

Séance pédagogique CE1 : Se repérer sur un quadrillage

Objectifs de la séance

- **Comprendre** le principe d'un quadrillage (lignes et colonnes).
- **Savoir** utiliser les coordonnées (lettres et chiffres) pour se repérer sur un quadrillage.
- **Être capable** de placer un objet ou un point à l'intersection d'une ligne et d'une colonne.
- **S'exercer** à suivre des consignes précises 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 objets de manipulation ou des jetons pour chaque élève.
 - Fiches d'exercices avec des quadrillages.
-

Déroulement de la séance

1. Phase de découverte (10 min) 🔍

- **Le déclencheur** : Affichez le grand quadrillage au tableau sans rien dessus. Demandez aux élèves : "À quoi cela vous fait-il penser ?"
- **L'échange** : Laissez-les s'exprimer (une grille de jeu, une carte au trésor, etc.). Expliquez que ce quadrillage est comme une carte qui va nous aider à nous repérer.
- Expliquez que les colonnes sont repérées par des **lettres** (A, B, C...) et les lignes par des **chiffres** (1, 2, 3...). Écrivez les lettres et les chiffres sur le quadrillage.

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

- **La règle des coordonnées** : Formalisez la règle pour se repérer.
 1. Pour trouver une case, on donne toujours d'abord la **lettre** de la colonne.
 2. Puis, on donne le **chiffre** de la ligne.
- **Le jeu de la cachette** : Cachez un objet (par ex. un jeton) dans une des cases. Demandez aux élèves de deviner où il se trouve en disant les coordonnées.
 - Guidez-les : "Est-ce que c'est dans la colonne C ? Oui. Est-ce que c'est sur la ligne 3 ? Oui. Alors le jeton est en **C3**."
- Insistez sur l'ordre : on dit toujours la lettre, puis le chiffre.

3. Phase d'application guidée (15 min) ✏️

- **Activité 1 : Le maître des coordonnées**
 - Écrivez une coordonnée au tableau (par exemple, B4). Un élève doit venir placer un jeton dans la bonne case du grand quadrillage.
 - Ensuite, placez un jeton dans une case et demandez à un élève de donner la bonne coordonnée à l'oral.
- **Activité 2 : Le quadrillage individuel**
 - Donnez à chaque élève une fiche avec un quadrillage. Demandez-leur de dessiner un objet à une coordonnée précise.
 - Exemple : "Dessinez une pomme en **D2**", "Dessinez un soleil en **A5**".
- **Activité 3 : Le chemin**
 - Donnez une série de consignes pour tracer un chemin sur leur quadrillage.
 - Exemple : "Partez de la case A1. Avancez jusqu'en A3. Tournez à droite jusqu'en C3..."

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-reperer-quadrillage-cases.php>

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

Exercices (pour la prochaine séance)

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