

Evaluation Numération : Se repérer et se déplacer sur une carte ou sur un plan

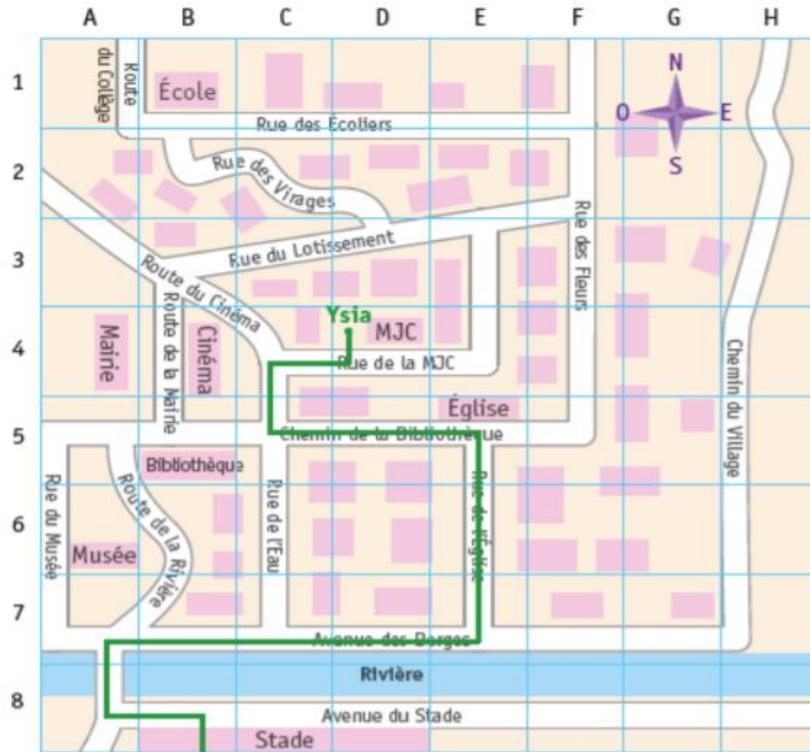
CM1

Compétences évaluées

Se repérer sur un plan à l'aide d'un codage.

Reconstituer un itinéraire.

Correction



Observe ce plan pour répondre aux questions suivantes.

1 Vrai ou Faux ?

Le musée se trouve dans la case A6.	<input checked="" type="checkbox"/> vrai	<input type="checkbox"/> faux
L'église se trouve dans la case E4.	<input type="checkbox"/> vrai	<input checked="" type="checkbox"/> faux
Le cinéma se trouve dans la case B5.	<input type="checkbox"/> vrai	<input checked="" type="checkbox"/> faux
L'école se trouve dans la case B1.	<input checked="" type="checkbox"/> vrai	<input type="checkbox"/> faux
La mairie se trouve dans la case A4.	<input checked="" type="checkbox"/> vrai	<input type="checkbox"/> faux

2 Remets dans l'ordre les étapes de l'itinéraire tracé en vert sur le plan pour rejoindre Ysia.

	1	2	3	4	5	6	7	8
Avancer et tourner à la rue de la MJC.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
En sortant du stade, tourner à gauche.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A l'église, tourner à gauche.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tu es arrivé(e)! Ysia se trouve avant la MJC.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
Tourner à droite et longer la rivière jusqu'à la rue de l'Eglise.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prendre la rue de l'église jusqu'à l'église.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Marcher sur le Chemin de la Bibliothèque et prendre la première à droite.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Tourner à droite pour traverser la rivière sur le pont	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ce document PDF gratuit à imprimer est issu de la page :

- [Evaluations QCM / QUIZ Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte - PDF à imprimer](#)

Le lien ci-dessous vous permet de télécharger ce QCM / QUIZ avec un énoncé vierge

- [Se repérer et se déplacer sur une carte ou sur un plan - Examen Evaluation- Fiches QCM - Quiz : Primaire 4](#)

Les QCM / QUIZ des catégories suivantes pourraient également vous intéresser :

- [Evaluations QCM / QUIZ Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Droites perpendiculaires - PDF à imprimer](#)
- [Evaluations QCM / QUIZ Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Solides et patrons - PDF à imprimer](#)
- [Evaluations QCM / QUIZ Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Vocabulaire de géométrie - PDF à imprimer](#)
- [Evaluations QCM / QUIZ Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Programmes de construction - PDF à imprimer](#)

Besoin d'approfondir en : Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte

- [Leçons Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte](#)
- [Exercices Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte](#)
- [Evaluations Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte](#)
- [Evaluations / compétences Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte](#)
- [Séquence / Fiche de prep Primaire 4 Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte](#)