

RITUELS

GÉOMÉTRIE CM2

SE REPÉRER ET SE DÉPLACER
SUR UN QUADRILLAGE

UTILISER LA PROPORTIONNALITÉ
DANS L'AGRANDISSEMENT D'UNE FIGURE

Préparé par
Samuel CHINER
École Saint-Exupéry


SOURCES

Au rythme des maths - Bordas
À portée de Maths - Hachette
Les Nouveaux Outils pour les Maths - Magnard


01

Coder et décoder des cases dans un quadrillage


Écris les codes où se trouvent les îles.

• Île verte avec  :


(.... ;) (.... ;)

• Île violette avec  :


(.... ;) (.... ;)


• Île jaune avec  :







(.... ;) (.... ;)

• Île bleue avec  :

(.... ;) (.... ;)

• Île rouge avec  : (.... ;) (.... ;) (.... ;) (.... ;)







• Île orange avec  : (.... ;) (.... ;)







	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							

03

Coder et décoder des noeuds dans un quadrillage

Écris les codes où se trouvent les drapeaux.

 : (..... ;)							
 : (..... ;)							
 : (..... ;)							
 : (..... ;)							
 : (..... ;)							
 : (..... ;)							

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							

04

Coder et décoder des noeuds dans un quadrillage

Colorie de la bonne couleur l'emplacement des bateaux.



: (A ; 6) (B ; 6) (C ; 6)



: (E ; 5) (E ; 6)



: (D ; 7) (E ; 7) (F ; 7)



: (A ; 1) (A ; 2) (A ; 3)



: (D ; 4) (E ; 4) (F ; 4)



: (B ; 3) (C ; 3) (D ; 3)

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							

05

Coder pour programmer un déplacement

Trace le déplacement du pirate pour découvrir sa destination.

The grid contains the following elements:

- Row 2, Column 2: A pirate ship.
- Row 2, Column 6: A palm tree on an island.
- Row 6, Column 2: A pirate.
- Row 6, Column 6: A mermaid.

The movement instructions are:

- Right
- Right
- Right
- Left
- Right
- Right
- Right
- Right
- Right
- Right
- Right

06

Coder pour programmer un déplacement

Trace le chemin du pirate et dessine une croix sur le nœud d'arrivée.

The image shows a 7x7 grid on a light blue background. A small pirate character is positioned at the intersection of the 3rd column and the 2nd row from the top. Below the grid is a horizontal sequence of 14 boxes, each containing a movement instruction:

- Box 1: Right arrow
- Box 2: Right arrow
- Box 3: Right arrow
- Box 4: Right arrow
- Box 5: Right-then-up arrow (L-shaped)
- Box 6: Right arrow
- Box 7: Right arrow
- Box 8: Right arrow
- Box 9: Right-then-up arrow (L-shaped)
- Box 10: Right arrow
- Box 11: Right arrow
- Box 12: Left-then-up arrow (L-shaped)
- Box 13: Right arrow
- Box 14: Right arrow

07

Coder pour programmer un déplacement

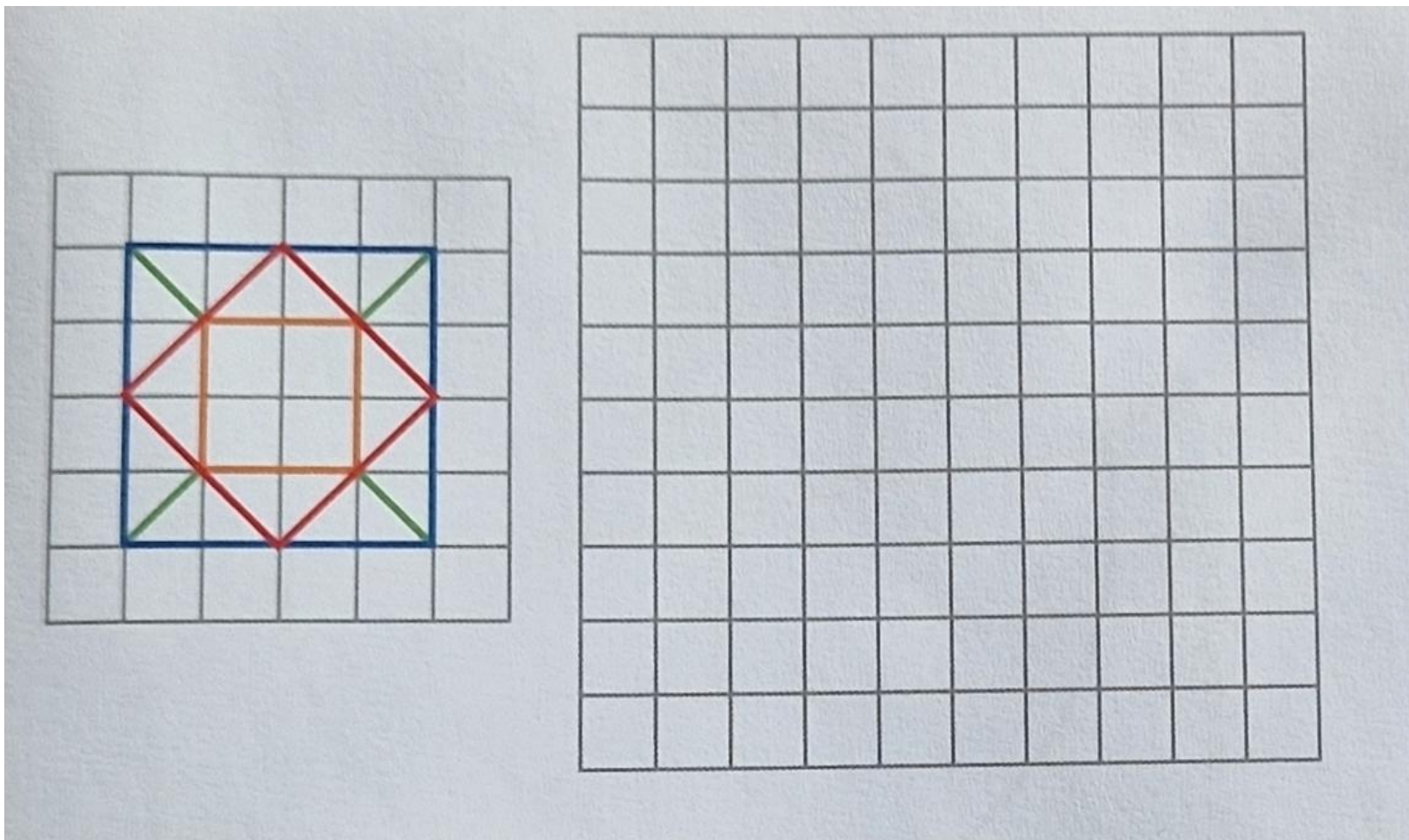
Code le déplacement du bateau qui veut arriver au port.

A 6x6 grid is shown on a light blue background. In the top-left cell (row 1, column 1), there is a small illustration of a brown boat with a white cabin. In the bottom-right cell (row 6, column 4), there is a small illustration of a lighthouse on a rocky island. A red line starts at the boat, moves right to the second column, then down to the second row, then right to the third column, and finally down to the fourth row, ending at the lighthouse. Below the grid is a horizontal row of ten empty rectangular boxes, intended for writing code to move the boat from its starting position to the lighthouse.

09

Utiliser la proportionnalité dans l'agrandissement d'une figure complexe sur quadrillage

Reproduis cette figure sur le quadrillage **en deux fois plus grand**, c'est-à-dire en doublant ses dimensions.



10

Utiliser la proportionnalité dans l'agrandissement d'une figure complexe sur quadrillage

Reproduis cette figure sur le quadrillage **en deux fois plus grand**, c'est-à-dire en doublant ses dimensions.

