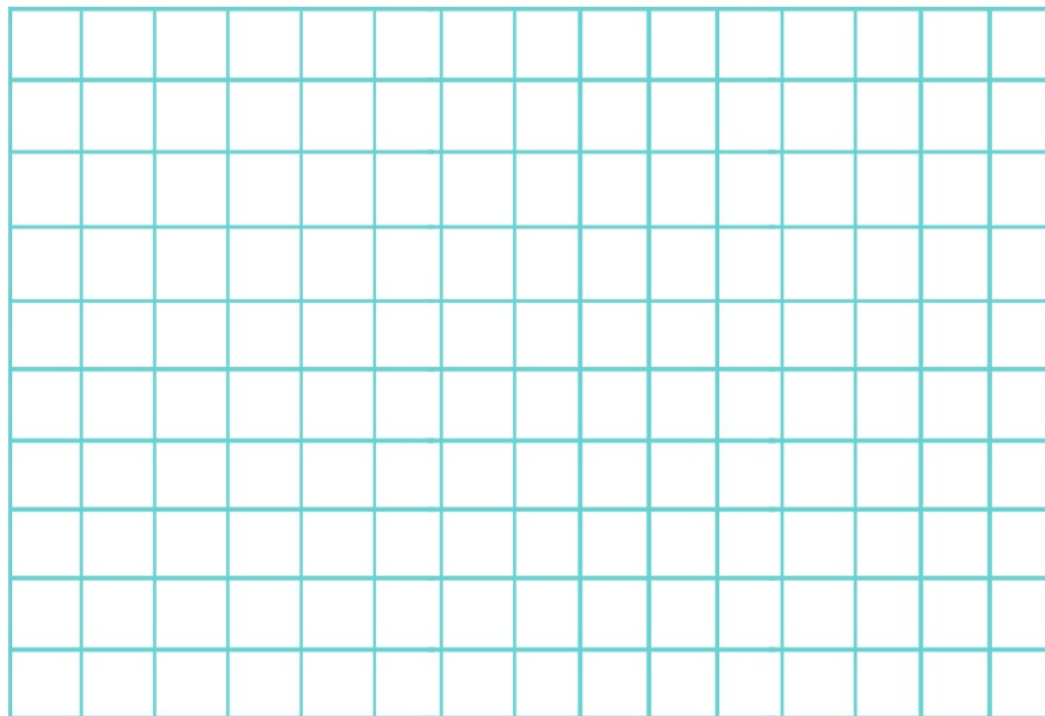
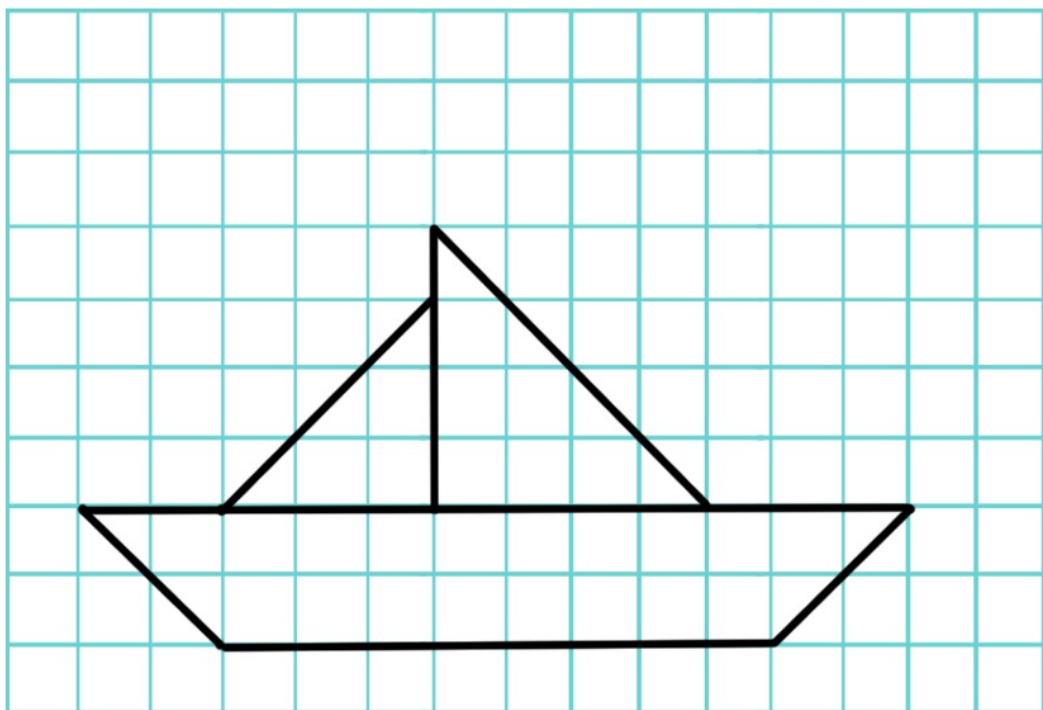


Paul



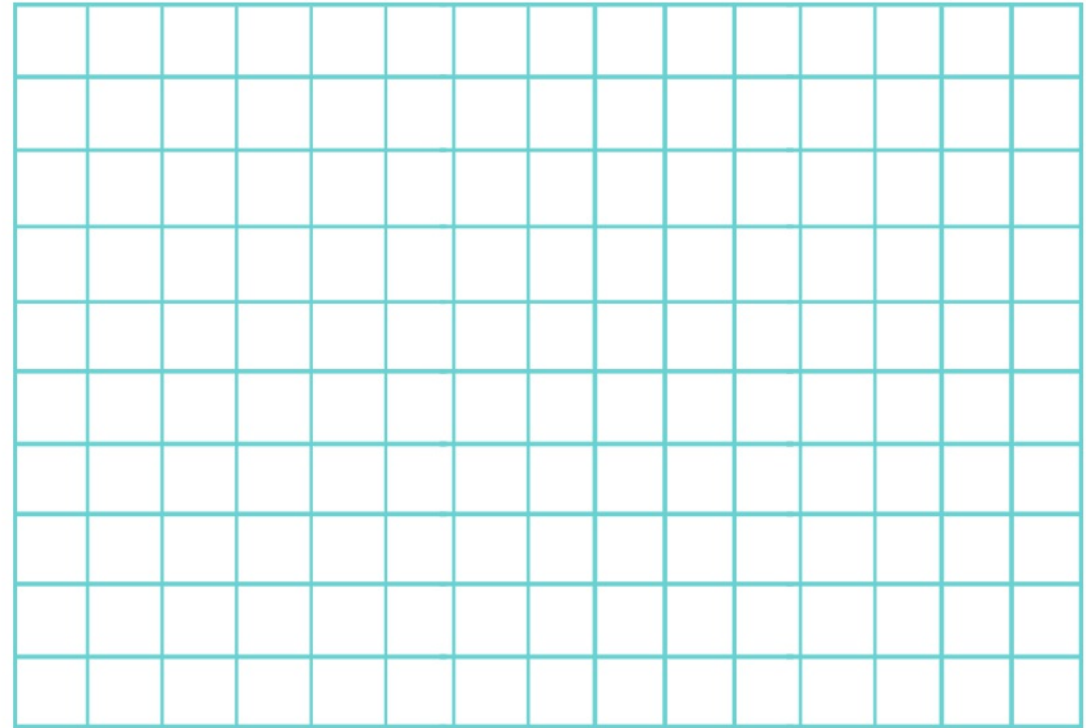
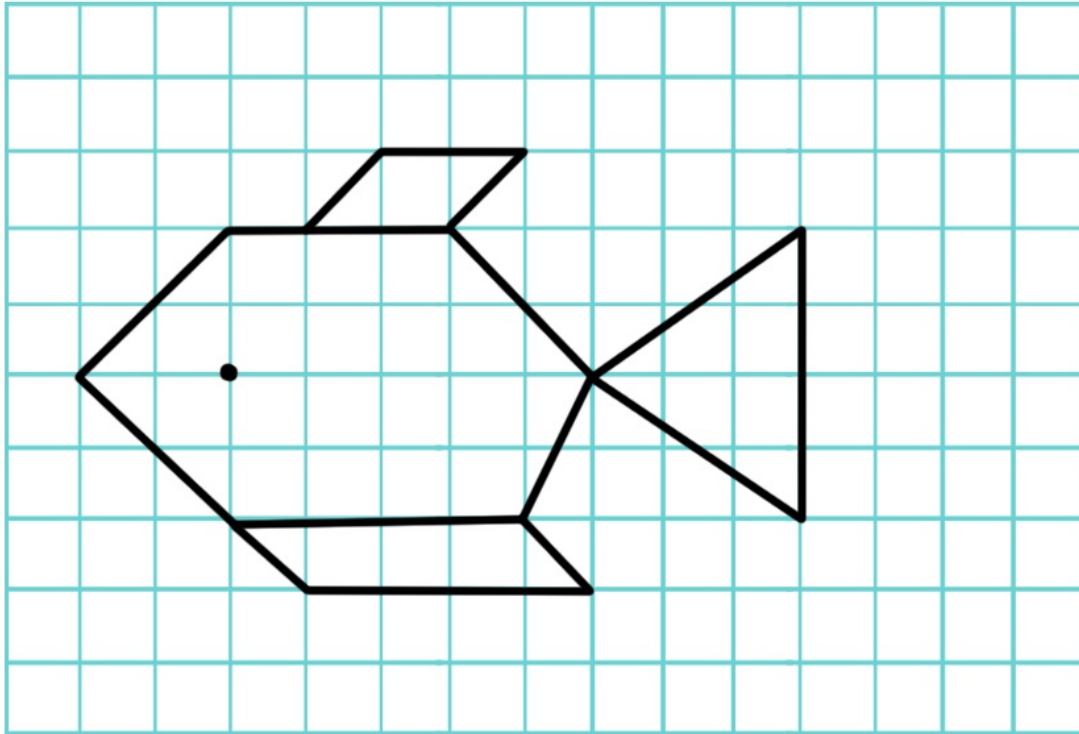


Observez bien le modèle du bateau et reproduisez-le sur votre ardoise ou cahier. Corrigeons ensemble au TNI.





Observez bien le modèle du poisson et reproduisez-le sur votre ardoise ou cahier. Corrigeons ensemble au TNI.





Aidez Emile à trouver les chemins les plus rapides pour se rendre à l'école, sans rencontrer d'obstacles.

Obstacles :



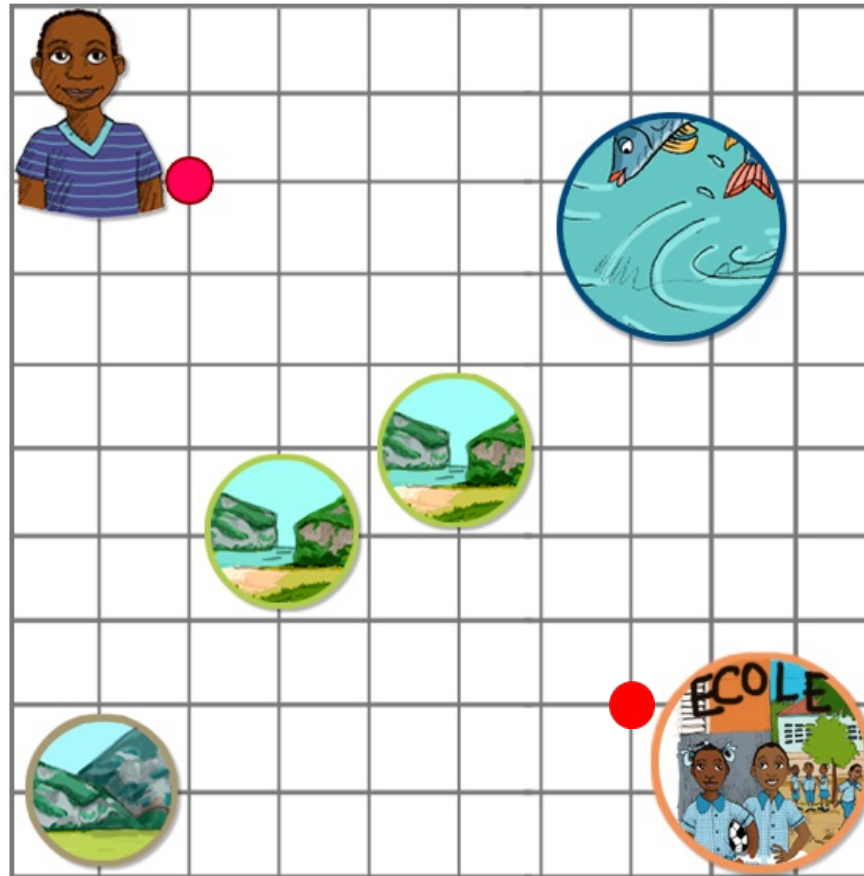
ravine



montagne



rivière



De combien de cases Emile se déplace-t-il ? Il se déplace de      cases.





En groupe, amusez-vous à inventer un chemin sur le quadrillage et faites-le deviner à un autre groupe en leur indiquant le point de départ et le déplacement.

Pars du point rouge,  
et suis bien le codage pour trouver  
le point d'arrivée :

