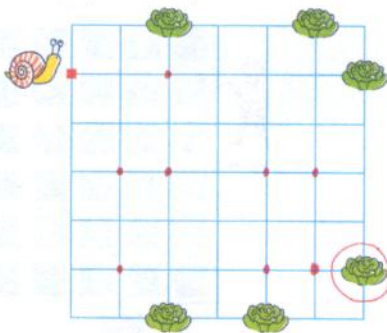


Compétences : Réaliser des déplacements dans l'espace.
 Les décoder et les coder.
Calcul mental : Soustraire un nombre à 1 chiffre d'un
 nombre à 3 chiffres sans retenue.
Photofiche : Parcours A et B, p. 78

- 1 Jojo l'escargot a vu une salade plus belle que les autres. Il avance sur les lignes du quadrillage d'un nœud à l'autre.

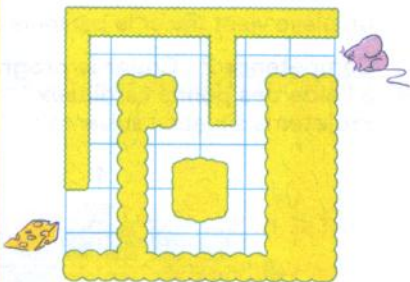
Suis le code pour tracer son parcours et entoure la salade qu'il va manger.



Direction	Distance en carreaux
→	2
↓	2
←	1
↓	2
→	3
↑	2
→	1
↓	2
→	1

- 2 La souris veut aller manger le morceau de fromage par le chemin le plus court.

Écris le programme du déplacement de la souris.



Direction	Distance
←	2
↓	2
←	1
↑	2
←	2
↓	4
←	1

78 soixante-dix-huit

Compétences : Réaliser des déplacements dans l'espace
 familier. Les décoder et les coder.
Calcul mental : Trouver un nombre < 100 découpé sous
 la forme « c... d... u... ».
Photofiche : Parcours A et B, p. 79

- 1 Les rues du village de Noé forment un quadrillage.

Trace le chemin qu'il parcourt et entoure le bâtiment où il arrive.



Direction	Distance
est	2
sud	1
est	1
nord	2
est	1
sud	3
ouest	2
sud	2

- 2 La maman de Lola veut se rendre à la mairie en voiture.

Mais il y a de nombreuses rues barrées.

Écris les indications qu'il faut lui donner pour éviter tous les travaux.

Direction	Distance
est	1
sud	2
est	2
nord	2
est	2
sud	1
est	1

