

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

Se repérer sur un quadrillage, c'est trouver ou coder la position d'une case, d'un point ou d'un nœud grâce aux lignes et aux colonnes. En CM1, on apprend aussi à suivre des déplacements avec des flèches et à vérifier l'ordre des coordonnées.

Sur le dessin, le trésor est en colonne C et ligne 4, mais Léa hésite entre la case et le nœud. Prénom : ____ Date : ____ . CM1 · cycle 3 · mathématiques · espace et géométrie. Je sais trouver, coder et décrire la position d'une case ou d'un point sur un quadrillage. Observe les lettres, les nombres, les lignes et les colonnes avant de répondre.

Objectif : se repérer sur un quadrillage en CM1

Pour se repérer sur un quadrillage, observe les repères des colonnes et des lignes. Lis ensuite la colonne, puis la ligne, sauf si ton enseignant donne une autre règle. Attention : un point peut être placé dans une case ou sur un nœud. La consigne décide.

Prénom : ____ Date : ____

CM1 Cycle 3 Mathématiques Espace et géométrie

Objectif : **Je sais trouver, coder et décrire la position d'une case ou d'un point sur un quadrillage.** En **maths**, cette compétence aide aussi à lire un plan, suivre un déplacement et préparer la **géométrie** du cycle 3. Simple, mais précis.

Définition : un **quadrillage** est un réseau de lignes horizontales et verticales qui forment des cases ; les colonnes et les lignes servent à coder une position, comme dans les activités proposées en classe de **CM1**, par Lumni ou dans des ressources académiques, notamment celles de l'Académie d'Aix-Marseille.

Avant de commencer, vérifie que tu reconnais une ligne, une colonne, une case et une flèche de déplacement. Pour réussir **se repérer sur un quadrillage cm1**, lis calmement les repères, place ton doigt sur la bonne colonne, puis cherche la bonne ligne.

Ce qu'il faut savoir : cases, lignes, colonnes et nœuds

Où se trouve le point ? Un **quadrillage** est formé de lignes verticales et horizontales. Une **case** est l'espace entre les traits ; un **nœud en géométrie** est le croisement de deux traits. Ne les confonds pas. Pour *se repérer sur un quadrillage cm1*, lis d'abord la **colonne**, puis la **ligne**, comme avec des coordonnées.

Élément	Ce que c'est	Comment le repérer
Case	Espace fermé entre quatre traits	Avec sa colonne et sa ligne, par exemple B puis 3
Nœud	Croisement de deux traits	Avec les deux traits qui se coupent
Déplacement	Trajet sur les quadrillages	Avec des pas vers la droite, la gauche, le haut ou le bas

En **Géométrie**, certaines consignes demandent de placer un objet dans une case, d'autres sur un nœud. La réponse change donc. Les fiches d'écoles et des ressources académiques, comme des PDF de l'**Académie de Poitiers**, insistent aussi sur les déplacements le long des traits du quadrillage.

Se repérer dans un quadrillage avec des cases. Géométrie pour le CP, CE1, CE2, CM1 et CM2 — jerevise

Méthode pas à pas pour lire ou coder une position

Sur un quadrillage de CM1, **comment se repérer sur un quadrillage** dépend d'une question simple : cherches-tu une *case* ou un *nœud* ? Une case est un carré ; un nœud est un croisement. Les **Coordonnées** utilisent souvent les **Colonnes** puis les **Lignes**, mais vérifie toujours l'ordre demandé par ton Prof de CM.

1. Regarde les repères écrits autour du quadrillage : lettres, nombres, lignes ou colonnes.
2. Trouve la colonne demandée, par exemple la colonne C.

3. Trouve la ligne demandée, par exemple la ligne 4.

4. Vérifie que tu places bien l'objet dans la bonne case ou sur le bon nœud.

Exemple : « **Le trésor est en C4** ». Va dans la colonne C, puis descends jusqu'à la ligne 4 : le trésor se place à leur rencontre, ou dans la case C4 si l'exercice parle de cases. Pour **se déplacer sur un quadrillage**, lis chaque ordre dans l'ordre : « pars de B2, avance de 3 cases à droite, puis descends de 1 case ». Tu arrives en E3. Attention : à **gauche**, la lettre recule ; à droite, elle avance. Ces *Déplacements sur quadrillage* servent à coder une position avec précision.

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

Cours Primaire - Document pédagogique