

Déplacements sur quadrillage GS

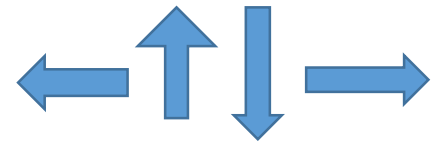
Compétences

-Se repérer dans l'espace plan , découvrir les 4 directions pour déplacer un personnage (flèches)

(passer par le déplacement réel des enfants tous orientés au début)

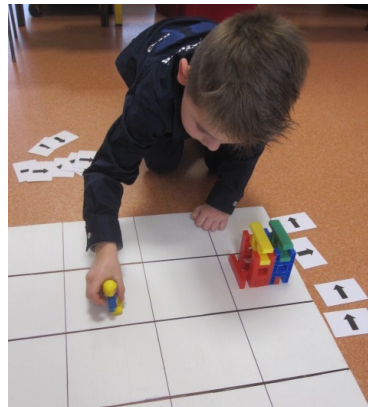
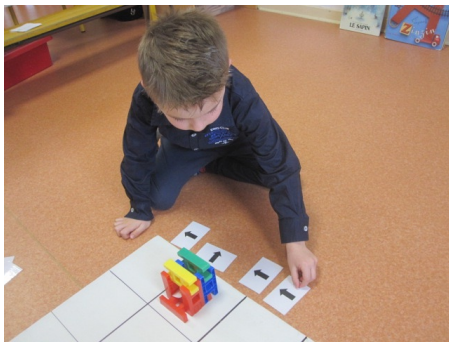
-Apprendre à coder de gauche à droite des déplacements en utilisant une bande -programme

-Réaliser à l'écrit la bande programme



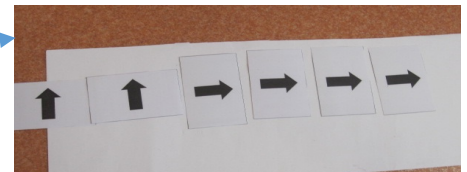
Travail au sol en collectif avec un petit groupe

Pas à pas chacun place une flèche puis avance le lutin qui doit aller chez lui (maison en volume et personnage Duplo)



le lutin arrive chez lui

Bande programme



Travail individuel sur feuille A3

Tous les enfants ont le même point de départ du lutin (personnage en 3D) et une maison placée par la maîtresse. Chacun invente un chemin et code à l'aide de flèche (étiquettes) son chemin. La correction est faite soit par un autre enfant soit par le groupe qui valide ou non la bande programme.



Les enfants recopient le codage sur une bande

