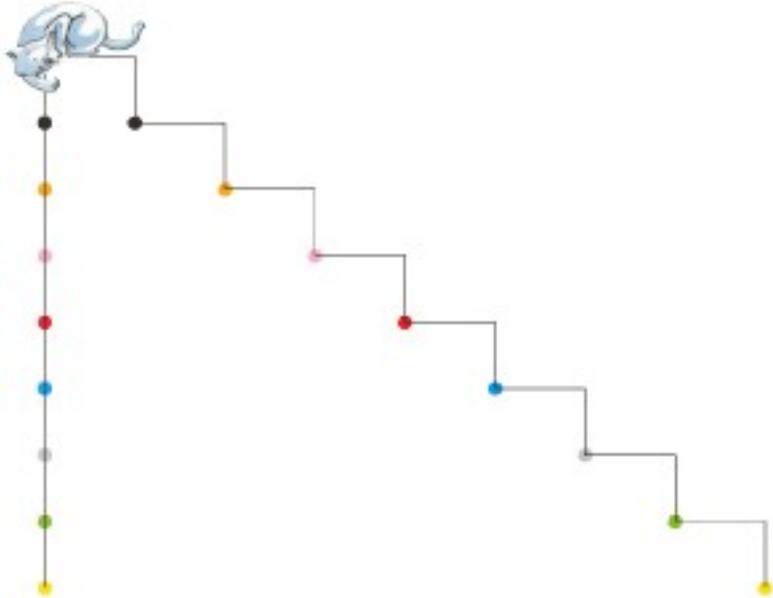


G1

Tracer à la règle

Pour tracer un trait droit (un segment, une droite), on utilise la règle (ou double-décimètre).

À toi de tracer un trait à la règle pour relier ensemble les points de la même couleur.



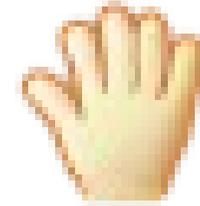
G2

Gauche - Droite

gauche



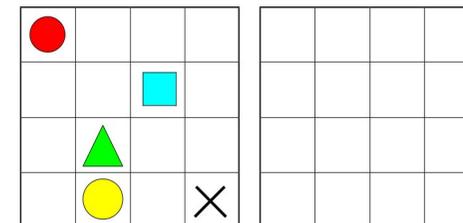
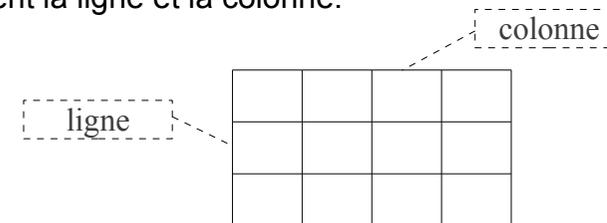
droite



G3

Repérer une case sur quadrillage (ligne et colonne)

Je peux me repérer sur un quadrillage en regardant là où se croisent la ligne et la colonne.



G4

Repérer une case sur quadrillage (code)

Je peux utiliser **les cases**

La case (___ ; ___) est coloriée en noir .

Je colorie :

- en rouge la case (B ; 3)

- en jaune la case (E ; 1)

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

G5

Tableaux à double entrée (repérer une case)

Dans cette colonne, les personnages sont debout, avec un chapeau.

Dans cette colonne, les personnages sont allongés, avec un chapeau.

C'est la ligne d'Arthur

C'est la ligne de Gribouille

C'est la ligne de Zoé

Ici, il faut donc Gribouille allongé, avec un chapeau

Ici, il faut donc Zoé debout, avec un chapeau

Complète :
