

Se déplacer dans un quadrillage – activité 2

Objectif : suivre un parcours fléchés, apprendre à lire une consigne dans le sens de la lecture (de la gauche vers la droite)

Présentation du jeu : C'est le même quadrillage que dans le jeu des formes, sauf que cette fois il n'y a plus aucune forme dessinée dans les cases mais il y a un point dans chaque case.

Consignes : tu dois te déplacer de case en case en suivant la direction donnée par la flèche. Pour t'aider à bien te repérer dans les cases j'ai donc mis un point au milieu, déplace-toi en reliant les points entre eux ou en faisant glisser ton doigt de point en point. Pars de l'animal pour effectuer le premier déplacement.

Chaque flèche représente un **déplacement d'une case** :



Avance d'une case sur la droite



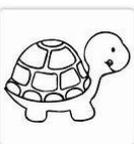
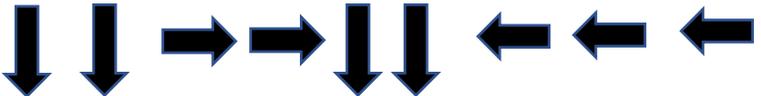
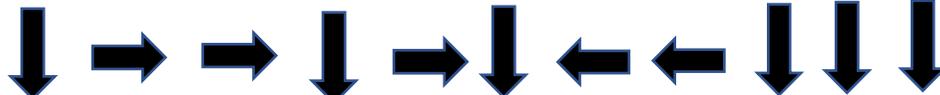
Avance d'une case sur la gauche



Descend d'une case



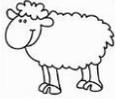
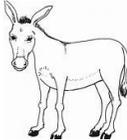
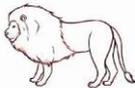
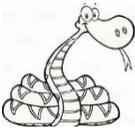
Monte d'une case

| | | | |
|---|---|--|---|
| 1 |  |  | ? |
| 2 |  |  | ? |
| 3 |  |  | ? |
| 4 |  |  | ? |
| 5 |  |  | ? |

Réponses : 1

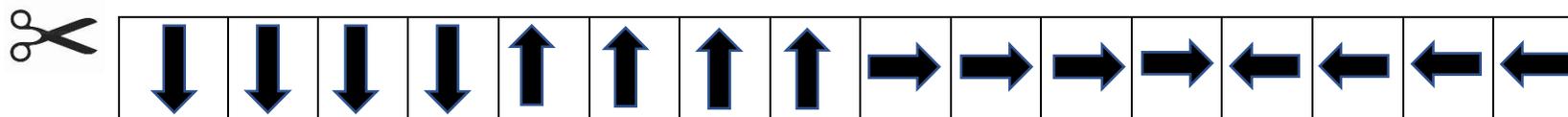





| | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|---|---|
| |  |  |  <small>© Can Stock Photo</small> |  |  |  | |
|  | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  <small>Copyright © CanStockPhoto</small> |
|  | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  <small>Copyright © CanStockPhoto</small> |
|  | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  |
|  | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  |
|  | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  |
|  | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  |
| |  |  |  <small>Copyright © CanStockPhoto</small> |  |  |  | |

*Par la suite :

- Demandez à votre enfant de vous expliquer avec des mots le parcours qu'il a réalisé.
ex : d'abord je monte d'une case, ensuite j'avance d'une case sur le côté (à droite, à gauche) puis je descends d'une case et encore d'une case ...
- Indiquez deux animaux à votre enfant et demandez-lui de coder le parcours, en traçant le parcours sur le quadrillage, en plaçant des flèches (préalablement découpées ou dessinées sur le parcours ...)
- Demandez à votre enfant de choisir un animal et un copain à rejoindre (sans vous dire lequel) et de coder le parcours en utilisant les étiquettes flèches ci-dessous (vous pouvez aussi les tracer sur des petits morceaux de papier...). Vous pouvez placer les flèches sur le quadrillage.



 Si vous ne pouvez pas imprimer vous pouvez tout à fait tracer le même type de quadrillage et mettre des lettres à la places des animaux par exemple. Pensez bien à faire un point dans chaque case. Vous pouvez ensuite dessiner des flèches sur des morceaux de papier.

Exemple :

