

En CM1, se repérer sur un quadrillage devient facile

Leçon claire, exercices progressifs et correction détaillée pour coder cases et nœuds sur un quadrillage. PDF à imprimer.

Ressources scolaires primaire

Correction et points à retenir

Prénom : _____ Date : _____. Sur une **évaluation CM1**, si le trésor est placé en C4, commence par la colonne C, puis descends ou montes jusqu'à la ligne 4. Geste simple. Cette **correction quadrillage CM1** reprend les mêmes numéros que les exercices : chaque réponse indique la position exacte ou le déplacement correct, puis explique le repérage pour que le **PDF à imprimer** reste clair, même sans aide.

Exercice 1 : **B3**. La case se trouve dans la colonne B et sur la ligne 3.

Exercice 2 : **D1, A4, C2**. Chaque symbole est lu avec la colonne avant la ligne.

Exercice 3 : **case E5**. Le point d'arrivée correspond au croisement du repérage demandé.

Exercice 4 : **→ → ↓ ↓ ←**. Le déplacement respecte l'ordre des flèches.

Exercice 5 : **C3 vers F3**. Le trajet reste horizontal, donc seule la colonne change.

Exercice 6 : **A2, B2, C2, D2**. Les cases sont alignées sur la même ligne.

Exercice 7 : **nœud B4**. Le point est situé au croisement de la colonne B et de la ligne 4.

Exercice 8 : **chemin : B2 → B5 → E5**. Le trajet combine un déplacement vertical puis horizontal, utile pour *se repérer sur une carte*, un plan ou un quadrillage.

À retenir : une colonne est verticale, une ligne est horizontale, un nœud est un croisement. Si tu hésites, pose ton doigt sur la colonne puis glisse vers la ligne ; à l'inverse, ne confonds pas une case avec un nœud, car la réponse change.

évaluation cm1 comment se repérer sur une carte

Pour réussir une évaluation de CM1 sur une carte, commence par lire le titre, la légende et les repères. Observe ensuite le quadrillage, les lettres et les nombres. Cherche d'abord la colonne, puis la ligne, ou l'inverse selon la consigne. Vérifie toujours que tu places le point, la ville ou l'objet au bon croisement.

Comment se repérer sur un quadrillage ?

Pour te repérer sur un quadrillage, utilise les indications placées sur les bords : souvent des lettres d'un côté et des nombres de l'autre. Repère d'abord la colonne, puis la ligne. Le point recherché se trouve à l'endroit où les deux repères se croisent. Lis toujours les coordonnées avec soin.

Comment se déplacer sur un quadrillage ?

Pour te déplacer sur un quadrillage, pars de la case ou du point de départ. Suis les consignes dans l'ordre : monter, descendre, aller à droite ou aller à gauche. Compte chaque case ou chaque segment sans en sauter. À la fin, vérifie que ton arrivée correspond bien au trajet demandé.

Qu'est-ce qu'un nœud en géométrie ?

Un nœud est un point situé au croisement de deux lignes d'un quadrillage. Il ne se trouve pas au milieu d'une case, mais exactement à l'intersection des lignes. En géométrie, les nœuds servent souvent à placer des points avec précision, tracer des figures ou suivre un déplacement.

Comment se repérer sur un quadrillage en CM1 ?

En CM1, tu dois savoir lire et utiliser les coordonnées d'un quadrillage. Regarde les lettres, les nombres ou les repères indiqués autour du quadrillage. Trouve la bonne colonne et la bonne ligne, puis place ton point ou ta réponse au bon endroit. Une bonne méthode évite les erreurs de décalage.

Qu'est-ce qu'un nœud en géométrie ?

Un nœud correspond au croisement de deux lignes sur un quadrillage. C'est un repère précis pour placer un point. Il faut le distinguer d'une case : la case est une zone fermée, alors que le nœud est seulement un point d'intersection. Les nœuds aident à tracer et à se déplacer correctement.

Comment réussir une évaluation CM1 sur une carte ou un plan quadrillé ?

Pour réussir, lis d'abord toute la consigne et observe les repères du plan ou de la carte. Utilise la légende, les directions et les coordonnées. Place ton doigt ou ton crayon sur le repère de départ, puis avance étape par étape. Relis enfin tes réponses pour vérifier les colonnes, les lignes et les déplacements.

Quelle est la différence entre une case et un nœud ?

Une case est un petit carré ou rectangle du quadrillage : c'est une zone. Un nœud est un point où deux lignes se croisent. Si la consigne demande de colorier, on utilise souvent une case. Si elle demande de placer un point, on utilise plutôt un nœud ou une intersection.

Le résumé utile

Comment expliquer simplement les coordonnées à un élève de CM1 ? —

Présente les coordonnées comme une adresse sur le quadrillage : une indication pour la colonne et une indication pour la ligne. L'élève doit suivre toujours le même ordre de lecture.

Faut-il repérer une case ou un croisement sur un quadrillage ? — Cela dépend de la consigne. Une case est un espace fermé entre les traits ; un croisement de deux traits s'appelle un nœud.

Quels exercices proposer pour progresser sur les quadrillages ? —

Commencer par lire des positions, puis placer des points, suivre des déplacements, coder un parcours et corriger un trajet erroné.

Comment préparer une évaluation CM1 sur les plans et cartes quadrillés ?

— Réviser le vocabulaire, s'entraîner à lire des coordonnées et décrire des déplacements courts. Ajouter une carte simple pour transférer la méthode à un plan réel.

Relis toujours la consigne avant de placer un point : elle précise si tu dois utiliser une case ou un nœud. Commence par la colonne, vérifie la ligne, puis marque proprement ta réponse. Pour t'entraîner, refais les exercices dans l'ordre, puis compare avec la correction. pour imprimer la fiche et reprendre les déplacements à ton rythme.

Contenu vérifié le 23 juin 2026

[Continue sur coursprimaire.fr](https://coursprimaire.fr)

