



## Se repérer et se déplacer dans l'espace

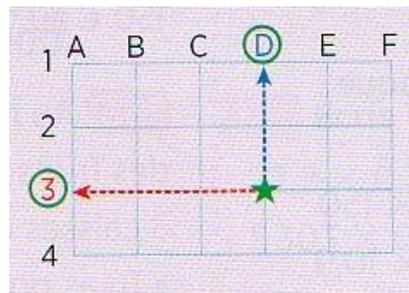
● Un **plan** ou une **carte** permettent de **se repérer dans l'espace**, de **s'orienter** ou de **repérer la position de lieux**.

● Pour les lire, on utilise **différents types de repères** : quadrillage, points cardinaux...

● Les plans ou les cartes sont parfois quadrillés : **le quadrillage** permet de **repérer la position d'un point à l'aide de ses coordonnées**.

Les coordonnées d'une case, ou d'un nœud, sont toujours déterminées par **le repère de l'axe horizontal puis celui de l'axe vertical**.

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2						▲	
3							
4							
5							

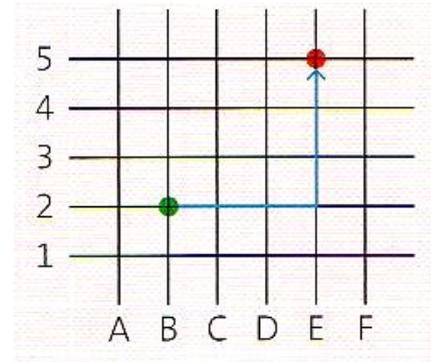


L'étoile se trouve sur le nœud (D ; 3).

Le triangle se trouve dans la case (F ; 2)

● On peut **coder un déplacement** sur un quadrillage à l'aide de **flèches** et de **nombre**s ou en utilisant les **coordonnées** des différentes cases et des différents nœuds.

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2					▲		
3					↑		
4					↑		
5	▲	→	→	→	→		



**Le triangle se déplace de la case (A ; 5) à la case (E ; 2)**

Déplacement : → 4, ↑ 3

Il se déplace de 4 cases vers la droite et monte de 3 cases.

On peut également citer chaque case traversée : (B ; 5) - (C ; 5) - (D ; 5) - (E ; 5) - (E ; 4) - (E ; 3) - (E ; 2)

**Le point se déplace du nœud (B ; 2) au nœud (E ; 5)**

Déplacement : → 3, ↑ 3

Il se déplace de 3 nœuds vers la droite puis monte de 3 nœuds.

On peut également citer chaque nœud traversé (C ; 2) - (D ; 2) - (E ; 2) - (E ; 3) - (E ; 4) - (E ; 5)