

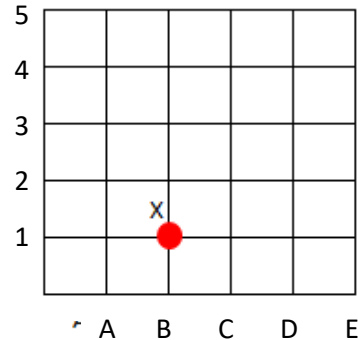
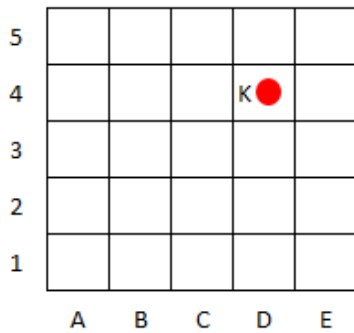
GÉOM14-Se repérer sur un quadrillage



Les **plans** ou les **cartes** sont des **dessins simplifiés** de lieux existants : ils permettent de **se repérer** ou de **se déplacer** facilement dans l'espace.

Pour se repérer ou se déplacer, on peut utiliser un **quadrillage** : grâce aux **codages de ses axes horizontaux et verticaux**, on **détermine précisément les coordonnées** d'un nœud ou d'une case.

On commence toujours par citer les **coordonnées** d'un point par le repère de **l'axe horizontal** puis celui de **l'axe vertical**.



Les coordonnées du point K sont : K (D ; 4)

Les coordonnées du point X sont : X (B ; 1)



Regarde cette vidéo !

Apprends autrement !

Se repérer
sur un
quadrillage

Il faut coder les
axes
horizontaux et
verticaux

On peut déterminer les
coordonnées d'une case
ou d'un nœud.

On cite toujours les coordonnées
par le repère de l'axe horizontal puis
celui de l'axe vertical.



Vérifie tes connaissances !

Pour t'assurer que tu as bien compris ta leçon, et pour l'apprendre, tu peux essayer de répondre à ces questions et/ou essayer de faire ces activités interactives.

- Cite trois manières de tracer le symétrique d'une figure.
- Entraîne-toi à tracer le symétrique d'une figure de différentes façons.

