

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**



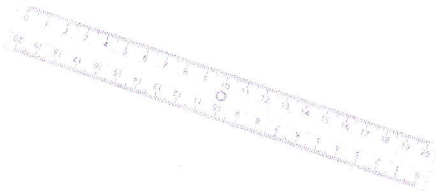

Suis le chemin indiqué par les flèches. Chaque flèche déplace la chenille d'une case.

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

Prénom .....

Date .....

1 Complète avec cm, m.



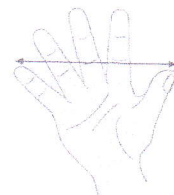
Ma règle mesure 20 cm.



L'écran de la télévision mesure 1 m.

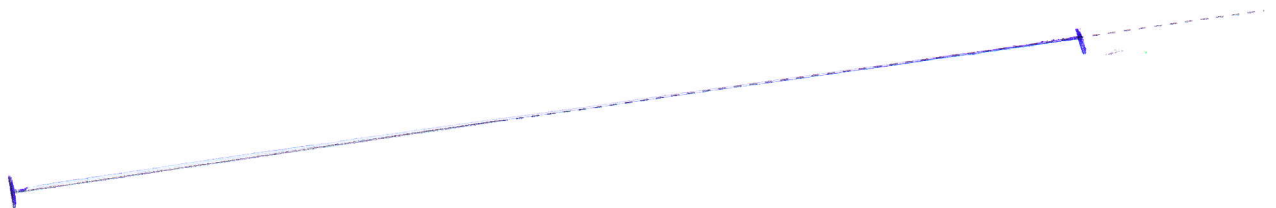


Mon fichier a une épaisseur de 1 cm.

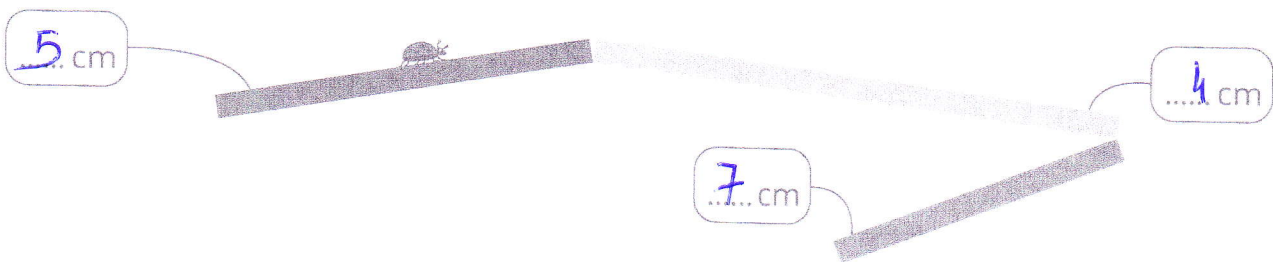


Ma main mesure environ 10 cm.

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.