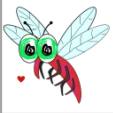
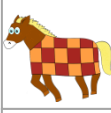


Quadrillage :

repérage, déplacement, reproduction

1 Indique la position des éléments suivants sur le quadrillage.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

	Position	
		
		
		
		
		

2 Dessine au bon endroit sur le quadrillage les éléments suivants.

	Position	
	A	3
	D	3
	A	5
	E	1
	B	4



Quadrillage :

repérage, déplacement, reproduction

1 Indique la position des éléments suivants sur le quadrillage.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

	Position	
		
		
		
		
		

2 Dessine au bon endroit sur le quadrillage les éléments suivants.

	Position	
	C	3
	A	5
	B	1
	E	4
	D	3



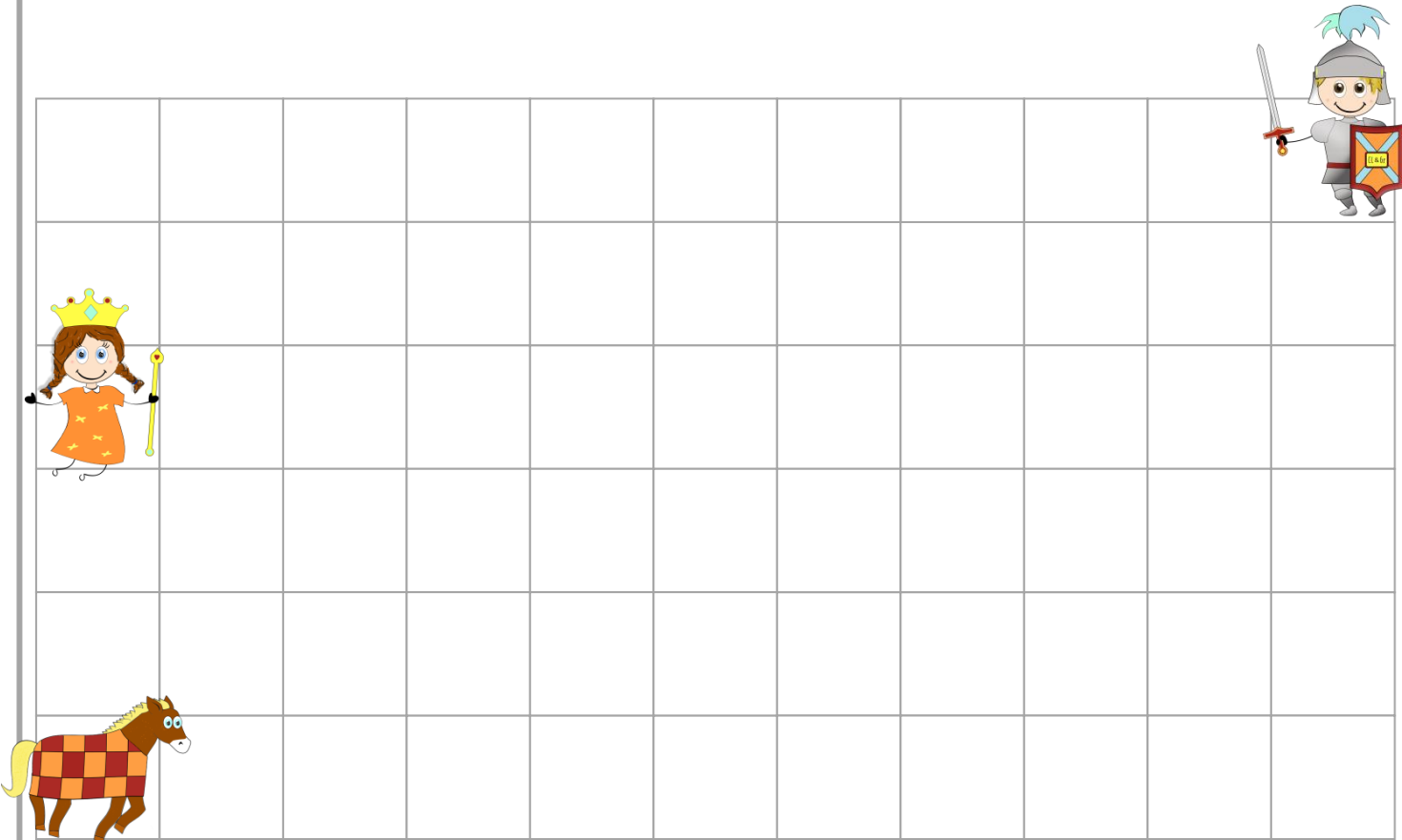
Quadrillage :

repérage, déplacement, reproduction

1

Aide le chevalier à retrouver son cheval. Pour éviter les pièges, suis le chemin codé et trace-le en bleu.

← • ← • ↓ • ↓ • ↓ • ↓ • ↓ • ↓ • ← • ← • ← • ↑ • ← • ← • ↓ • ← • ← • ←



2

Cette fois, le chevalier veut aller voir sa princesse. Trace un chemin en jaune puis code-le. Tu n'es pas obligé d'utiliser toutes les cases.

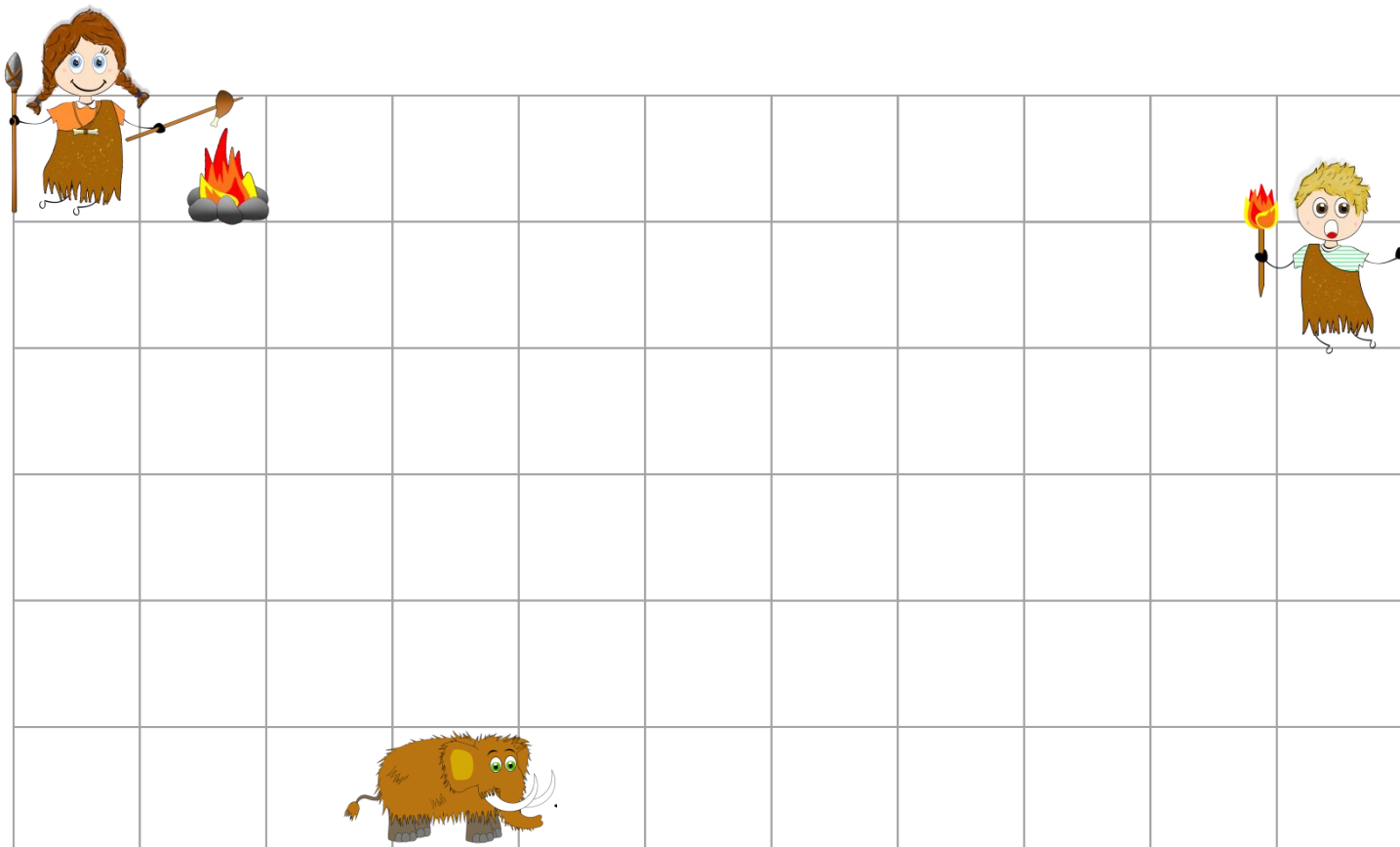
Quadrillage :

repérage, déplacement, reproduction

1

Aide le cromagnon à retrouver son mammouth. Pour éviter les pièges, suis le chemin codé et trace-le en bleu.

← • ← • ↓ • ↓ • ← • ↑ • ← • ← • ↓ • ↓ • ↓ • ← • ←



2

A présent, Cromagnon a faim et souhaite retrouver son camp pour déguster une bonne cuisse de poulet. Trace un chemin en jaune puis code-le. Tu n'es pas obligé d'utiliser toutes les cases.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



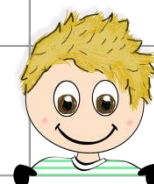
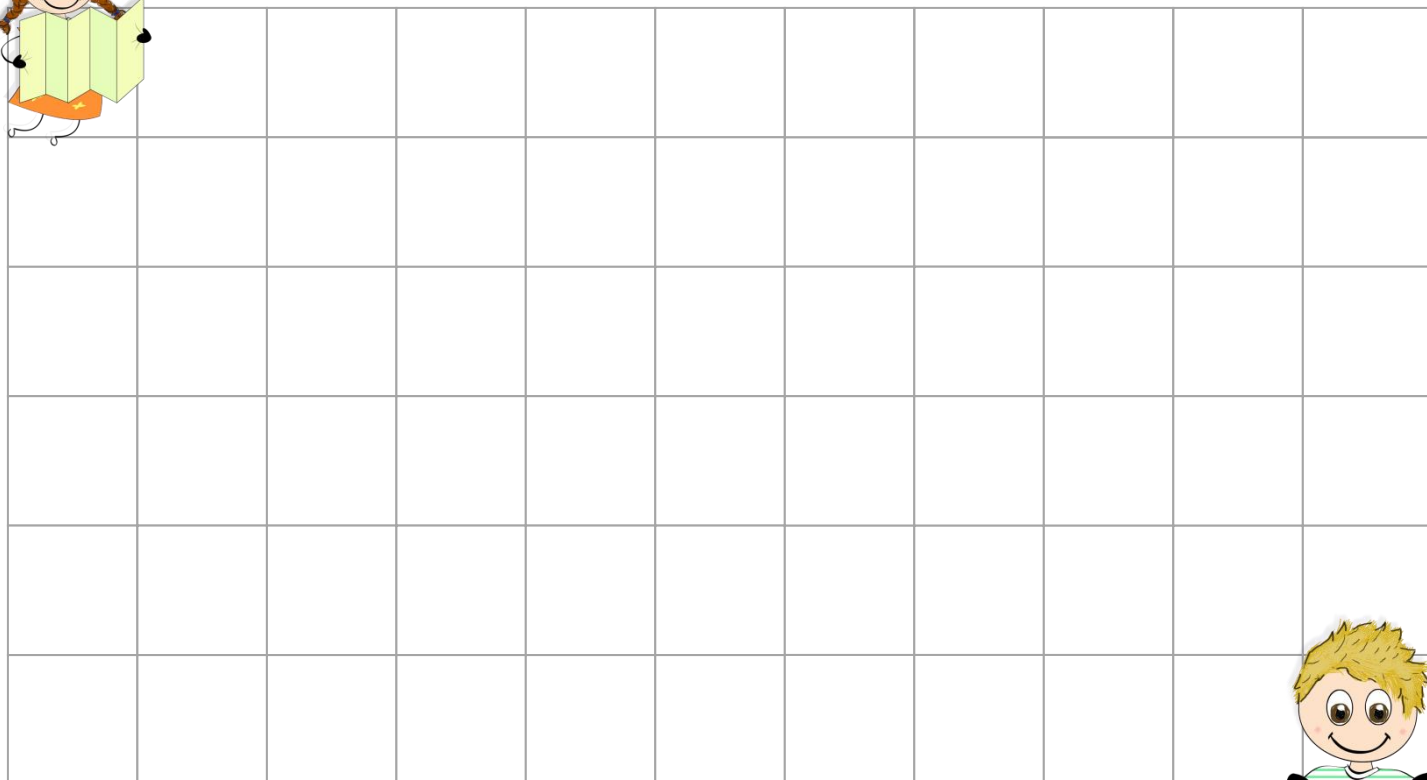
Quadrillage :

repérage, déplacement, reproduction

1

Grimacette doit retrouver son ami mais elle est perdue. Voici ce qu'indique sa carte. Trace son chemin en bleu.

4 → • 3 ↓ • 2 → • 2 ↓ • 4 →



2

A toi de trouver un autre chemin possible. Trace ce chemin en jaune puis code-le en utilisant des chiffres et des flèches. Tu n'es pas obligé d'utiliser toutes les cases.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

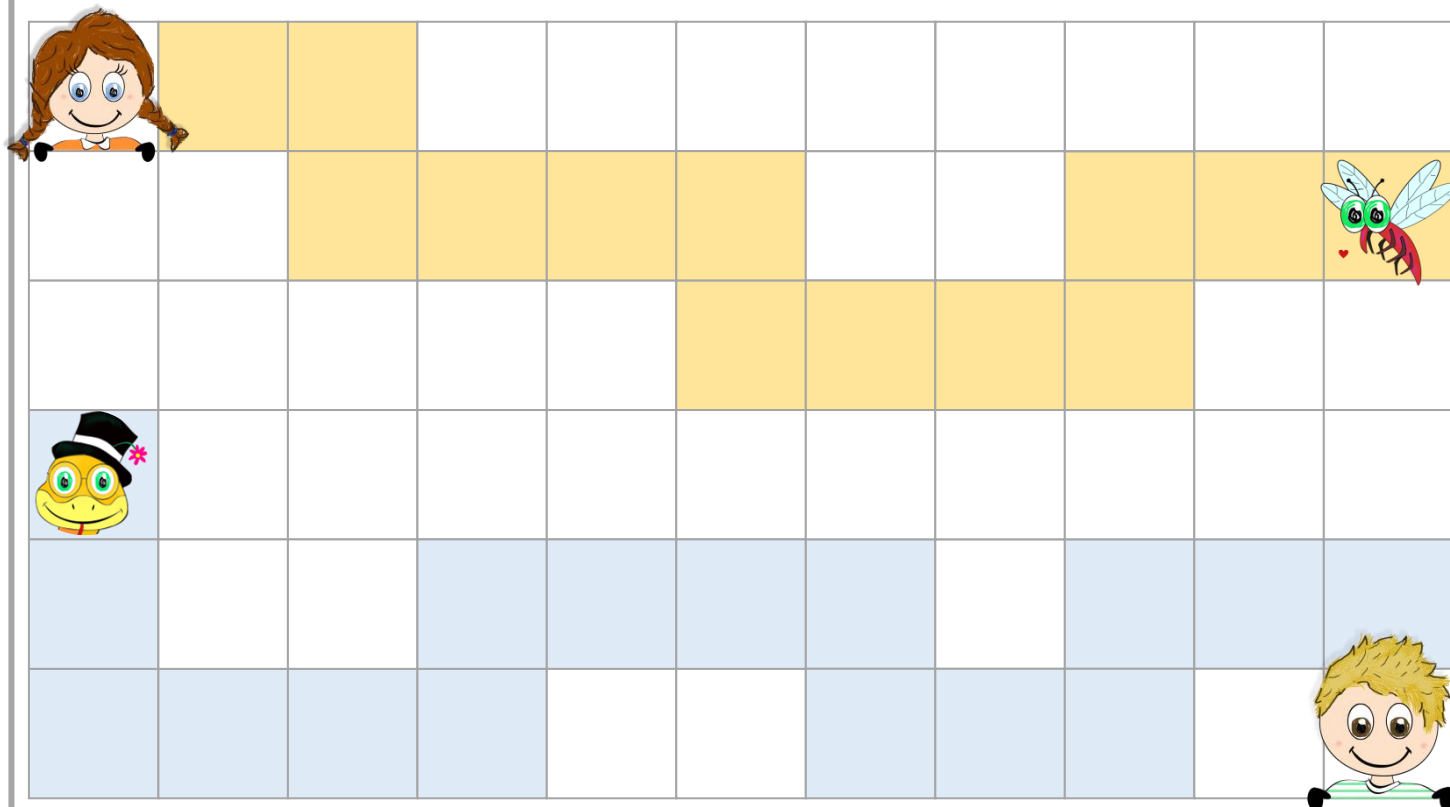


Quadrillage :

repérage, déplacement, reproduction

1

Grimaçon et Grimacette ont retrouvé leurs amis ! Indique le code du chemin qu'ils ont parcouru. (Toutes les cases ne seront pas forcément remplies.)

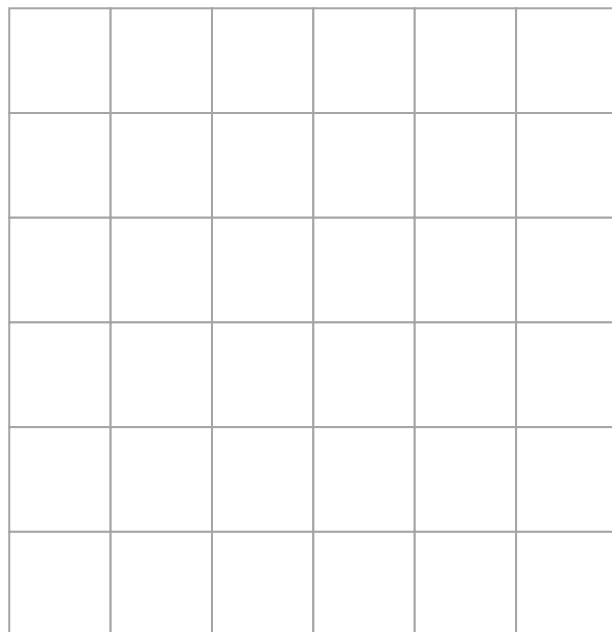
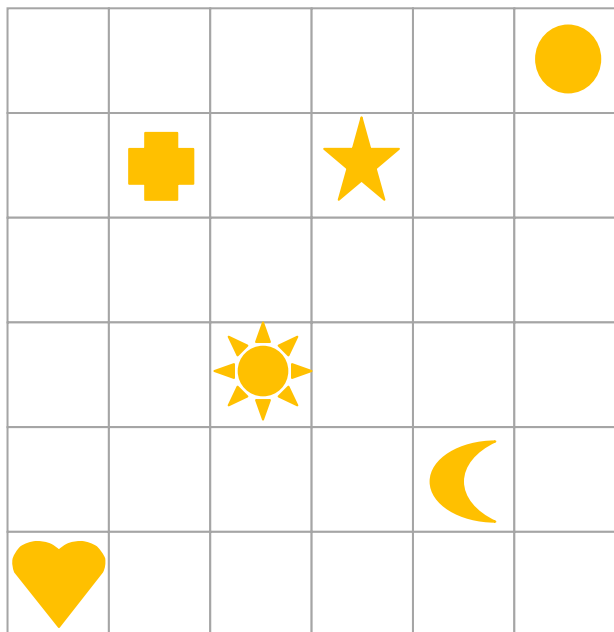


Quadrillage :

repérage, déplacement, reproduction

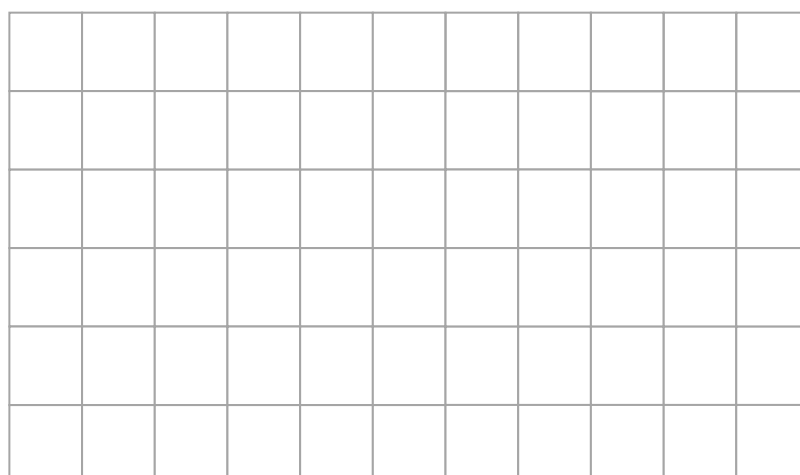
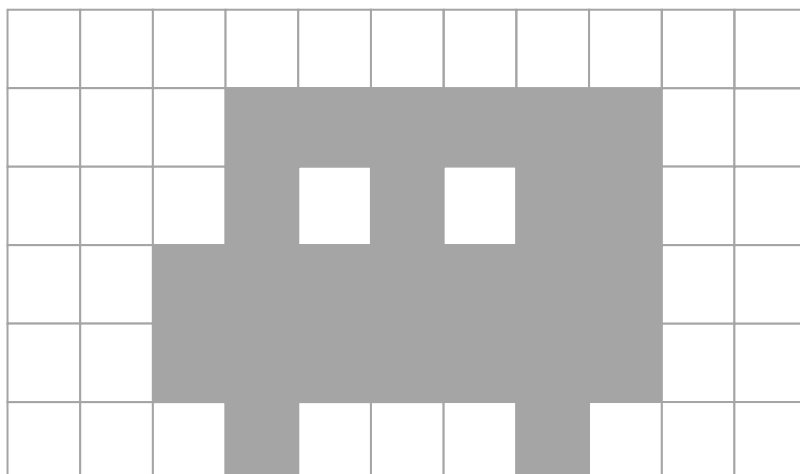
1

Reproduis les symboles au bon endroit sur le deuxième quadrillage.



2

Sur le deuxième quadrillage, grise les cases pour reproduire le même dessin.

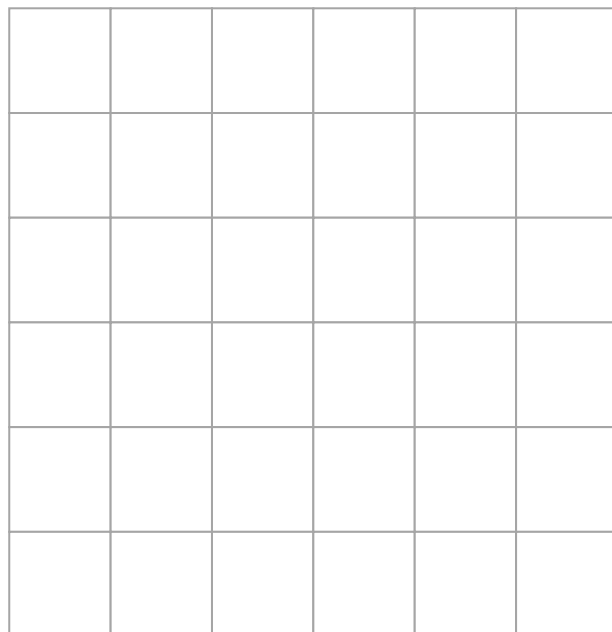
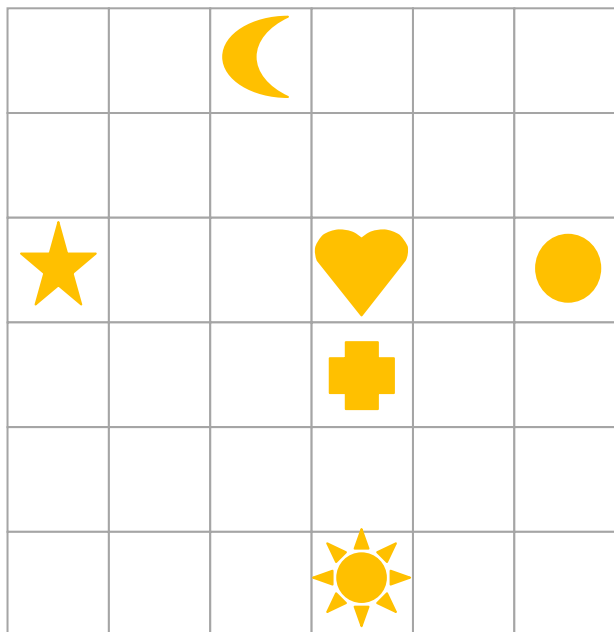


Quadrillage :

repérage, déplacement, reproduction

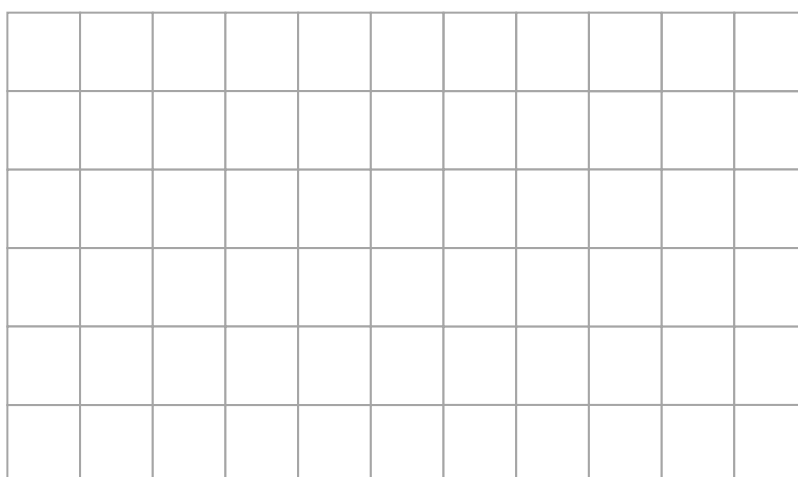
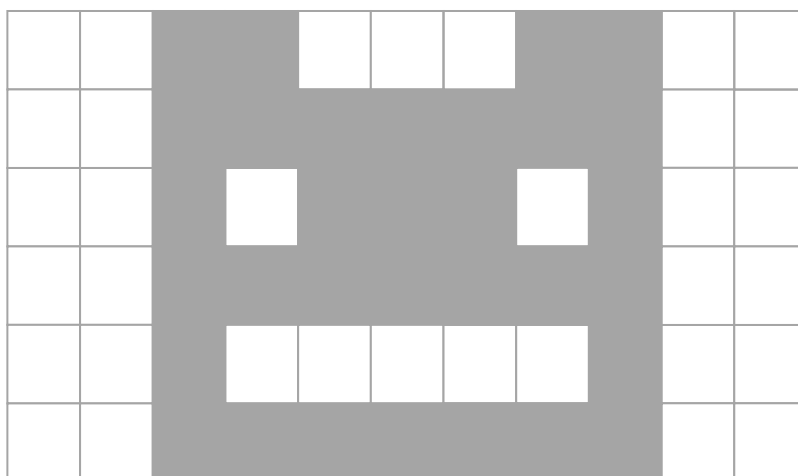
1

Reproduis les symboles au bon endroit sur le deuxième quadrillage.



2

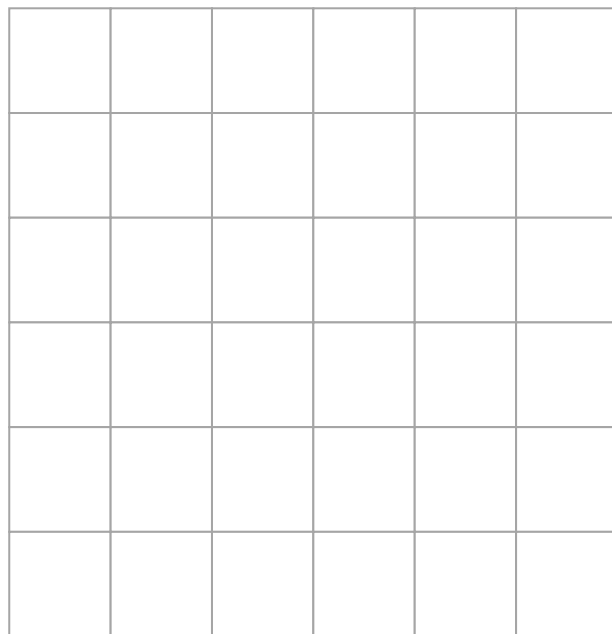
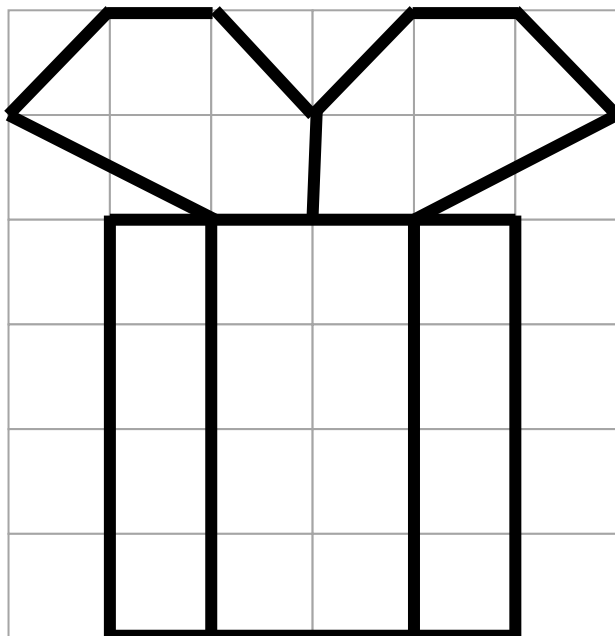
Sur le deuxième quadrillage, grise les cases pour reproduire le même dessin.



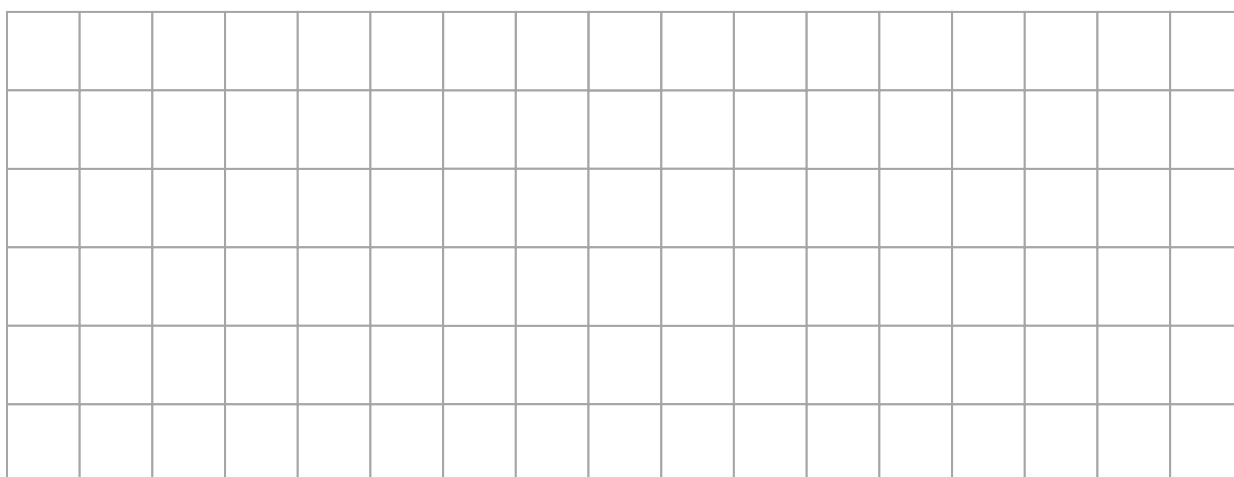
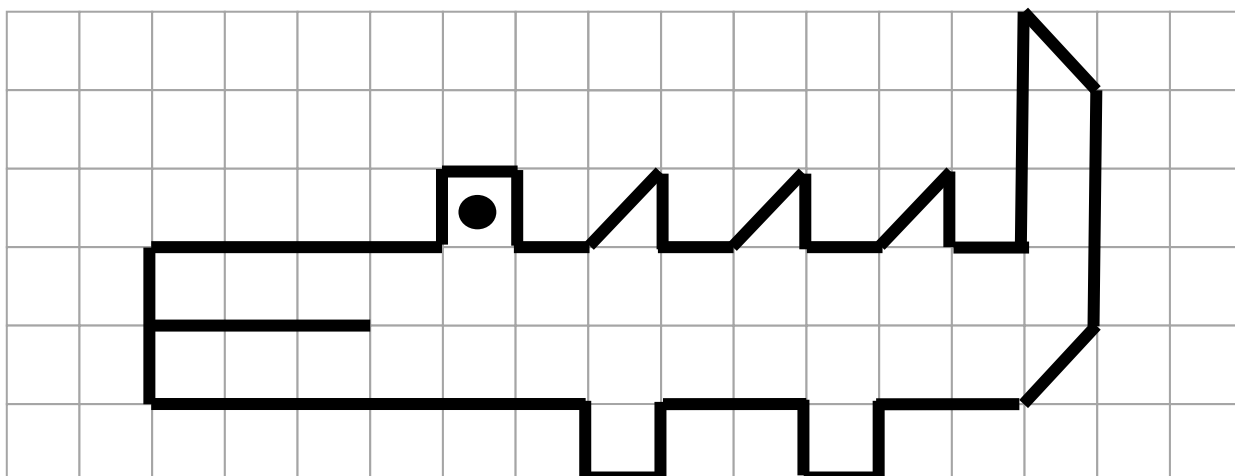
Quadrillage :

repérage, déplacement, reproduction

1 Reproduis la figure bon endroit sur le deuxième quadrillage.



2 Reproduis la figure au bon endroit sur le deuxième quadrillage.



Quadrillage :

repérage, déplacement, reproduction

1 Reproduis la figure bon endroit sur le deuxième quadrillage.

