

Maths CE1 / CM1

Les quadrillages

Séance 1

CE1

CM1

Connais-tu l'artiste Invader ?

LE CARTABLE DES LOULOUS



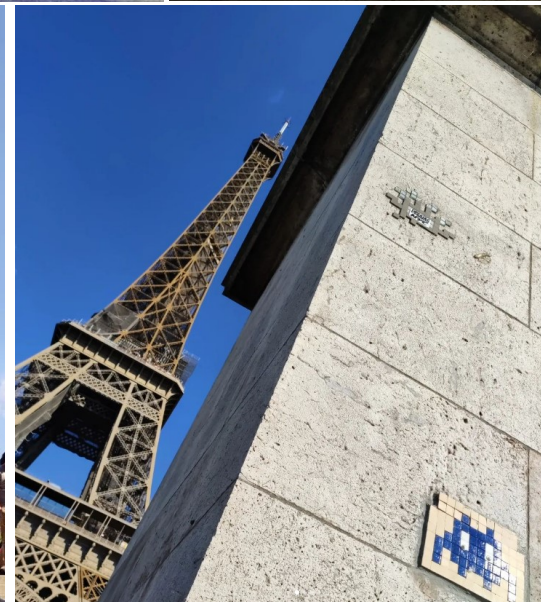
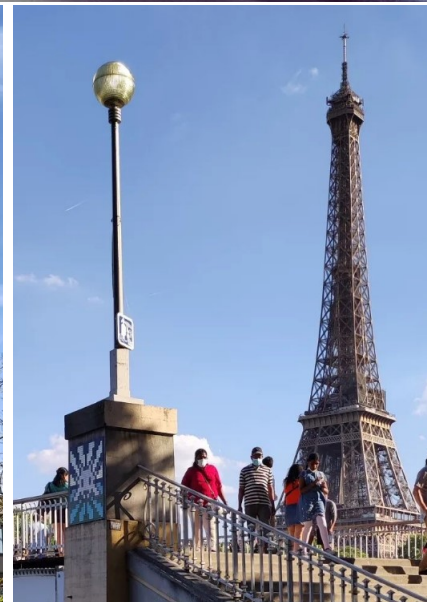
CE1



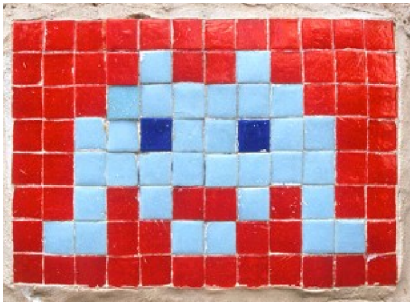
CM1



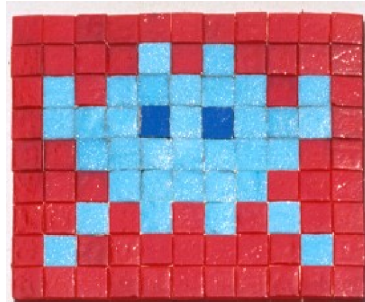
LE CARTABLE DES LOULOUS



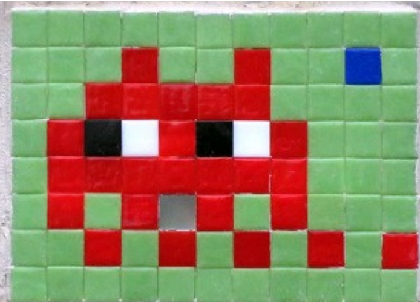
Choisir un Invader et le reproduire sur un quadrillage :



PARIS
PA_05 > 1998 > 10 POINTS



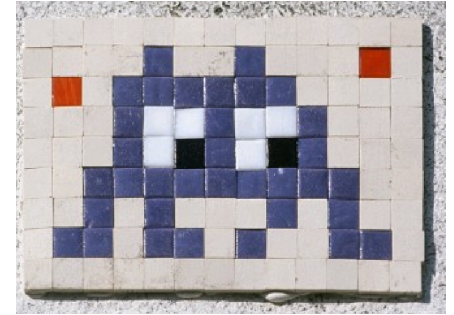
PARIS
PA_351 > 2000 > 20 POINTS



PARIS
PA_193 > 1999 > 20 POINTS



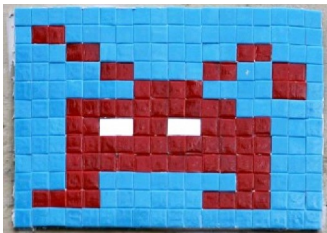
PARIS
PA_168 > 1999 > 20 POINTS



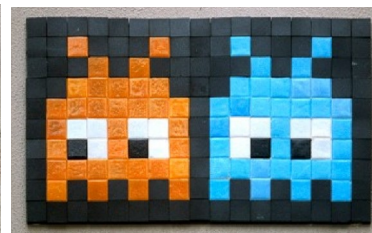
PARIS
PA_432 > 2001 > 10 POINTS



PARIS
PA_540 > 2004 > 10 POINTS



PARIS
PA_697 > 2006 > 20 POINTS



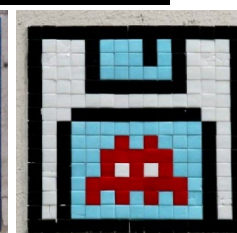
PARIS
PA_462 > 2002 > 20 POINTS



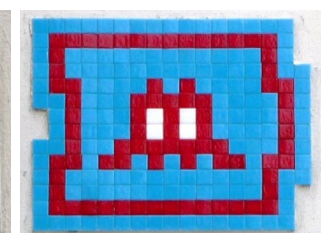
PARIS
PA_853 > 2010 > 20 POINTS



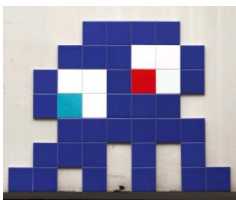
NEW YORK
NY_157 > 2015 > 100 POINTS



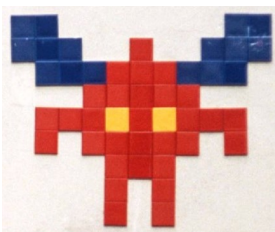
PARIS
PA_766 > 2008 > 20 POINTS



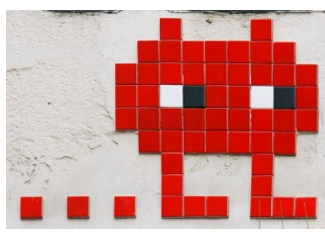
PARIS
PA_780 > 2008 > 20 POINTS



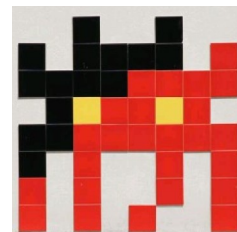
PARIS
PA_1209 > 2016 > 50 POINTS



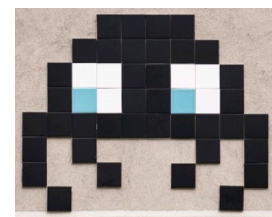
PARIS
PA_555 > 2004 > 50 POINTS



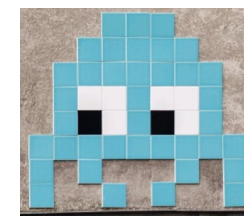
PARIS
PA_819 > 2009 > 30 POINTS



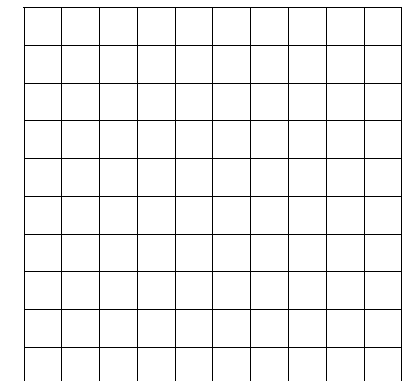
PARIS
PA_1047 > 2013 > 50 POINTS



PARIS
PA_1009 > 2011 > 50 POINTS



PARIS
PA_1008 > 2011 > 50 POINTS

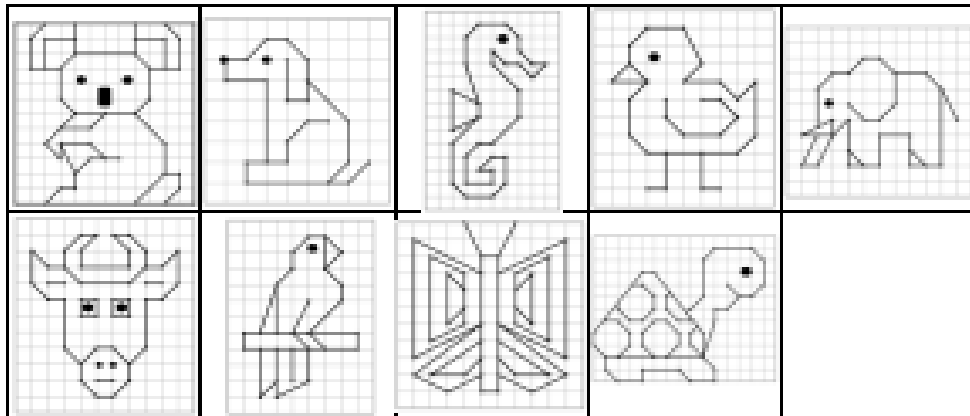


Séance 2

CE1

Mes reproductions géométriques : CE1

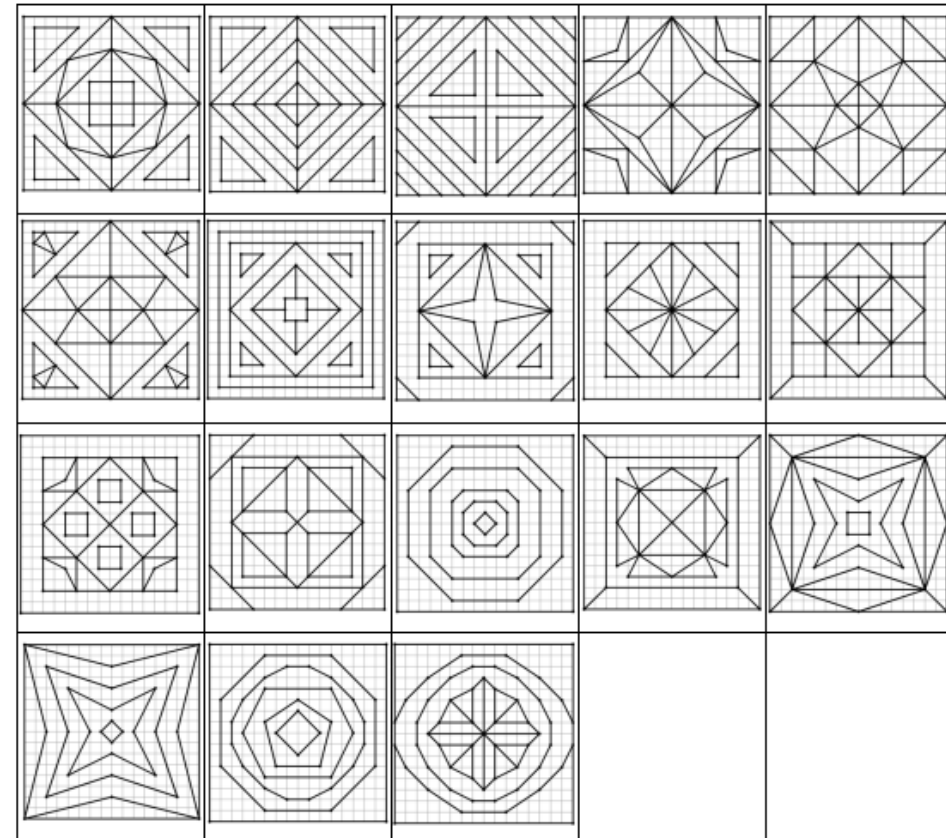
Je colorie mes réussites :



CM1

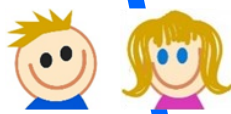
Mes reproductions géométriques : CM1

Je colorie mes réussites :

















Séance 3

CE1










Écrire la position de :

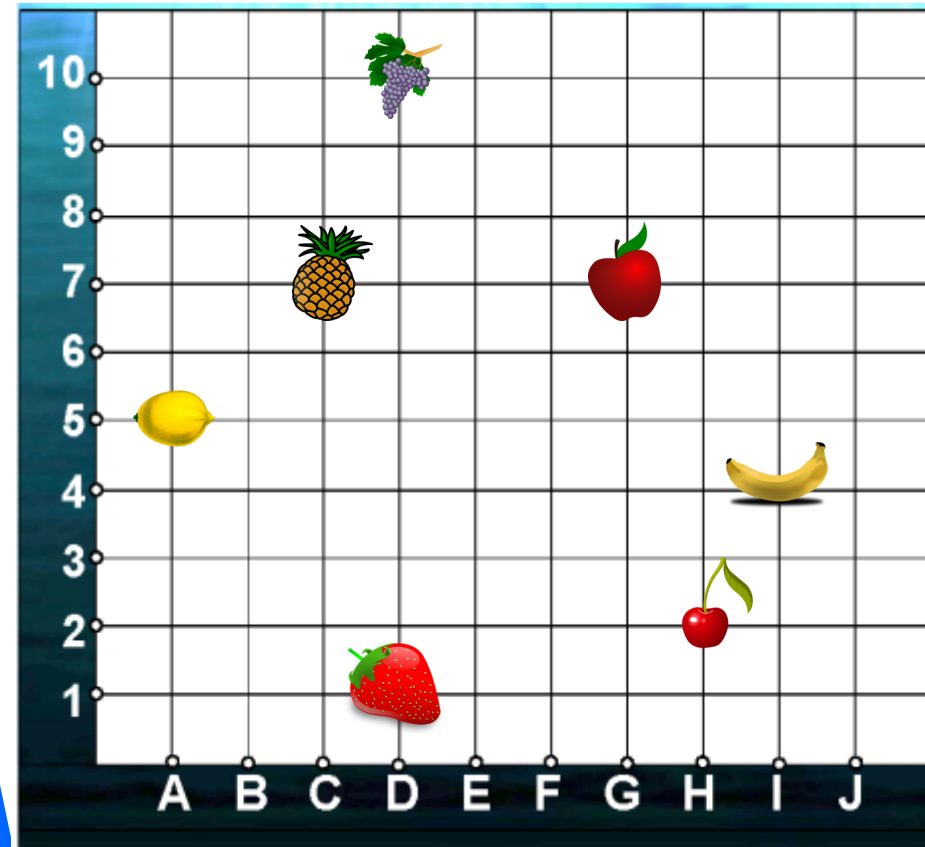
 (... ; ...)
  (... ; ...)
  (... ; ...)
 (... ; ...)
  (... ; ...)
  (... ; ...)
 (... ; ...)

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

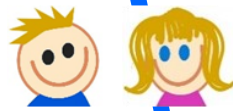
CM1

Écrire la position de :




 (... ; ...)
  (... ; ...)
  (... ; ...)
 (... ; ...)
  (... ; ...)
  (... ; ...)
 (... ; ...)



CE1







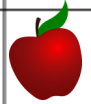


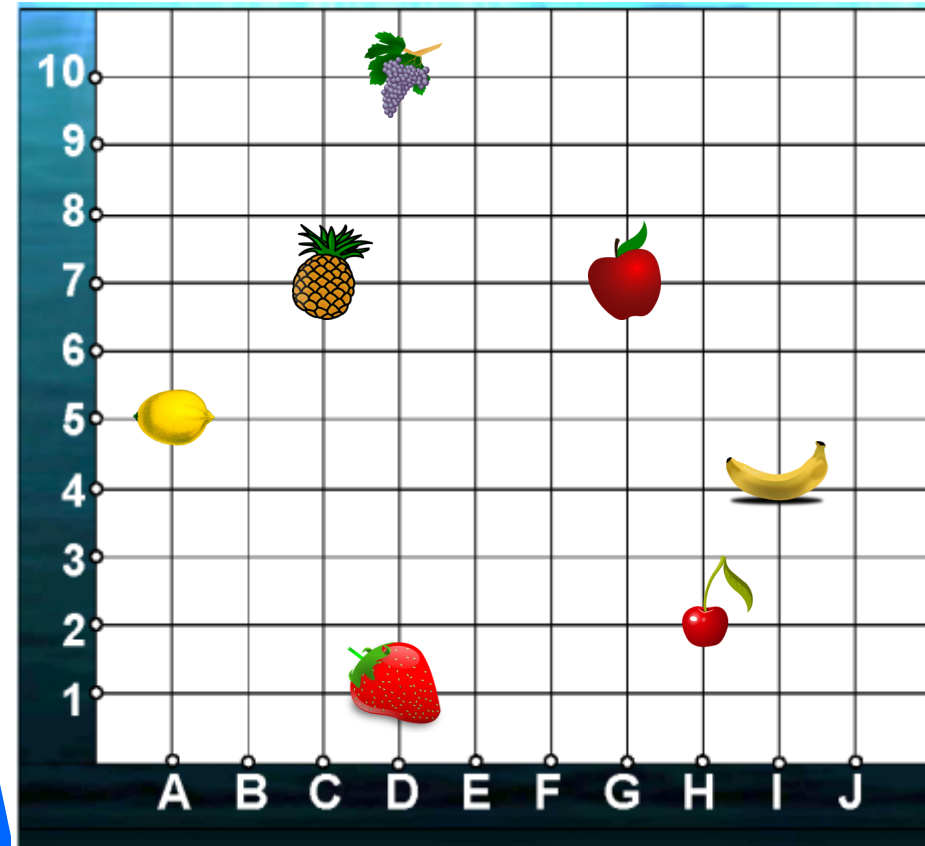
CM1

 (G ; 1)  (D ; 2)  (A ; 5)
 Colorier : (C ; 5) (G ; 4) (H ; 7)
 (D ; 8) (A ; 2) (F ; 4) et (B ; 6).

 (C ; 7)  (D ; 10)  (D ; 1)

Placer les points : (C ; 5) (G ; 4)
 (H ; 7) (D ; 8) (A ; 2) (F ; 4) et
 (B ; 6).

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							



Séance 4

CE1


CM1

La guerre du potager ★★





Date : // //

Mon prénom :

MON POTAGER




Place tes légumes dans ton potager
(Attention, 2 carottes, 2 radis !):

 → P P P P
 → C C C
 → M M
 → R

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

LE POTAGER DE MON ADVERSAIRE



Son prénom :

- **But du jeu** : manger tout le potager de ton adversaire en envoyant ta taupe dans son potager.

- Quand c'est ton tour, tu annonces la case que tu vides dans le potager de ton adversaire. L'adversaire te répond le résultat :

- « **Terre** » : ta taupe ne mange que de la terre. Colorie en noir la case dans la grille de ton adversaire pour te souvenir qu'il n'y a rien ici.





- « **Croqué** » : ta taupe a mangé un bout de légume ! Fais une croix sur la grille pour marquer qu'il y a un morceau de légume à cet endroit.

- « **Disparu** » : ta taupe a mangé tout le légume !

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							


MA GRILLE

10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

-  1 porte avion
-  3 destroyers
-  2 patrouilleurs
-  1 sous-marin (en noir)

LA GRILLE DE MON ADVERSAIRE

10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	



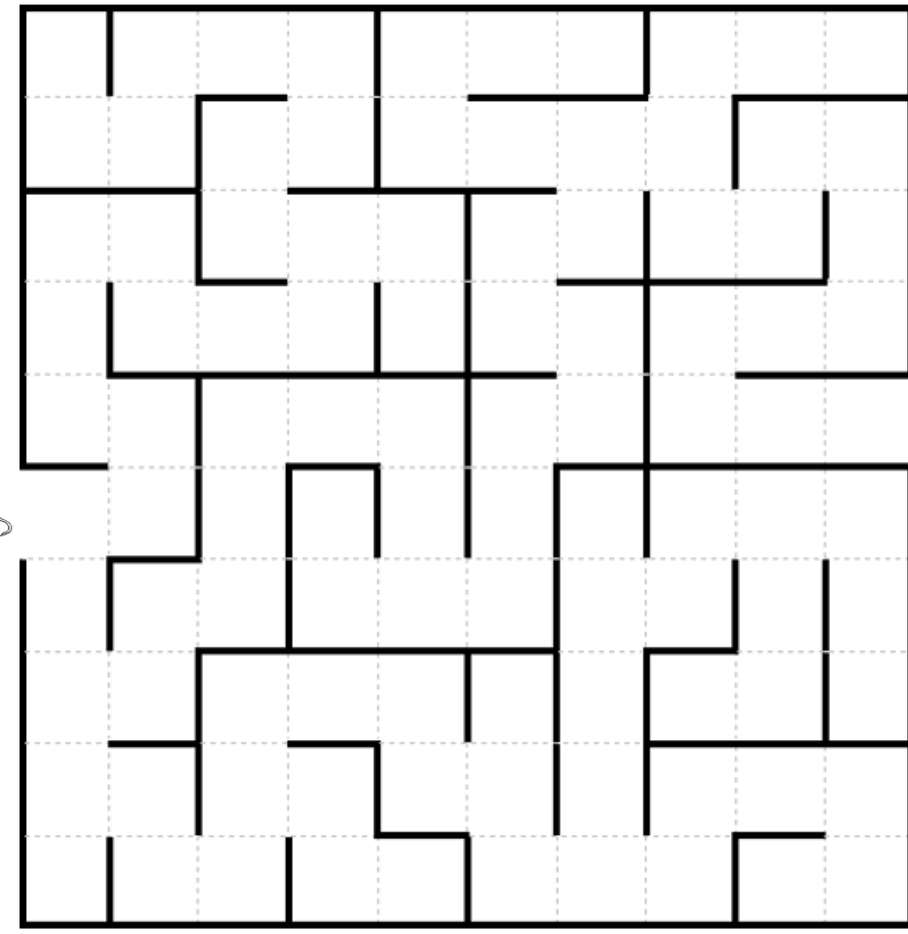
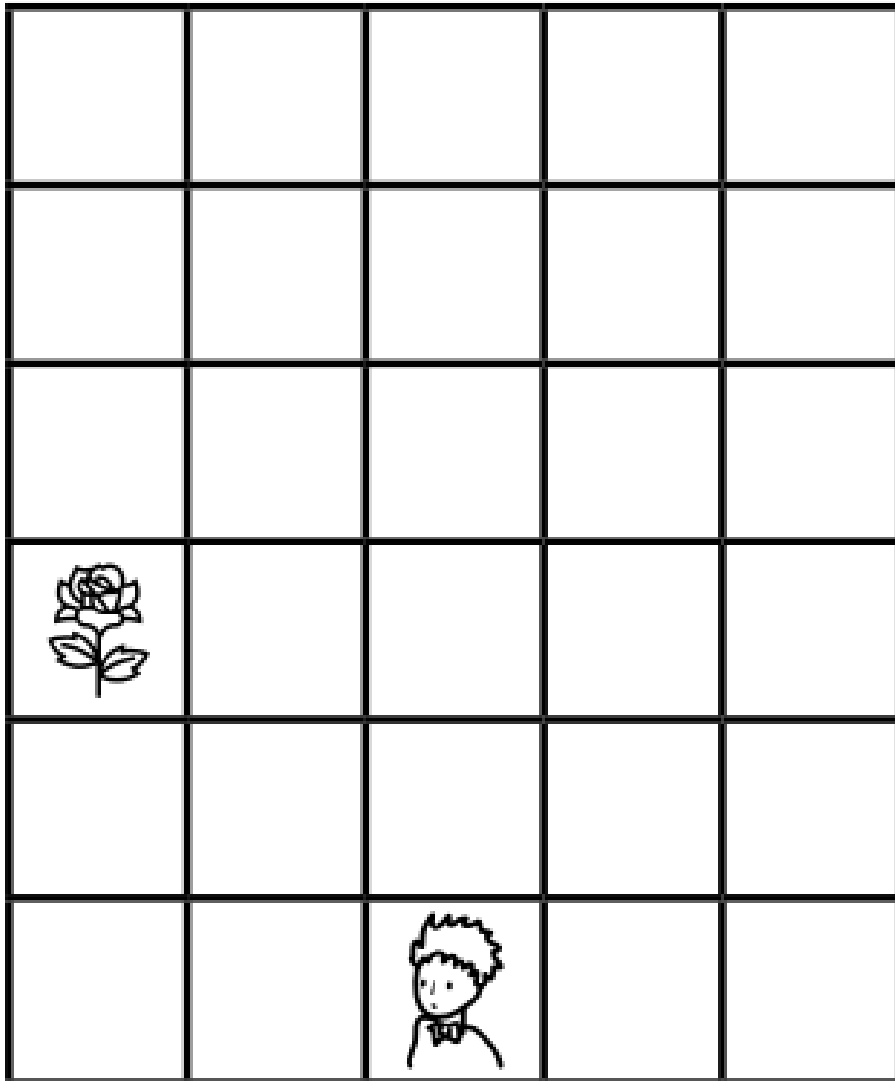
Séance 5

CM1

CE1

Coder le parcours de la souris :

LABYRINTHE

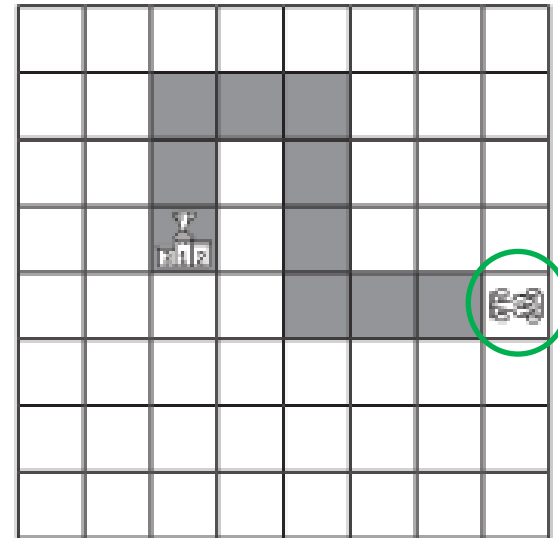
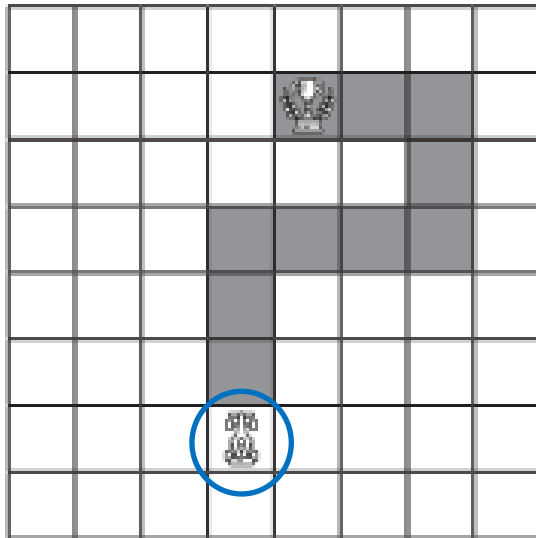




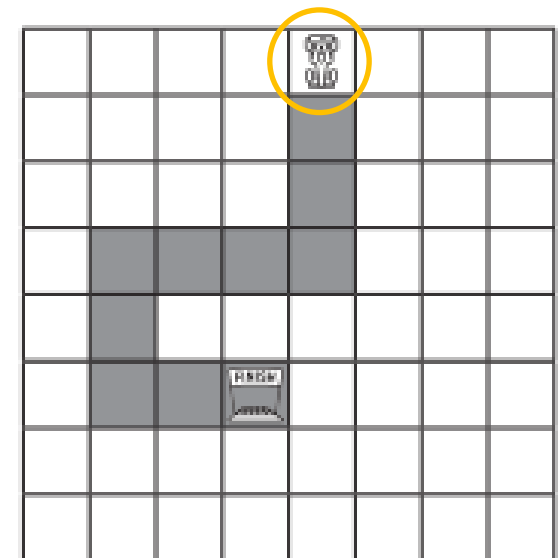
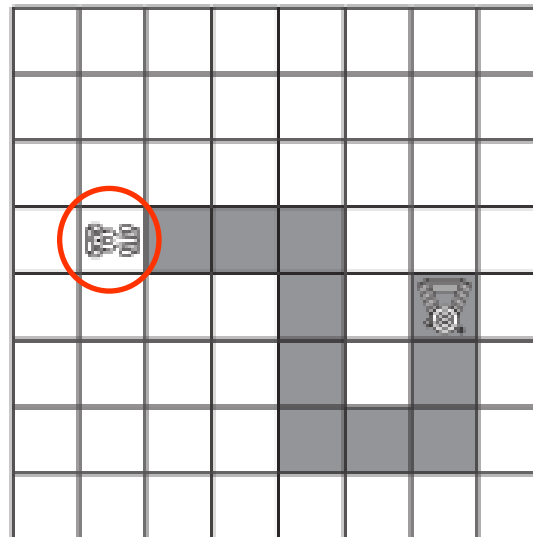
CE1

CM1

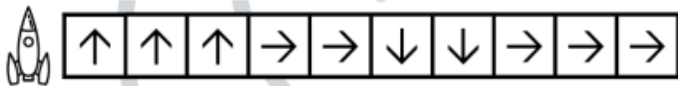
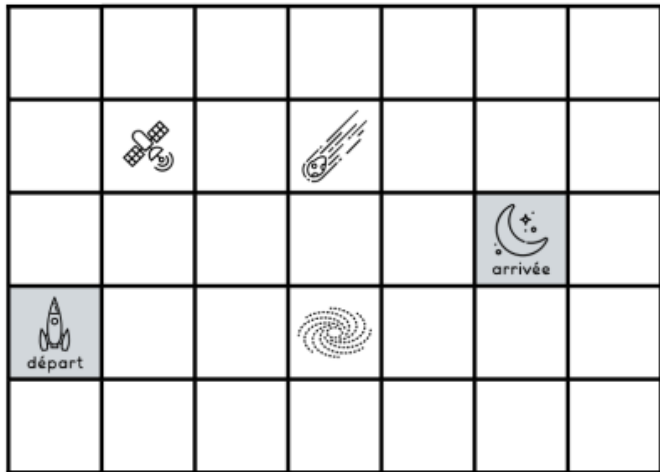
Choisir une voiture, coder son chemin :



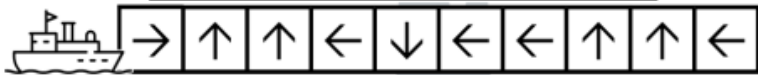
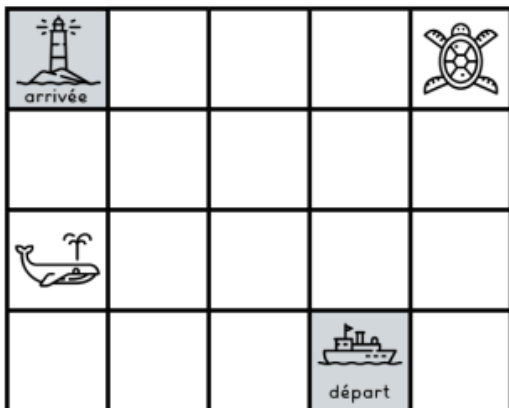
Retrouver la voiture de ton camarade :



Exercice 2 : La fusée doit arriver sur la Lune. Colorie son parcours.



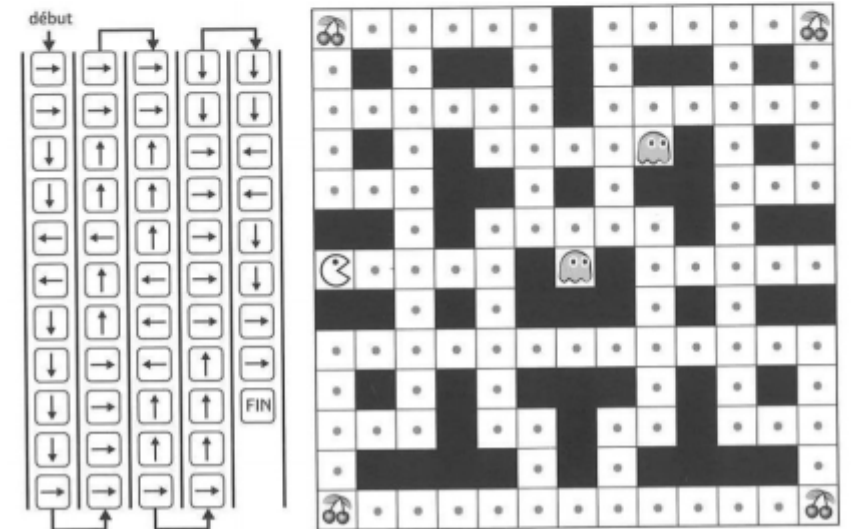
Exercice 3 : Colorie le trajet que suit le bateau pour arriver au phare.



Exercice 2 : Un pirate a caché son trésor sur une île déserte. Il a dessiné un plan pour le retrouver. Trace le trajet sur les lignes du quadrillage à partir du bateau et entoure l'emplacement du trésor.



Exercice 3 : Colorie le chemin pris par Pac-Man sur la grille de jeu.

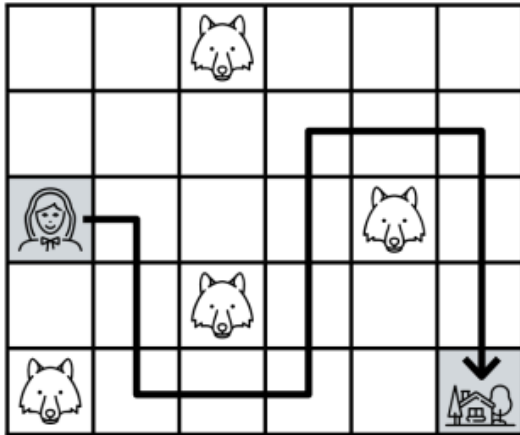


Combien a-t-il mangé de cerises ?

CE1

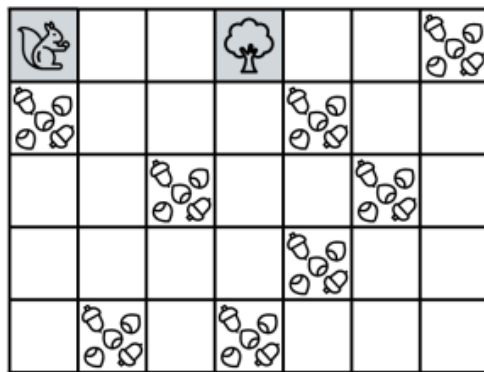
CM1


Exercice 6 : Code le chemin que va suivre le Petit Chaperon Rouge pour aller chez sa grand-mère.



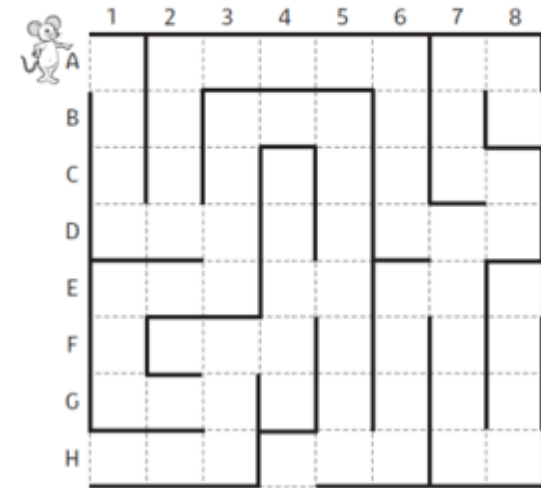
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Exercice 7 : L'écureuil doit ramasser 25 noixettes avant de regagner son arbre. Trace un chemin possible puis code-le.



Exercice 5 : Place des morceaux de fromage  dans les cases suivantes :

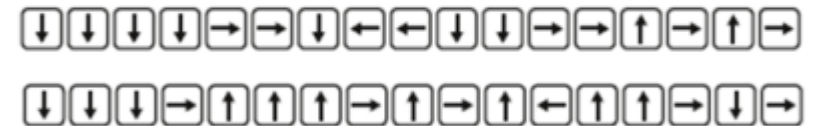
A2 – B5 – E3 – F6 – H7 – G1 – D8 – E4



Donne le codage des cases où se trouvent les sorties :

..... - - - -

Trace le trajet suivi par le rat d'après ces indications :



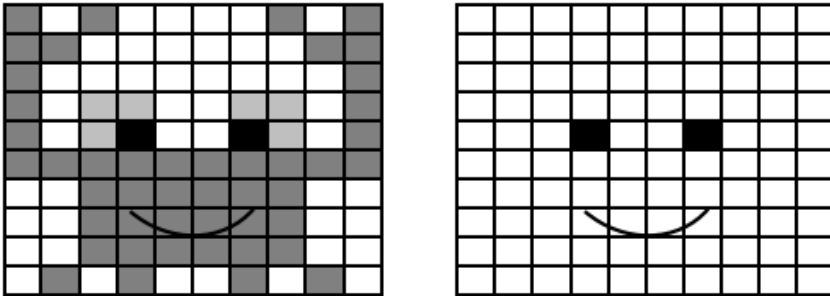
Combien de morceaux de fromage a-t-il mangé ? _____



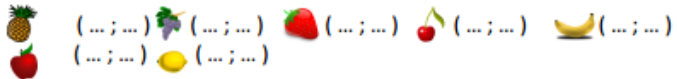
Évaluations

CE1

Exercice 1 : Reproduis la figure.



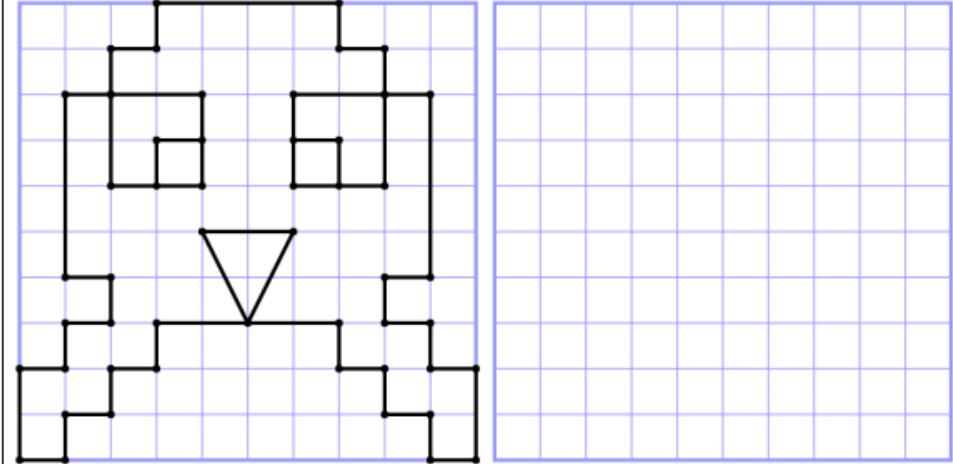
Exercice 2 : Écris la position de chaque fruit.



Dessine un cœur en (D ; 2) et un carré en (F ; 5)

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Exercice 1 : Reproduis la figure.



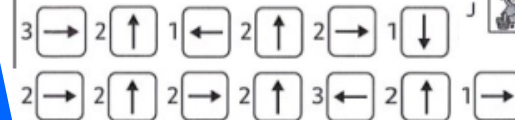
Exercice 2 :

1. Place des arbres dans les cases (G;2) - (C;10) - (G;8) - (D;5) - (H;7) - (B;2) - (I;9) - (E;4)

2. Dans quelle case se trouve :

- le Petit Chaperon rouge :
- le Grand Méchant Loup :
- le chasseur :
- la maison de Mère-Grand :
- le chien :
- le puits :

3. Trace le trajet suivi par le Petit Chaperon Rouge d'après ces indications :



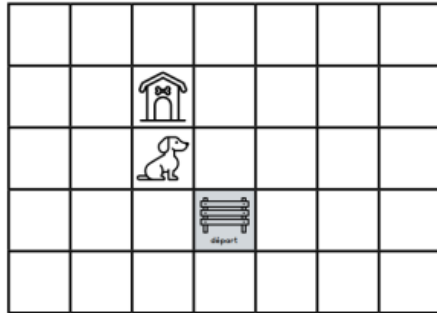
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Signature des parents



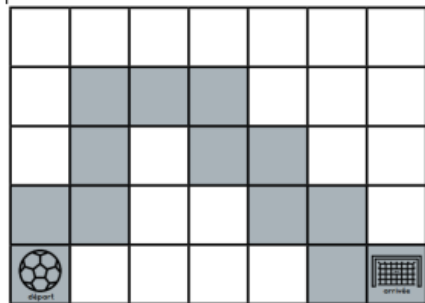
CE1

Exercice 3 : Colorie la figure des cases de l'enclos du chien en suivant le code.



↑ ↑ ↑ ← ← ↓ ↓ ↓ ↓ → → ↑

Exercice 4 : Colorie le numéro qui correspond à ce chemin.

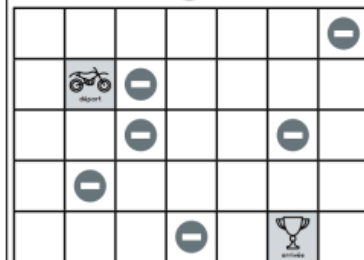


① ↑ → ↑ → ↓ → ↓ → ↓ → ↓

② ↑ ↑ → → ↓ ↓ → → ↓ ↓ ↓

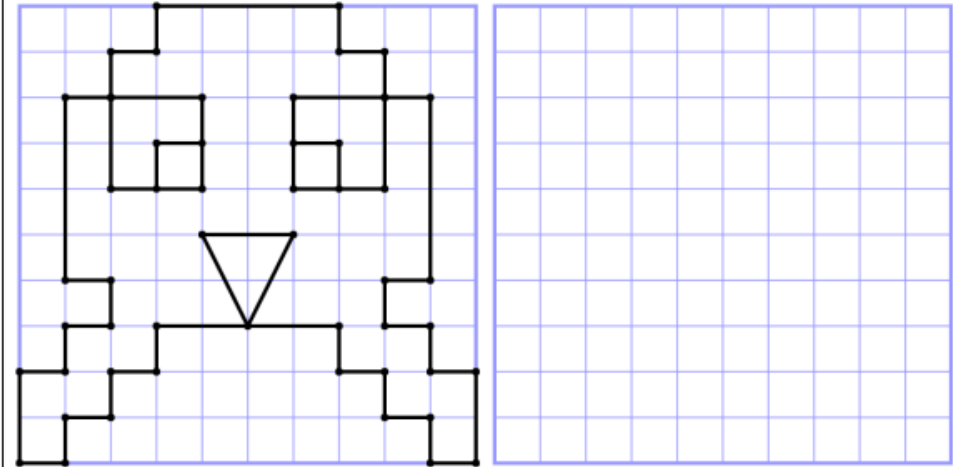
③ ↑ → ↑ ↑ → → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Exercice 5 : Écris le code pour aller du départ à l'arrivée avec le moins d'instructions possibles. Les cases sont interdites. Colorie le chemin.



Signature des parents

Exercice 1 : Reproduis la figure.



Exercice 2 :

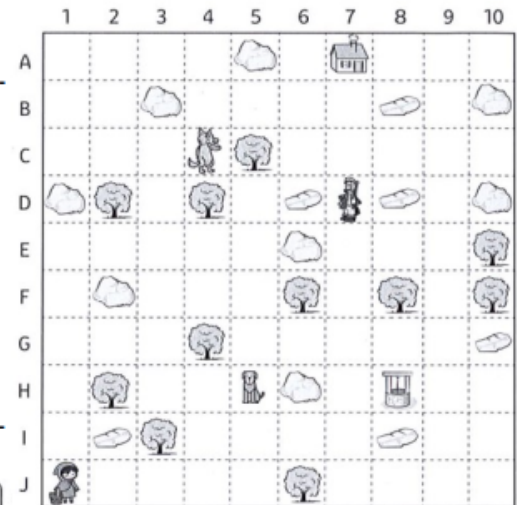
1. Place des arbres dans les cases (G;2) - (C;10) - (G;8) - (D;5) - (H;7) - (B;2) - (I;9) - (E;4)

2. Dans quelle case se trouve :

- le Petit Chaperon rouge :
- le Grand Méchant Loup :
- le chasseur :
- la maison de Mère-Grand :
- le chien :
- le puits :

3. Trace le trajet suivi par le Petit Chaperon Rouge d'après ces indications :

3 → 2 ↑ 1 ← 2 ↑ 2 → 1 ↓
2 → 2 ↑ 2 → 2 ↑ 3 ← 2 ↑ 1 →



Signature des parents

