

Compétence : Décoder un déplacement sur quadrillage (langage allocentré ou absolu).

Prénom Date

1 **Observe** le code. Par exemple, la flèche vers le haut fait monter la chenille d'une case.

Colorie les pommes que la chenille croque avant d'arriver sur la feuille.

CODE



Suis le chemin indiqué par les flèches. Chaque flèche déplace la chenille d'une case.

Compétences : Connaître le m, le cm et leur relation. Choisir l'unité qui convient.

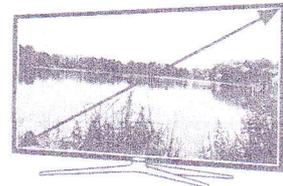
Prénom

Date

1 Complète avec cm, m.



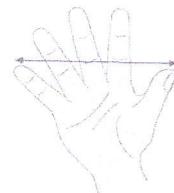
Ma règle mesure 20 cm.



L'écran de la télévision mesure 1 m.

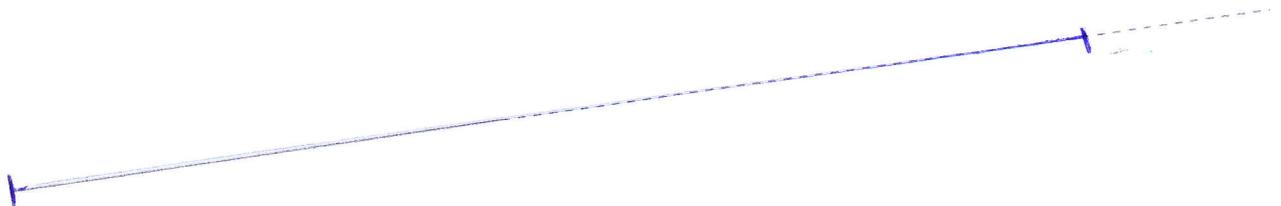


Mon fichier a une épaisseur de 1 cm.

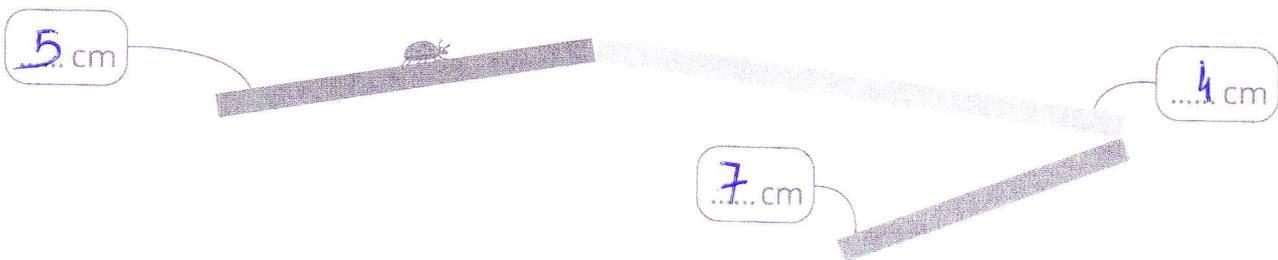


Ma main mesure environ 10 cm.

2 Prolonge le trait pour qu'il mesure 14 cm.



3 Complète les étiquettes.



Calcule la longueur du chemin de la coccinelle.

5 cm + 7 cm + 4 cm = 16 cm

Le chemin mesure 16 cm.