

# Se repérer et programmer un déplacement

## Contrôle de maths - CM1

**Contrôle repérer CM1** : se repérer et programmer un déplacement : contrôle de maths CM1.

**Durée conseillée : 45 minutes. Barème sur 20 points. Calculatrice interdite.**

### 1 Lire un plan / 3 pts

*Durée : 40 minutes · Calculatrice interdite*

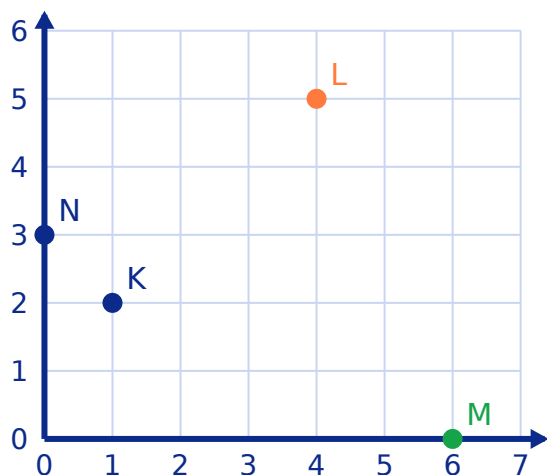
Observe le plan.

|   | A                                                                                 | B                                                                                   | C                                                                                   | D | E                                                                                   |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |  |                                                                                     |                                                                                     |   |                                                                                     |
| 2 |                                                                                   |                                                                                     |  |   |                                                                                     |
| 3 |                                                                                   |  |                                                                                     |   |                                                                                     |
| 4 |                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     |   |  |

- Que trouve-t-on dans la case C2 ?
- Que trouve-t-on dans la case B3 ?
- Dans quelle case est la maison  ?

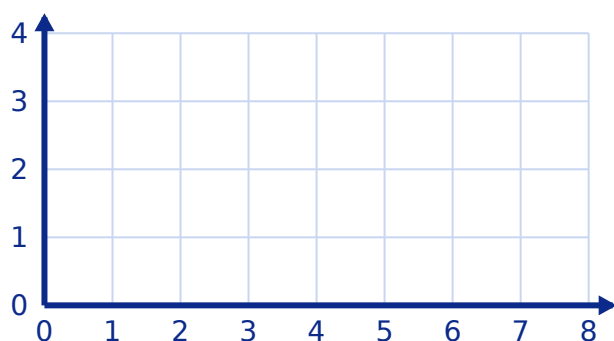
### 2 Coordonnées / 4 pts

Donne les coordonnées des points K, L, M et N.



### 3 Placer des points / 4 pts

Place R (2 ; 1), S (7 ; 1) et T (7 ; 3) dans un repère. Ensuite, ces points sont trois sommets d'un rectangle RSTU. Puis donne les coordonnées de U.



### 4 Un programme / 4 pts

Le robot part de (2 ; 1) en regardant vers le haut.

1. Avancer de 3 cases
2. Tourner à droite (quart de tour)
3. Avancer de 4 cases
4. Tourner à gauche (quart de tour)
5. Avancer de 1 case

Où arrive-t-il ?

### 5 Répéter / 3 pts

Le robot part de (3 ; 4) en regardant vers la droite.

1. Répéter 4 fois :
  - Avancer de 2 cases
  - Tourner à droite (quart de tour)

Où est-il à la fin ? Quelle figure a-t-il dessinée ? Quel est son périmètre en cases ?

## 6 Avec Scratch / 2 pts

Voici un script.

quand  est cliqué

répéter 3 fois

avancer de 20 pas

tourner  de 90 degrés

Combien de pas le lutin fait-il en tout ?

## Réviser efficacement : contrôle repérer CM1

Avant tout, repère ce que l'on te demande de trouver. Puis contrôle tes calculs avant de passer à la suite. De cette façon, tu comprends d'où vient chaque erreur. De plus, un travail régulier sur contrôle repérer CM1 vaut mieux qu'une longue séance.

Par exemple, refais un exercice raté deux jours plus tard. Également, tu peux continuer avec les polygones et les quadrilatères : contrôle de maths CM1.