

Séance pédagogique CE1 : Se déplacer sur un quadrillage

Objectifs de la séance

- **Comprendre** que le quadrillage est un plan pour se déplacer.
- **Savoir** utiliser les coordonnées (lettres et chiffres) pour définir une position.
- **Être capable** de suivre un chemin sur un quadrillage en utilisant un vocabulaire précis (droite, gauche, haut, bas).
- **S'exercer** à la lecture et à l'exécution de consignes de déplacement.

Durée et Matériel

- **Durée** : Environ 45 minutes.
 - **Matériel** :
 - Tableau ou vidéoprojecteur avec un grand quadrillage dessiné (par exemple, de A à E en colonnes, et de 1 à 5 en lignes).
 - Feutres ou craies de différentes couleurs.
 - Étiquettes de lettres (A, B, C...) et de chiffres (1, 2, 3...).
 - Des jetons ou des petites figurines pour chaque élève.
 - Fiches d'exercices avec des quadrillages vierges ou préremplis.
-

Déroulement de la séance

1. Phase de réactivation (10 min)

- **Rappel** : Commencez par revoir rapidement comment se repérer sur un quadrillage.
 - Demandez aux élèves de donner la coordonnée d'une case que vous montrez.
 - Demandez-leur de placer un jeton à une coordonnée que vous donnez (par exemple, C3).
- Insistez sur le fait qu'il faut toujours donner la lettre, puis le chiffre.

2. Phase de construction de la règle (15 min)

- **Le vocabulaire de déplacement** : Affichez au tableau une liste de mots-clés :
 - **Avancer d'une case vers la droite**
 - **Reculer d'une case vers la gauche**
 - **Monter d'une case vers le haut**
 - **Descendre d'une case vers le bas**
- **Le jeu du "trésor"** : Placez un jeton ou une figurine dans une case de départ (par exemple, A1). Placez un autre jeton qui représente le "trésor" dans une autre case (par exemple, D4).
- Donnez des consignes de déplacement à l'oral pour que les élèves déplacent leur jeton de la case de départ vers le trésor.
 - *Exemple* : "Commencez en A1. Avancez d'une case vers la droite. Montez de deux cases. Avancez de deux cases vers la droite..."

3. Phase d'application guidée (15 min)

- **Activité 1 : Le maître des déplacements**
 - Écrivez une série de consignes au tableau.
 - *Exemple* : "Partir de la case B2. Monter d'une case. Avancer d'une case vers la droite. Descendre de deux cases."
 - Les élèves doivent suivre les consignes avec leur jeton sur leur quadrillage individuel et dire dans quelle case ils sont arrivés à la fin.
- **Activité 2 : Le chemin à la main**
 - Donnez une fiche d'exercices avec un quadrillage et deux points : un point de départ et un point d'arrivée.
 - Les élèves doivent tracer le chemin entre les deux points en respectant le quadrillage.
 - Ensuite, ils doivent écrire les consignes de déplacement pour refaire ce chemin (par exemple, "Avancer de 2 cases vers la droite, monter de 1 case...").

4. Trace écrite (5 min)

- Les élèves recopient ou collent la leçon suivante dans leur cahier de leçons :

<https://i-profs.fr/Fiches/ce1/geometrie-mesures/ce1-trace-ecrite-se-deplacer-quadrillage.php>

Exercices (pour la prochaine séance)

<https://i-profs.fr/Fiches/ce1/geometrie-mesures/ce1-exercices-se-deplacer-quadrillage.php>