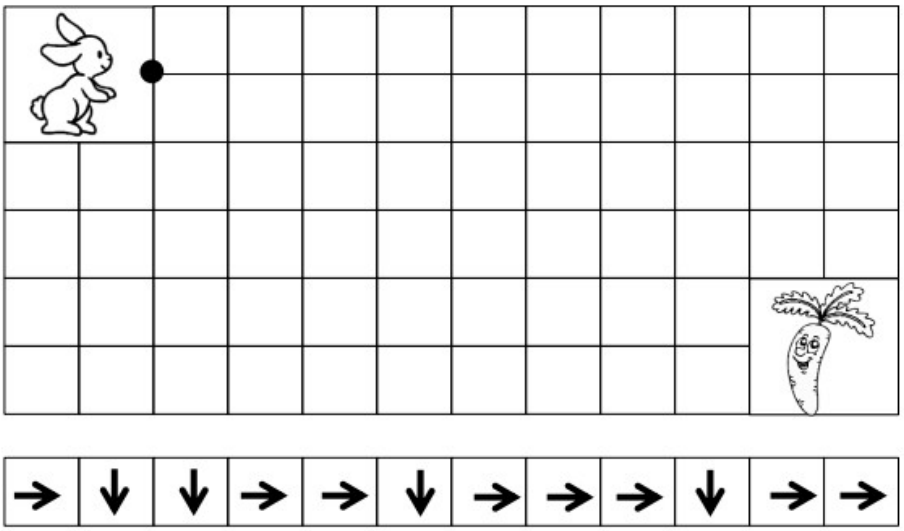
Se déplacer sur un quadrillage, se repérer sur un plan :

1

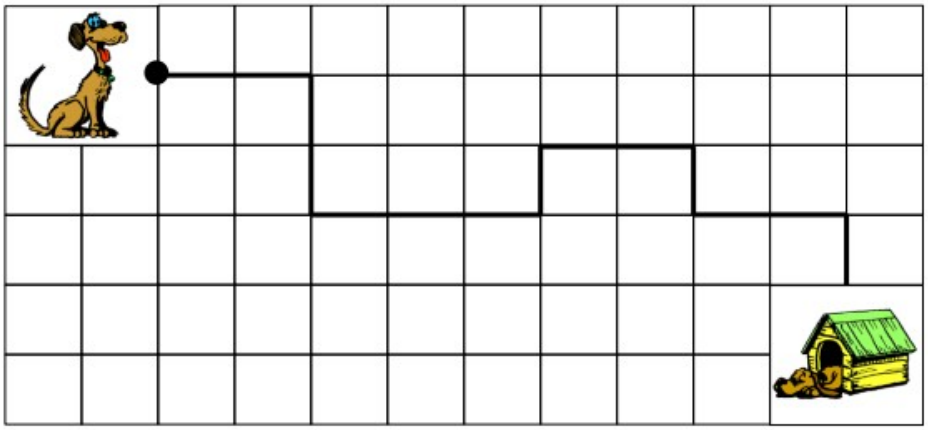
Trace le chemin que le lapin doit suivre
pour arriver à la carotte (il marche sur les traits)



→ ↓ ↓ → → ↓ → → → ↓ → →

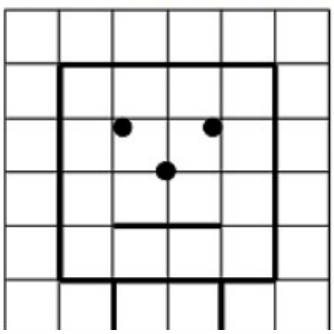
2

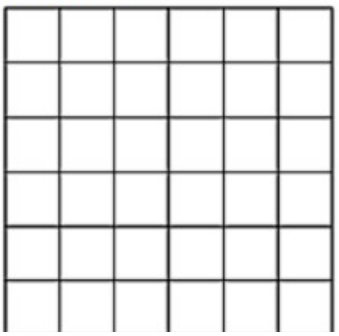
Code le chemin que le chien doit suivre
pour arriver dans sa niche (il marche sur les traits)



Utiliser la règle pour tracer

Avec ta règle, **reproduit** le dessin sur le quadrillage.

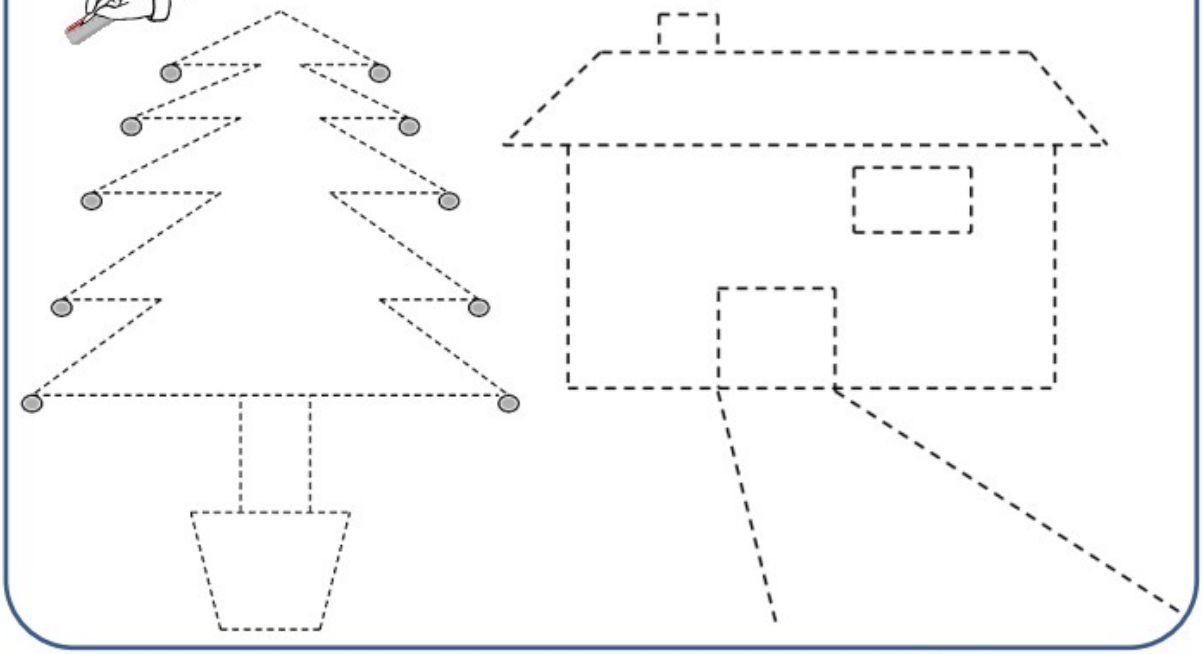




ESPACE et GEOMETRIE – CP **Ton prénom :** ……/……/……

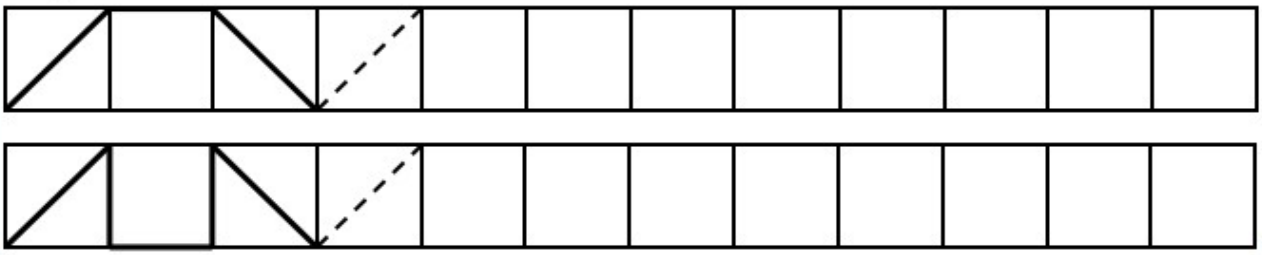
1

Trace la maison en suivant les pointillés.



3

Continue les frises.



Avec ta règle, **relie** les points qui ont la même forme.