

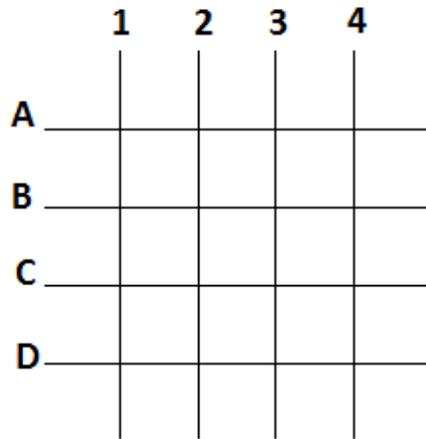


# UTILISER UN QUADRILLAGE

Dans un quadrillage, on utilise les **cases** ou les **nœuds**.



	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					



Un **nœud** se trouve au **croisement de deux lignes**.

Ex : Le nœud C2 se trouve au croisement de la ligne C et de la ligne 2.

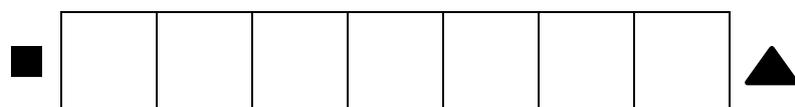
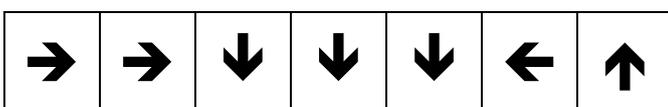
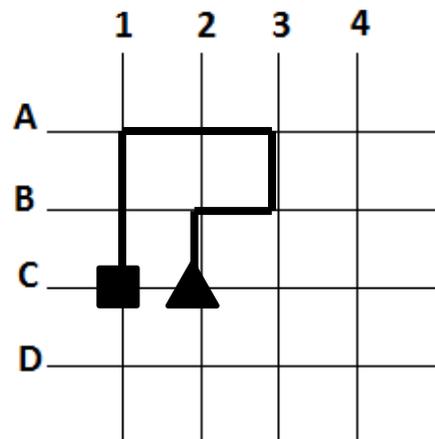
Une **case** se trouve au **croisement d'une ligne et d'une colonne**.

Ex : La case B4 se trouve au croisement de la ligne B et de la colonne 4.

Pour se déplacer, on code le chemin avec des **flèches**.



	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					



# SEQUENCE 7

## Utiliser un quadrillage

### Rituels (5 min)

\*Jeu gauche/droite : selon l'indication donnée par le dé, on se déplace sur le plateau de manière à marquer des points. Le groupe qui en marque le plus de point en un même nombre de lancers gagne la partie. (On compare les résultats lorsque tous les groupes sont passés).

### Calcul mental (10 min)

\*Connaître les tables de 1 à 3 + révision des doubles et des compléments à 10.

SEANCE 1 = révision des acquis du CP et manipulation

*Objectif : se repérer dans un quadrillage.*

#### \*Activité 1

La M place un quadrillage au tableau, les élèves le nomment et le décrivent. La M fait sortir un élève, place un jeton et l'enlève. Les autres doivent indiquer sur leur ardoise puis oralement l'emplacement du jeton à l'élève sorti. Amener les élèves à utiliser le codage lettre/chiffre s'ils ne le font pas. Répétition de l'activité, les élèves deviennent meneurs tour à tour.

On pourra faire varier en utilisant les cases puis les nœuds.

#### \*Activité 2

La M distribue un quadrillage et dicte les couleurs à adopter pour le colorier. Validation en comparant avec le quadrillage préparé par la M au tableau. Identification de l'image représentée. (On pourra utiliser un modèle de pixel art pour cet exercice).

Synthèse :

Pour se repérer dans un quadrillage, on peut utiliser un codage des cases ou des nœuds.

SEANCE 2 = entraînement, exercices.

*Objectif : se repérer et se déplacer sur un quadrillage.*

\*Reprise rapide collectivement des activités de la veille.

\*Exercices.

#### \*Activité 3

La M affiche un quadrillage au tableau et propose de tracer un chemin permettant d'aller du départ à l'arrivée. Laisser les élèves proposer différentes possibilités puis leur proposer de coder ces déplacements. Amener les élèves à utiliser le codage par flèches.

On privilégiera les déplacements sur les lignes plutôt que les cases dans l'optique de la préparation à la reproduction sur quadrillage.  
Proposer aussi l'activité inverse de décodage.

SEANCE 3 = trace écrite, exercices.

*Objectif : se repérer et se déplacer sur quadrillage.*

\***Activité 4**

Par groupe (3 contre 3) : une équipe trace un trajet sur son quadrillage et le code pour l'autre équipe.

Comparaison des trajets pour validation.

\*Synthèse + **trace écrite.**

\***Exercices.**

SEANCE 4 = trace écrite, exercices.

*Objectif : reproduire une figure sur quadrillage.*

\***Activité 5**

Proposer aux élèves de reproduire exactement le dessin réalisé sur le quadrillage du tableau. Les amener à se repérer grâce aux nœuds et aux lignes. Mise en évidence de l'importance du comptage des carreaux.

\*Collage de la **leçon à manipuler** du blog *Cenicienta*.

\***Exercices.**

**Prolongements :**

-utilisation du Logiciel *Géotortue* pour le codage de déplacements.

-travail de renforcement lors d'**ateliers autonomes** de difficulté progressive au cours de la période suivante (lors des ateliers de rituels par exemple).

Prénom :

Date :

**FICHE DE SUIVI Repérage et déplacement dans un quadrillage**

	NA	PA	A	D
<b>Rituels</b> Je sais reconnaître la gauche et la droite.				
<b>Calcul mental</b> Je connais les tables de 1 à 3. Je connais les amis de 10. Je connais les doubles.				

Objectif non atteint **NA**

Objectif partiellement atteint **PA**

Objectif atteint **A**

Objectif dépassé **D**

Prénom :

Date :

**FICHE DE SUIVI Repérage et déplacement dans un quadrillage**

	NA	PA	A	D
<b>Rituels</b> Je sais reconnaître la gauche et la droite.				
<b>Calcul mental</b> Je connais les tables de 1 à 3. Je connais les amis de 10. Je connais les doubles.				

Objectif non atteint **NA**

Objectif partiellement atteint **PA**

Objectif atteint **A**

Objectif dépassé **D**