





LE QUADRILLAGE

Repérage de cases, de noeuds d'un quadrillage et se déplacer aisément dessus.

Informations générales

 Objectif	Savoir utiliser un quadrillage
 Socle commun	<ul style="list-style-type: none"> ● Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement
 Auteur	MALILUNO
 Licence	Créative Commons - liberté de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public sous conditions : citation de la paternité, pas d'utilisation commerciale, pas de modification.



Flashez ce code avec un smartphone et retrouvez la séquence et ses fichiers joints en ligne.

Déroulement des séances

- **Séance 1** : Repérer les cases (45 min)
- **Séance 2** : Repérer les cases: entraînement (40 min)
- **Séance 3** : se déplacer sur les cases (65 min)
- **Séance 4** : Repérer des noeuds (40 min)
- **Séance 5** : Se déplacer sur les noeuds (40 min)

Repérer les cases

Géométrie



Objectif(s) de séance

Repérer les cases d'un quadrillage**45 minutes** (3 phases)

Matériel

"construire les notions en mathématiques" cycle 2
ardoise
quadrillage reproduit au tableau + bateau sur cartons

1. Découverte: la bataille navale

(collectif) | découverte |

**20 min.**

1. Observer le quadrillage, préciser la notion de colonne et de ligne, les lettres et les numéros...
2. Placer le plus petit bateau (1case) et dire qu'il se trouve en C2 par exemple. un élève vient déplacer le bateau et les autres proposent sur leur ardoise le nouvel emplacement.
3. expliquer les règles du jeu. le quadrillage est reproduit derrière le tableau, un élève place les bateaux et les autres tentent de trouver ces bateaux. les propositions sont retranscrites sur un quadrillage face à la classe (O=dans l'eau/ X= touché)

PREVOIR: atelier maths: une partie de bataille navale

2. entraînement individuel

(collectif) | découverte |

**20 min.**

CLR p.158 n°811+812 (ATTENTION PREVOIR LES QUADRILLAGES VIERGES, cf. docs joints)

3. trace écrite

(collectif) | mise en commun / institutionnalisation |

**5 min.**

Lire et coller la trace écrite trouvée sur le blog d'aliaslili:

<http://aliaslili.eklablog.com/se-reperer-sur-un-quadrillage-a1748533>

En la collant de suite dans le cahier de leçon cela permet de fixer de suite le vocabulaire (colonne, ligne, cases, noeuds...) qui seront employés tout au long de cette grande séquence.

Notes :

Repérer les cases: entraînement

Géométrie



Objectif(s) de séance

Manipuler le quadrillage: Repérer les cases**40 minutes** (2 phases)

Matériel

PAR BINOME

35 petits cartons: une face puzzle, l'autre coordonnées de la pièce à placer dans le quadrillage vierge
1 quadrillage vierge**1. jeu: la mosaïque**

(binômes) | recherche | 20 min.

Les élèves placent les cartons face avec les coordonnées visible. l'Enseignante donne des coordonnées, les élèves doivent retrouver le carton et le placer face puzzle sur le quadrillage. à la fin le dessin est reconstitué.

REMARQUE: on peut soit faire ce jeu par 2 en plastifiant le tout et donc réutilisable; soit le faire faire en individuel et du coup apres ce sera un coloriage à faire en autonomie.

2. entraînement individuel

(individuel) | entraînement | 20 min.

CLR: p.159 n°813+p.160 n°816-817

Notes :

se déplacer sur les cases

Géométrie



Objectif(s) de séance

Décrire un déplacement grâce au quadrillage



65 minutes (3 phases)



Matériel

le plan en gros et en exemplaire élève

1. Le plan!

(collectif) | découverte |



20 min.

Montrer un plan de notre ville et montrer le quadrillage. dire que dans "la vraie vie" toutes les plans ont ce quadrillage et que du coup on peut plus facilement le lire et suivre un déplacement dessus (indiqué à qq un le chemin...) comme un GPS!!!

voici un autre plan plus simple, on va le lire et se repérer dessus et répondre aux questions

2. exercices entrainement

(collectif) | découverte |



15 min.

fiche ci joint " se déplacer sur des cases de quadrillage"+ CLR p.162 n°824

3. JEU: ECHEC ET MATHS (à l'extérieur)

(collectif) | découverte |



30 min.

Jeu p.91 du livre "construire les notions en mathématiques cycle 2" de chez RETZ

Notes :

Repérer des noeuds

Géométrie



Objectif(s) de séance

repérer les noeuds d'un quadrillage (en vue d'une reproduction sur quadrillage)



40 minutes (2 phases)



Matériel

ex tiré du fichier "la tribu des maths" + ex s4

1. Découverte: la carte de France

(collectif) | découverte |



20 min.

observer la carte en agrandi et repérer les noeuds... répondre aux questions (cf annexe) collectivement

2. entraînement individuel

(collectif) | découverte |



20 min.




cf fiche exo s4 (piece jointe)

correction collective

Notes :

Se déplacer sur les noeuds

Géométrie

 Objectif(s) de séance	repérer les noeuds et se déplacer aisément sur un quadrillage	 40 minutes (2 phases)
 Matériel	le plateau du jeu Idéfix de chez Lutin Bazar: http://lutinbazar.eklablog.com/sequence-le-reperage-sur-quadrillage-a7764226 le quadrillage "les heros se rejoignent"	

1. JEU: les héros se rejoignent*(collectif)*

| découverte |

**20 min.**

reproduire au tableau le quadrillage du jeu de Lutin Bazar avec Idéfix. proposer différents chemins, comment en garder une trace? (faire des flèches). mais il y a plusieurs chemins possibles comment garder une trace sans embrouiller le quadrillage? (faire une frise avec les différentes flèches)

leur distribuer la fiche exercice collectif avec donald et pikachu

Réflexion et travail en binôme. validation collective

2. entraînement individuel*(individuel)*

| découverte |

**20 min.**

ex s5 + **CLR n°821 p.161**

Notes :