

Se repérer et programmer un déplacement

Corrigé du contrôle - CM1

Corrigé contrôle se repérer et programmer un déplacement CM1 : se repérer et programmer un déplacement : corrigé du contrôle de maths CM1.

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

1 Lire un plan / 3 pts

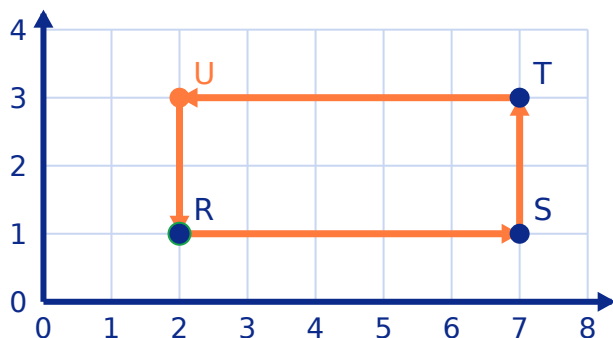
- L'arbre □ (1 point).
- Le magasin □ (1 point).
- La maison est dans la case **E4** (1 point).

2 Coordonnées / 4 pts

K (1 ; 2), L (4 ; 5), M (6 ; 0), N (0 ; 3).

Barème : 1 point par point.

3 Placer des points / 4 pts

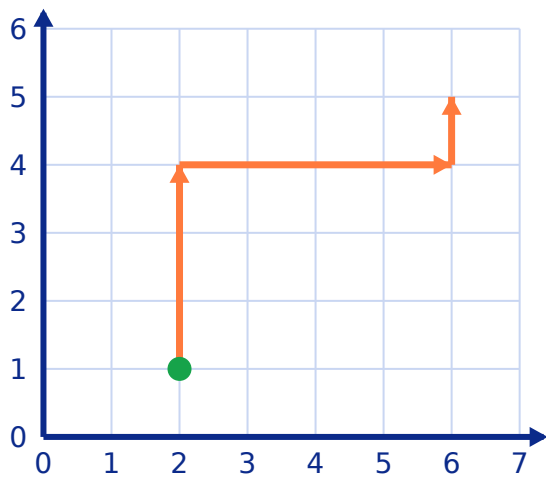


U est au-dessus de R et à la même hauteur que T : **U (2 ; 3)**.

Barème : 1 point par point bien placé (3 points), 1 point pour U.

4 Un programme / 4 pts

Il monte de 3 en (2 ; 4), tourne à droite (il regarde vers la droite), avance de 4 en (6 ; 4), tourne à gauche (il regarde vers le haut) et monte de 1.

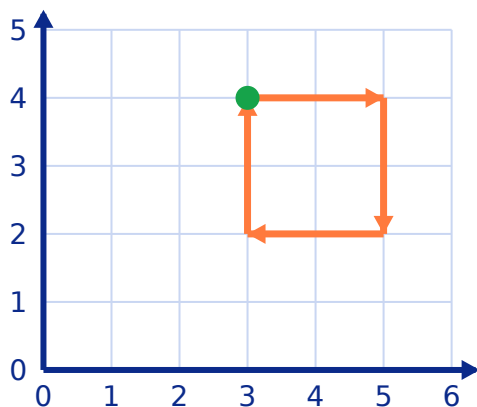


Il arrive en (6 ; 5).

Barème : 1 point par déplacement juste (3 points), 1 point pour la réponse.

5 Répéter / 3 pts

Chaque tour : avancer de 2, tourner à droite. Après 4 tours, il est de retour en **(3 ; 4)** (1 point).



Il a dessiné un **carré** de 2 cases de côté (1 point). Périmètre : $4 \times 2 = 8$ **cases** (1 point).

6 Avec Scratch / 2 pts

Le lutin avance de 20 pas, 3 fois : $3 \times 20 = 60$ **pas** (2 points).

Réviser efficacement : corrigé contrôle se repérer et programmer un déplacement CM1

Avant tout, rédige ta propre réponse sur un brouillon. Puis contrôle tes calculs avant de passer à la suite. Ainsi, tu repères vite tes erreurs de méthode. Par ailleurs, corrigé contrôle
Fiche en ligne : maths-facile.eu/se-reperer-et-programmer-un-deplacement-corrige-contrrole-cm1/ · Cours, exercices et

se repérer et programmer un déplacement CM1 au CM1 demande surtout de la régularité.

Par exemple, explique la méthode à voix haute, comme à un camarade. Également, tu peux continuer avec la multiplication : corrigé du contrôle de maths CM1.