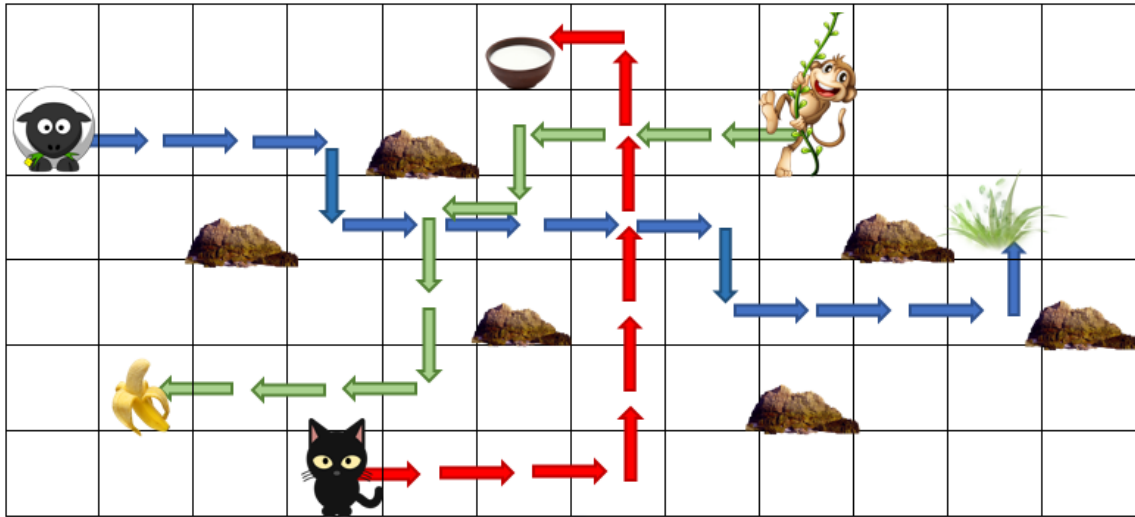




Espace et géométrie

EG2. Programmer des déplacements.



Bravo tu as réussi !



Ou revois ta leçon



Complète la programmation du déplacement du mouton qui cherche de l'herbe.



Trace la programmation du déplacement du chat qui cherche du lait, en rouge.



Trace la programmation du déplacement du singe qui cherche une banane, en vert.



Bravo tu as réussi !



Ou revois ta leçon

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

- [Evaluations par compétence 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte - PDF à imprimer](#)

Le lien ci-dessous vous permet de télécharger cette évaluation avec un énoncé vierge

- [Programmer des déplacements - Examen Evaluation progressive à imprimer : 3eme Primaire](#)

Découvrez d'autres évaluations en : 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte

- [Se repérer sur un plan - Examen Evaluation progressive à imprimer : 3eme Primaire](#)

Les évaluations des catégories suivantes pourraient également vous intéresser :

- [Evaluations par compétence 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Cercle et disque - PDF à imprimer](#)

- [Evaluations par compétence 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Quadrilatères - PDF à imprimer](#)

- [Evaluations par compétence 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Reproduire des figures - PDF à imprimer](#)

- [Evaluations par compétence 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Solides et patrons - PDF à imprimer](#)

- [Evaluations par compétence 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Symétrie axiale - PDF à imprimer](#)

Besoin d'approfondir en : 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte

- [Leçons 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte](#)
- [Exercices 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte](#)
- [Evaluations 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte](#)
- [Evaluations / QCM QUIZ 3eme Primaire Mathématiques : Géométrie Se repérer, déplacer / plan, carte](#)