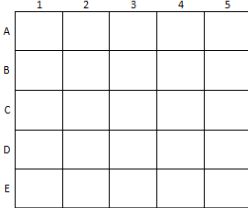


Compétences	→ Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage. → Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement.
Nœcle commun	Situer un objet par rapport à un autre objet, donner sa position.
Objectifs	→ Se repérer dans un quadrillage/Savoir coder et décoder les cases d'un quadrillage. → Se repérer dans un quadrillage/Savoir coder et décoder les nœuds d'un quadrillage. → Se déplacer sur un quadrillage.
Difficultés prévisibles	→ Problèmes de repérage d'une case ou d'un nœud = utiliser ses doigts pour glisser d'une case ou d'un nœud vers son codage et inversement. → Passage du quadrillage à case à un quadrillage à nœuds = faire désigner par l'enfant soit toutes les cases soit tous les nœuds et éventuellement faire placer des objets soit dans des cases soit sur des nœuds. → Pour le déplacement : les élèves peuvent se « perdre » en route = mettre en place des stratégies : <ul style="list-style-type: none"> - Colorier au fur et à mesure de leur traitement les codes de déplacement. - Compter au préalable les flèches des consignes de déplacement et vérifier que l'on a le bon nombre de déplacement effectués en fin de parcours.
Prérequis	Au CP : Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions.

séance 1	<u>Les cases du quadrillage</u> <i>Objectifs :</i> → Se repérer dans un quadrillage. → Coder les cases avec leurs coordonnées. → Développer l'esprit logique (déduction d'informations).
séance 2	<u>Les nœuds du quadrillage</u> <i>Objectifs :</i> → Se repérer dans un quadrillage. → Coder les nœuds avec leurs coordonnées. → Développer l'esprit logique (déduction d'informations).
séance 3	<u>Se déplacer sur un quadrillage</u> <i>Objectifs :</i> → Coder et décoder un déplacement sur un quadrillage.
Evaluation	
Bilan	→ → → →

Niveau	CE1	Fiche n° 1
Discipline	Géométrie – Repérage et déplacement sur un quadrillage	Séance n° 1/3
Compétences	Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage.	<p><u>Niveau de maîtrise :</u></p> <input type="checkbox"/> Découverte <input type="checkbox"/> Consolidation <input type="checkbox"/> Construction <input type="checkbox"/> Réinvestissement
Objectifs	→ Se repérer dans un quadrillage. → Coder les cases avec leurs coordonnées. → Développer l'esprit logique (déduction d'informations).	Matériel : <input checked="" type="checkbox"/> Quadrillages élèves <input checked="" type="checkbox"/> Exercices élèves <input checked="" type="checkbox"/> Bateaux <input checked="" type="checkbox"/> Ardoises

	Déroulement des situations (consignes importantes)	But des tâches, critères de réussite	Dispositif matériel et humain	Remarques	
Découverte	Afficher au tableau : 1. Observation du quadrillage. 2. Retour sur le vocabulaire : cases/colonnes/lignes 3. Nommer une ligne, demander à un élève de venir placer la règle dedans et de compter le nombre de cases. 4. Faire de même avec une colonne. 5. Prendre le bateau qui fait une case : ☛ Ce navire se déplace en mer et le quadrillage va nous permettre de le repérer facilement. 6. Coller le bateau en (C ; 2). 7. Montrer avec les règles que cette case est à la rencontre de la ligne C et de la colonne 2. ☛ On dit que le bateau se trouve en (C ; 2) → montrer le chemin et noter les coordonnées au tableau.		Utiliser le vocabulaire géométrique à bon escient. Se repérer dans le quadrillage	Classe entière Quadrillages tableau. Etiquettes bateau.	
Manipulation	1. Faire sortir les ardoises et demander à un élève de placer le bateau dans une autre case. 2. Les élèves donnent les coordonnées du bateau sur leur ardoise → correction collective immédiate + refaire la manipulation deux ou trois fois. 3. Procédé inverse : donner les coordonnées et demander à un élève de venir placer le bateau + réitérer la manipulation deux ou trois fois. 4. Expliquer qu'on va jouer à la bataille navale. 5. Un élève vient placer les bateaux sur le quadrillage non visible + distribuer un quadrillage à chaque élève. 6. Rappeler aux élèves qu'ils doivent couler trois bateaux pour gagner + à chaque fois qu'un bateau est touché, préciser à toute la classe le nombre de cases qui constituent le bateau. 7. A tour de rôle les élèves font des propositions à l'élève qui est derrière le tableau (« loupé »/ « touché »/ « touché/coulé ») → à chaque proposition un élève vient barrer la case sur le quadrillage (X = loupé / 0 = touché)	Coder les cases d'un quadrillage. Décoder les cases d'un quadrillage. Faire des hypothèses.	Classe entière Quadrillages individuels. Ardoises.	Demander de TOUJOURS commencer par la lettre.	

Synthèse	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faire la synthèse collectivement de ce que nous avons appris. 2. Faire verbaliser les procédures de repérage, de codage et de décodage. 3. Mettre en place l'affichage classe. 4. Le lire collectivement. 	<p>✿ Verbaliser les procédures de repérage.</p> <p>✿ Synthétiser les nouveaux savoirs.</p>	Classe entière	Affichage classe.	
Application	Fiche d'exercices.	<p>✿ Appliquer la nouvelle notion dans des exercices d'entraînement.</p>	Individuel	Fiche d'exos.	


Bilan :

Niveau	CE1	Fiche n°2
Discipline	Géométrie – Repérage et déplacement sur un quadrillage	Séance n° 2/3
Compétences	Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage.	<p>Niveau de maîtrise :</p> <input type="checkbox"/> Découverte <input type="checkbox"/> Consolidation <input type="checkbox"/> Construction <input type="checkbox"/> Réinvestissement
Objectifs	→ Se repérer dans un quadrillage. → Coder les nœuds avec leurs coordonnées. → Développer l'esprit logique (déduction d'informations).	Matériel : ✓ Quadrillage tableau + élèves ✓ Ardoises + feutres ✓ Dessins

	Déroulement des situations (consignes importantes)	But des tâches, critères de réussite	Dispositif matériel et humain	Remarques
Rappel	1. Qu'avons-nous fait la dernière fois ? 2. Comment faire pour donner la position d'un objet dans une case d'un quadrillage ? 3. En profiter pour resituer le vocabulaire géométrique.	✿ Utiliser le vocabulaire géométrique à bon escient. ✿ Se repérer dans le quadrillage	Classe entière	Bien faire répéter qu'on commence TOUJOURS par la lettre.
Découverte	1. Afficher le quadrillage. 2. Est-ce que c'est le même quadrillage ? 3. Qu'est-ce qui est différent ? → Faire remarquer que les lettres et les chiffres ne sont pas placés au même endroit. 4. Faire placer (B ; 2) par un élève. 5. Faire poser la bande jaune sur la ligne B. 6. Faire poser la bande bleue sur la ligne 2. 7. Faire observer que les deux bandes se croisent sur un point. 8. Dire que cela s'appelle un nœud. 9. Faire de même avec (C ; 3). 10. Coder les cases : placer 4 dessins sur des nœuds → les élèves donnent le code sur l'ardoise. Correction collective immédiate.	✿ Coder les nœuds d'un quadrillage. ✿ Décoder les nœuds d'un quadrillage. ✿ Expliciter sa procédure.	Classe entière Quadrillage tableau. Dessins. Ardoises.	Demander de TOUJOURS commencer par la lettre.
Manipulation	1. Distribuer les quadrillages individuels. 2. Untel, untel et untel ... vous prenez 5 feutres (bleu, rouge, vert, jaune, violet). Vous placez 5 points sur des nœuds du quadrillage en cachant bien votre feuille. Quand vous avez placé vos 5 points, vous devez donner les instructions à votre camarade pour qu'il puisse placer les points au même endroit que vous. 3. Vérification en binômes. 4. Refaire un ou deux exemples.	✿ Verbaliser les procédures de repérage. ✿ Donner des instructions explicites.	Binômes Quadrillages individuels. Feutres.	
Bilan	1. Faire la synthèse collectivement de ce que nous avons appris. 2. Faire verbaliser les procédures de repérage, de codage et de décodage. 3. Application	✿ Appliquer la nouvelle notion dans des exercices d'entraînement.	Classe entière Individuel Fiche d'exos.	

Bilan :

Niveau	CE1	Fiche n° 3
Discipline	Géométrie – Repérage et déplacement sur un quadrillage	Étance n° 3/3
Compétences	Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement.	<p>Niveau de maîtrise :</p> <input type="checkbox"/> Découverte <input type="checkbox"/> Consolidation <input type="checkbox"/> Construction <input type="checkbox"/> Réinvestissement
Objectifs	→ Coder et décoder un déplacement sur un quadrillage.	Matériel : ✓ Cf. annexe
		Durée : 45'

	Déroulement des situations (consignes importantes)	But des tâches, critères de réussite	Dispositif matériel et humain	Remarques
Rappel	<ol style="list-style-type: none"> Mettre en place le quadrillage au tableau. Distribuer les bonhommes + les étiquettes lettres + les étiquettes chiffres. Demander à un élève de placer un bonhomme en (C ; 2). Vérification : demander aux élèves qui ont les étiquettes C et 2 de se déplacer et de placer leur étiquette dans la case → les deux cartes doivent se trouver dans la case où il y a le bonhomme. Réitérer la manipulation avec (D ; 4). 	<p>Se repérer dans un quadrillage. Donner les coordonnées d'un point.</p>	<p>Collectif</p> <p>Quadrillage tableau Figurines Lettres et chiffres</p>	
Manipulation	<ol style="list-style-type: none"> Enlever les bonhommes du quadrillage. Placer les pions sur le quadrillage. Former les équipes et désigner un roi dans chaque équipe. Lui donner une couronne. A tour de rôle le roi de chaque équipe déplace ses pions avec des indications. But : défier le roi de l'équipe adverse. Exemple : « Le pion en (B ; 2) se déplace de deux cases vers le bas ». Un joueur de l'équipe vient déplacer son bonhomme et doit donner les coordonnées de sa case d'arrivée. S'il se trompe il revient à son point de départ. Si deux pions se retrouvent dans la même case : défi → l'attaqué doit répondre à une question. S'il répond correctement il élimine l'autre joueur sinon c'est lui qui est éliminé. 	<p>Se déplacer sur un quadrillage à partir d'instructions données oralement. Donner les coordonnées d'un objet dans un quadrillage. Répondre à des questions de calcul, de numération et de questions plus générales sur la connaissance des nombres.</p>	<p>Collectif</p> <p>Par équipes</p> <p>Couronnes Cartes Défi</p>	
Synthèse	<ol style="list-style-type: none"> Comment faire pour aller en haut ? en bas ? à gauche ? à droite ? Instaurer le code de déplacement. Afficher la synthèse classe. La lire collectivement. 	<p>Verbaliser les procédures de déplacement. Manifester sa compréhension par une reformulation des procédures mobilisées.</p>	<p>Collectif</p> <p>Synthèse classe</p>	

1. Le parcours du lapin
2. Distribuer deux quadrillages par équipe.
9. **👉 Bunny se trouve dans la case (B ; 2). Pour trouver sa carotte il doit suivre le parcours suivant (afficher les étiquettes au tableau). Vous allez chercher avec votre groupe la case dans laquelle se trouve la carotte. Vous faites une croix dans la case d'arrivée puis vous donnez ses coordonnées.**
3. Correction collective avec étiquettes flèches + dessins.
4. Faire le deuxième parcours.
5. Exercices 1 et 2 page 96 (OPLM).

96

Appliquer la nouvelle notion dans des exercices d'entraînement.

Collectif

Groupes

Individuel

Quadrillage
tableauDessins lapin +
carotteQuadrillage
groupes

Manuel

Bilan :