



## Se repérer et se déplacer dans l'espace

1/ Pour **se repérer sur un quadrillage**, on **code les cases verticalement et horizontalement** en utilisant un chiffre et une lettre.

Grâce à ce codage, on peut **lire les coordonnées** des cases.

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							▲
C							
D							
E							

Le triangle se trouve dans la case (B ; 6).

Grâce à ce codage, on peut **lire les coordonnées** des cases.

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B						▲	
C							
D							
E	▲	→	→	→	→	→	

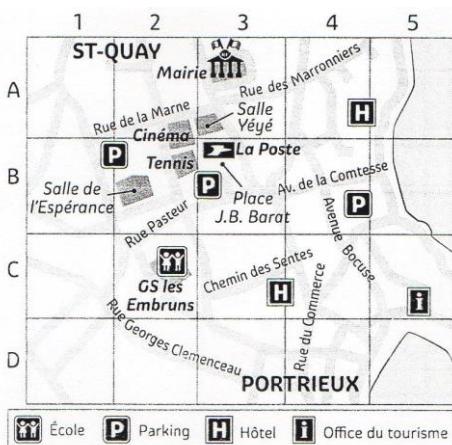
Le triangle se déplace de la case (E ; 1) à la case (B ; 5)

Déplacement :  $\rightarrow 4, \uparrow 3$

Il se déplace de 4 cases vers la droite et monte de 3 cases.

On peut également citer chaque case traversée : (E ; 2) - (E ; 3) - (E ; 4) - (E ; 5) - (D ; 5) - (C ; 5) - (B ; 5)

2/ Les **cartes et les plans** permettent de se repérer dans l'espace. Ce sont des **représentations de l'espace à plat**, vues du dessus, en respectant proportionnellement les dimensions.



3/ La **légende** explique les symboles, les couleurs ou les signes utilisés pour représenter différents éléments : routes, musées, monuments...

4/ La plupart du temps, les cartes et les plans sont **quadrillés** pour aider à se repérer facilement.

Exemple : Carte de Saint-Quay-Portrieux (Bretagne)