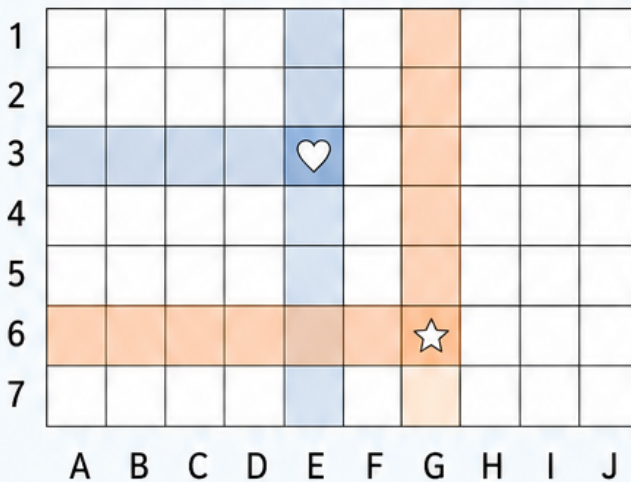


# Géom2 : Se repérer et se déplacer dans l'espace

## ● Repérer des cases

On peut partager un plan (ou une carte) en bandes verticales et horizontales, qui se croisent en formant des cases. Chaque bande est numérotée (avec un chiffre ou une lettre).

On repère **une case** du plan en indiquant le numéro de la bande verticale et horizontale.



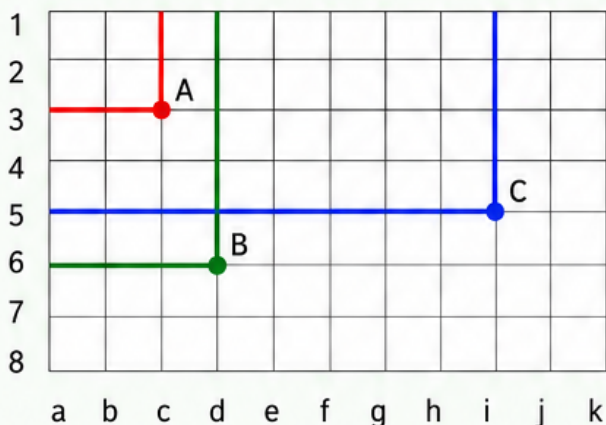
Coordonnées du cœur : ( **E** ; **3** )

Coordonnées de l'étoile : ( **G** ; **6** )

## ● Repérer des nœuds

On peut partager un plan par un quadrillage en numérotant les lignes et les colonnes. Le croisement définit des points.

On repère **un point** du plan en indiquant le numéro de la ligne et de la colonne.



Coordonnées A : ( **C** ; **3** )

Coordonnées B : ( **D** ; **6** )

Coordonnées C : ( **I** ; **5** )

## ● Se déplacer

Pour coder un déplacement, il faut indiquer la case de départ et la case d'arrivée. Il faut ensuite décrire avec précision les mouvements selon d'autres repères : **droite** → , **gauche** ← , **haut** ↑ , **bas** ↓ .