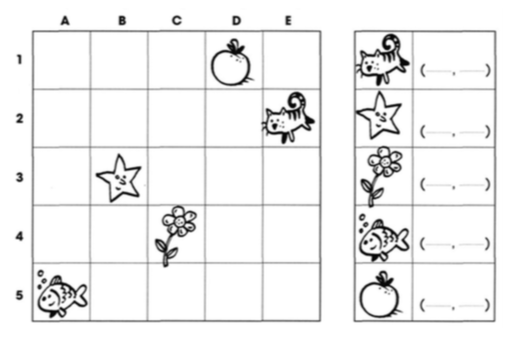
Compétences : (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations Objectifs : coder / décoder

Régularité : \_L’élève fera au moins 3 exercices de géométrie par semaine.

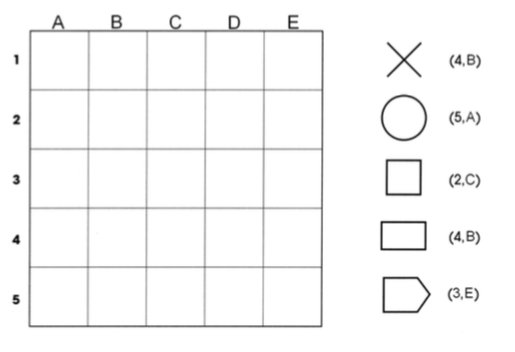
\_Il peut également autoévaluer sa réussite en coloriant ou en entourant le «smiley » qui correspond au niveau de réussite de son travail. Cela permettra également à l’enseignante de faire un point sur ses capacités au retour en classe.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Je sais utiliser des repères sur un quadrillage | | |
| **Coder** | | |
| exercice 1  ☺😐☹ | exercice 3  ☺😐☹ | exercice 5  ☺😐☹ |
| **Décoder** | | |
| exercice 2  ☺😐☹ | exercice 4  ☺😐☹ | exercice 6  ☺😐☹ |
| * ☺🡪 j’ai réussi à faire tout l’exercice, * 😐🡪 j’ai réussi à faire la moitié de l’exercice, * ☹🡪 je ne sais pas faire l’exercice | | |

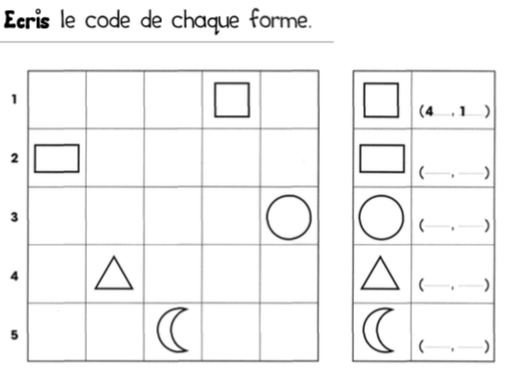
* **Exercice 1 : écris le code de chaque image**

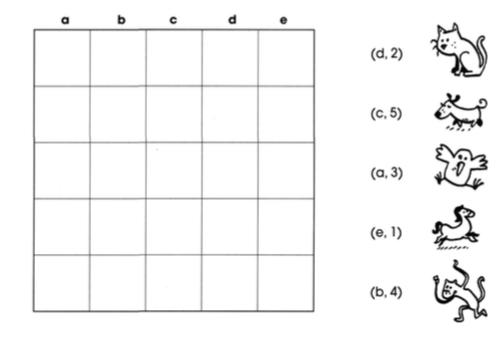
****

* **Exercice 2 : dessine les figures dans les cases du quadrillage**



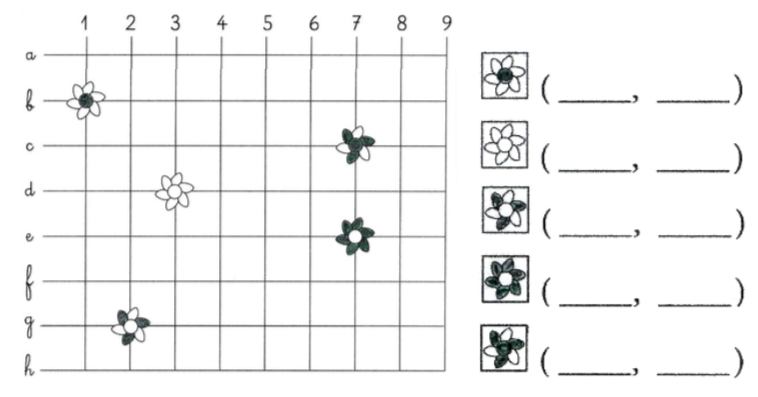
* **Exercice 3 : écris le code de chaque image**



* **Exercice 4 : découpe et colle chaque animal dans la case qui convient** 



* **Exercice 5 : écris le code de chaque fleur**



* **Exercice 6 : place et relie les points suivant les codes ci-dessous et tu découvriras la forme qui se cache sur le quadrillage**

