

# 1

Préalables

## Objectifs

- Coder un déplacement sur un quadrillage.
- Se déplacer sur un quadrillage à partir d'un codage donné.

## Mots clés

Quadrillage, ligne, colonne, case, nœud, repérer, couple de coordonnées, déplacement, itinéraire, parcours, trajet.

## Activités préparatoires

- **Réviser le vocabulaire**
  - S'assurer que les enfants maîtrisent bien les notions de *droite* et *gauche*. En jouant à « Jacques a dit », leur demander de se déplacer, par exemple, de deux pas vers la droite, puis de quatre pas vers la gauche, etc.
  - Vérifier la bonne compréhension des termes *ligne*, *colonne*, *case*, *couple* et *coordonnées*.
- **Mémoriser un déplacement, suivre un parcours**
  - Introduire les termes *déplacement*, *trajet*, *itinéraire*, *parcours*. Faire évoluer les élèves dans la classe : leur demander d'aller d'un endroit à un autre en mémorisant leur parcours. Les mettre en garde : ils doivent compter leurs pas. Les interroger ensuite sur la façon de symboliser ce parcours. Leur faire trouver qu'un pas vers la gauche peut être représenté par une flèche dirigée vers la gauche, etc.
  - Répartir les élèves par petits groupes et distribuer à chacun un parcours fléché. Désigner un élève par groupe : il devra suivre les indications de ses camarades chargés de lui traduire le parcours.

# 2

La fiche

## Découvrir

### Retrouve l'île aux Treize Ors

- Faire lire l'introduction et observer la carte. Laisser les élèves comparer le message et le déplacement fléché.
- Faire répondre individuellement aux questions **a**, **b** et **c**. Procéder à une correction collective sur la carte préalablement reproduite au tableau en faisant justifier les réponses par quelques élèves.

Éléments de corrigé : L'île aux Treize Ors se trouve en (E ; 4) ; le chemin le plus court de San José à Port Ugal est représenté par une flèche vers la droite et cinq vers le haut.

## S'entraîner

- **Exercice 1.** L'exercice permet de se familiariser avec divers types de codages et de comparer un code et sa transcription sur un quadrillage.  
Éléments de corrigé : Le message correct est le numéro 4.
- **Exercice 2.** Laisser le temps de bien observer la carte. Expliquer, le cas échéant, les termes *route départementale* et *route communale*. Interroger les élèves : *Quelles sont les coordonnées de la case dans laquelle se croisent le TGV et la route communale 6 ?* Écrire au tableau les coordonnées suivantes : (C ; 4), (C ; 5), (B ; 5), (B ; 6). Demander de trouver la voie qui empreinte cet itinéraire (*Le TGV, la route départementale 28, la route départementale 51 ou le lac de Bel-Air ?*) Laisser ensuite les élèves travailler seuls. Demander aux élèves en difficulté de colorier les cases traversées par la route départementale 17.

# 3

Et après...

## Autres activités

- Reprendre la carte de l'exercice 2 et demander aux enfants d'inventer un parcours pour aller de Thouir à Bel-air ; faire écrire le message codé et tracer les flèches sur la carte.
- Choisir une destination sur un plan de la ville ou du quartier et coder le trajet à accomplir depuis l'école.

## Autres fiches

Les activités sur quadrillage se poursuivent dans les fiches *Construire la symétrie d'une figure sur un quadrillage* (CE2 GM03) et *Réaliser un pavage ou une frise* (CE2 GM04).