

Présentation de situation-problèmes en géométrie
Fiche guide

ECOLE : MARTIZAY

Niveau : GS MS PS

Verbe choisi : construire représenter reproduire se repérer

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Description en une ligne ou deux de l'activité proposée aux élèves

Activités de codage et décodage dans un quadrillage

ENJEUX :

Compétences visées.

- Se repérer dans l'espace
- Lire un code
- Décoder et coder un parcours sur un quadrillage

DE QUOI A-T-ON BESOIN ?

Description du matériel requis.

Jeu déplacement sur quadrillage Cycle 2 : Scolavox

COMMENT S'Y PRENDRE

Cette rubrique comporte les questions ou les consignes à proposer aux élèves, des indications sur l'organisation de la classe.

Activité 1: Parcours libre. L'enfant invente un parcours fléché d'un point à l'autre.

Activité dirigée 2 : Parcours imposé. L'enfant va d'un point à un autre avec un nombre imposé de flèches.

Activité dirigée 3 : L'enfant lit un code et réalise son parcours.

Activité dirigée 4 : L'enfant découvre le parcours et réalise le codage

ECHOS D'UNE OU PLUSIEURS CLASSES DE L'ECOLE (Après l'animation)

Indications succinctes sur le déroulement de l'activité dans sa classe ou chez une collègue de l'école.

Eventuellement rajouter une photo si on a envie de partager l'expérience ?

PROLONGEMENTS POSSIBLES

Est-ce que cela peut déboucher sur des situations problèmes plus ou moins difficiles ?

Quelle variante éventuelle proposer ?

- Lecture de tableau à double entrée
- Coordonnées d'un quadrillage