

# Des outils pour réfléchir

Se repérer dans l'espace : sur une frise, puis sur une grille

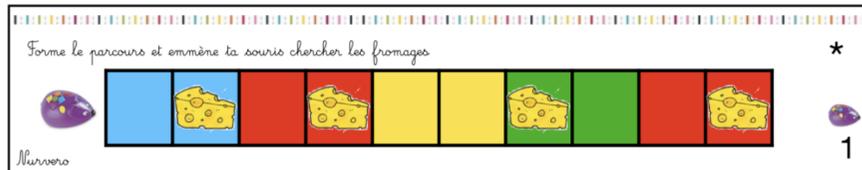
Numération

Programmation

Esprit critique : confronter action prévue et réalisée

S'auto-corriger, reprendre pour améliorer

Période/étape 1 :



Recomposer la frise en mettant les carrés de couleur dans la frise ou grille.



La base est prête.



Lecture et placement des fromages.





On prépare le déplacement :  
De combien on avance pour arriver pile sur la case du fromage?  
On vérifie ensuite avec les flèches.

On réinitialise avec le bouton jaune, on programme et go.

On confronte le résultat : fromage obtenu ou pas?  
Pourquoi si non obtenu ? Que faire pour corriger?

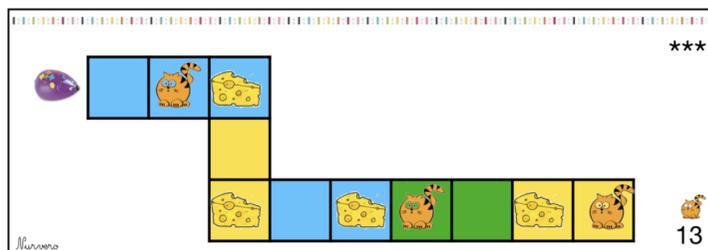
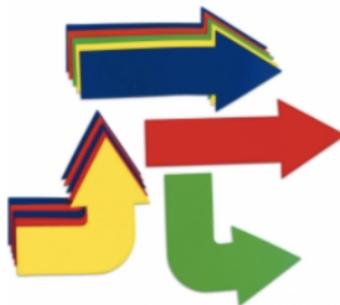
On réitère pour les fromages suivants.



On a gagné tous les fromages !

Les étapes suivantes envisagées ... et à tester ...en période 2

Pour préparer l'étape « tourner », c'est en salle de motricité que nous irons, en matérialisant au sol par des flèches nos déplacements.  
Comprendre le langage des flèches ...



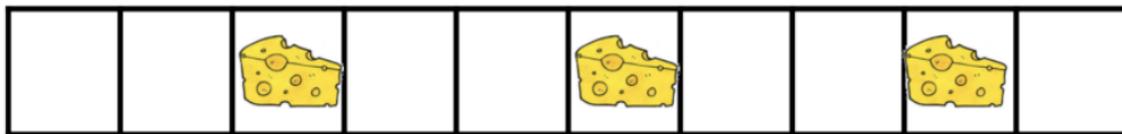
Côté challenges suivants:

On ne doit pas tomber sur la case du chat :  
sinon le jeu s'arrête : pas le droit de corriger et  
donc de re-proposer un déplacement.

Pour cette étape on est obligé de rouler sur du  
chat ...

Les étapes suivantes envisagées ... et à tester ...en période 3

On enlève ensuite la couleur :  
le repérage dans la frise se complique.



Les étapes suivantes envisagées ... et à tester ...en période 4, 5

Idem pour les grilles.

On peut enfin inventer un circuit qui évite cette fois-ci complètement les chats. On ne sera plus obligé de marquer des arrêts sur fromages pour les gagner (garder en remédiation la possibilité des arrêts), mais rouler dessus suffira, augmentant ainsi la séquence de programmation et la prise de décision du parcours.

