



## Thème 4 : Géométrie.

### Cours 2 : Repérer et placer un objet dans un quadrillage

# Présentation du Guide du Maître

Numéro, nom et catégorie de l'activité.

Matériel nécessaire pour réaliser l'activité.

Activité de groupe ou individuelle ?

Dans la classe ou à l'extérieur ?

Nombre d'écrans dans l'activité.

Estimation de durée de l'activité. Elle varie entre 1, 2 et 3 🕒.

Place de l'activité dans le cours.

Je m'entraîne Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.

3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒 🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan

Ana

Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan

Ana

Ecran 1 corrigé

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

# Présentation du Guide du Maître

**Je m'entraîne**    Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.    3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒 🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1 corrigé

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Etapes de l'activité pour guider le maître.

Actions du **maître** tout au long de l'activité, étape par étape.

Actions de l'**élève** tout au long de l'activité, étape par étape.

Visuel de l'activité. Il peut parfois y avoir plusieurs écrans.

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

Voici le thème et le nom du cours que vous allez travailler avec les élèves :

### 1. Activités fondamentales

1. Identifier un rond et un triangle.
2. Identifier un carré et un rectangle.
3. Trier et classer des objets à l'aide d'une caractéristique.
4. Trier et classer des objets à l'aide de plusieurs caractéristiques.
5. Trouver des objets placés à sa droite ou à sa gauche.
6. Trouver des objets placés à droite ou à gauche d'un autre objet.
7. Ordonner des objets en utilisant les termes « avant » « après » et « entre ».
8. Ordonner des objets en utilisant les termes « juste avant » et « juste après ».
9. Ranger des objets selon la taille et la grosseur.
10. Connaître le haut et le bas d'un objet.
11. Maîtriser les notions « d'intérieur » et « d'extérieur ».
12. Maîtriser les notions « sur » et « au-dessus ».
13. Maîtriser les notions « sur », « au-dessus » et « sous ».

### 4. Géométrie

1. Distinguer et tracer les différentes lignes.
2. **Repérer et placer un objet dans un quadrillage.**
3. Reconnaître des ronds, des triangles, des carrés et des rectangles.

### 5. Mesures

1. L'heure (1).
2. L'heure (2).
3. L'heure (3).

## Sommaire des activités du cours :

### Je découvre

1 Observez le quadrillage.

	A	B	C	D
1				
2				
3				

**Activité 1 :** Découvrir le vocabulaire lié au quadrillage.

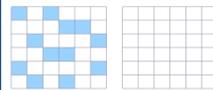
2 Nommez la place de chaque fruit.

	A	B	C	D
1				
2				
3				

**Activité 2 :** Découvrir la façon dont on lit les coordonnées d'un quadrillage.

### Je m'entraîne

3 Reproduisez le modèle de gauche sur le quadrillage de droite.



**Activité 3 :** Se repérer dans un quadrillage.

4 Écrivez les coordonnées de chaque animal.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

**Activité 4 :** Repérer et nommer des cases codées.

5 Repérez les coordonnées erronées puis corrigez-les.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

**Activité 5 :** Repérer et corriger des erreurs de coordonnées.

### Je m'entraîne

6 Placez les animaux dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

**Activité 6 :** Placer des objets dans un quadrillage selon des coordonnées.

7 Dessinez les figures dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

**Activité 7 :** Dessiner des formes géométriques dans un quadrillage selon des coordonnées.

8 Dessinez des quadrillages.



**Activité 8 :** Dessiner des quadrillages avec une règle.

### Je retiens

9 Rappelez ce que vous connaissez sur les quadrillages.

Je connais le vocabulaire lié au quadrillage.

	A	B	C	D
1				
2				
3				

**Activité 9 :** Retenir l'essentiel sur les quadrillages.

### Je joue

9 Jouons au morpion.

	A	B	C
1			
2			
3			

**Activité 9 :** Nommer les coordonnées d'objets dans un quadrillage.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « observez le quadrillage ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Expliquer aux élèves qu'il s'agit d'un quadrillage et qu'un quadrillage se compose de colonnes, de lignes et de cases.	Écouter attentivement les explications données par le maître.
3	Cliquer sur le C et expliquer qu'il s'agit d'une colonne. Expliquer que le quadrillage se compose de quatre colonnes. (Les montrer en cliquant sur A, B et D).	Observer le tableau et écouter attentivement les explications données par le maître.
4	Cliquer sur le 1 et expliquer qu'il s'agit d'une ligne. Expliquer que le quadrillage se compose de trois lignes. (Les montrer en cliquant sur 2 et 3).	
5	Cliquer sur une case et expliquer qu'il s'agit d'une case (croisement entre une ligne et une colonne). Expliquer que le quadrillage se compose de 12 cases (les montrer en cliquant dessus).	

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Observez le quadrillage.



	A	B	C	D
1				
2				
3				

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TNI uniquement	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « nommez la place de chaque fruit ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Expliquer comment se lisent les coordonnées dans un quadrillage en prenant comme exemple l'ananas. <b>NB</b> : explications : -« pour lire les coordonnées dans un quadrillage on commence par repérer la case. Une fois la case repérée, il faut regarder le nom de la colonne puis celui de la ligne. Pour l'ananas, les coordonnées sont A-1 ». Accompagner chaque explication par le geste associé.	Écouter attentivement les explications données par le maître.
3	Inviter un élève à nommer les coordonnées de la banane.	Donner les coordonnées de la banane.
4	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
5	Répéter les étapes 3 et 4 pour le citron et l'orange.	Donner les coordonnées du citron et de l'orange.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

 Nommez la place de chaque fruit.

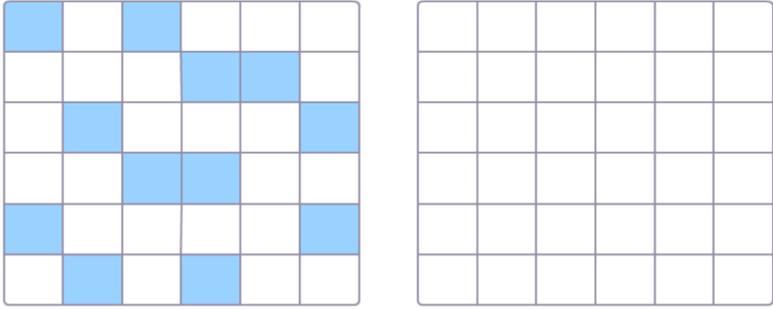
	A	B	C	D
1				
2				
3				

Durée  	Matériel TNI et stilet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 10
--	---------------------------	-------------------	------------------------------	-------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « reproduisez le modèle de gauche sur le quadrillage de droite ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour reproduire le quadrillage de gauche sur le quadrillage de droite.	Venir au tableau pour reproduire le quadrillage de gauche sur le quadrillage de droite.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider ce qui a été fait.	Valider ou invalider ce qui a été fait.
4	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 2 et 3.	Venir au tableau pour reproduire le quadrillage de gauche sur le quadrillage de droit.

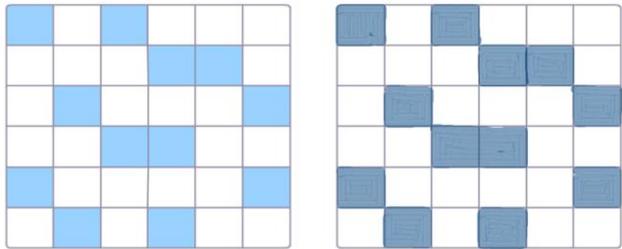
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

 Reproduisez le modèle de gauche sur le quadrillage de droite.



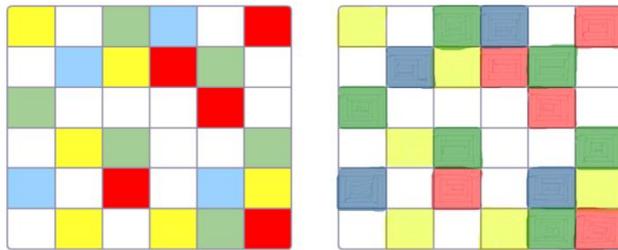
Ecran 1

 Reproduisez le modèle de gauche sur le quadrillage de droite.



Correction écran 1

Reproduisez le modèle de gauche sur le quadrillage de droite.



Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « écrivez les coordonnées de chaque animal ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour écrire les coordonnées de la chenille.	Venir au tableau pour écrire les coordonnées de la chenille.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour la fourmi et l'abeille.	Venir au tableau pour écrire les coordonnées de la fourmi et de l'abeille.
5	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 1, 2 et 3.	Venir au tableau pour écrire les coordonnées de la banane, de l'ananas, de l'orange et du citron.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Écrivez les coordonnées de chaque animal.

	A	B	C	D	E	
						D-1
1						
2						__
3						
4						__

Ecran 1

Écrivez les coordonnées de chaque animal.

	A	B	C	D	E	
						D-1
1						C3
2						B4
3						A2
4						

Correction écran 1

ue fruit.

	A	B	C	D	E	
						E1
1						A4
2						C2
3						C3
4						

Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « repérez les coordonnées erronées puis corrigez-les ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour rayer les coordonnées erronées et les corriger.	Venir au tableau pour rayer les coordonnées erronées et les corriger.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
4	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 2 et 3.	Venir au tableau pour rayer les coordonnées erronées et les corriger.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Repérez les coordonnées éronnées puis corrigez-les.

	A	B	C	D	E	
1						<del>A-1</del> B-1
2						D-2
3						<del>B-3</del> E-3
4						E-4

Ecran 1

Repérez les coordonnées éronnées puis corrigez-les.

	A	B	C	D	E	
1						<del>A-1</del> B-1
2						D-2
3						<del>B-3</del> E-3
4						E-4

Correction écran 1

puis corrigez-les.

	A	B	C	D	E	
1						B-1
2						<del>C-2</del> C-3
3						<del>E-4</del> E-3
4						<del>B-4</del> B-2

Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « placez les animaux dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour placer le crabe dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées.	Venir au tableau pour placer le crabe dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour l'anolis, le poisson et la grenouille.	Venir au tableau pour placer l'anolis, le poisson et la grenouille dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées.
5	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 2 et 3 pour le stylo plume, la règle, le cahier et la colle.	Venir au tableau pour placer le stylo plume, la règle, le cahier et la colle dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Placez les animaux dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

E - 4

A - 4

C - 1

D - 3

Placez les animaux dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

E - 4

A - 4

C - 1

D - 3

Correction écran 1

le selon les

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

B - 3

E - 1

A - 2

D - 4

Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « dessinez les figures dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour dessiner le carré sur le quadrillage selon les coordonnées indiquées.	Venir au tableau pour dessiner le carré sur le quadrillage selon les coordonnées indiquées.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour le triangle, le rectangle et le rond.	Venir au tableau pour dessiner le triangle, le rectangle et le rond sur le quadrillage selon les coordonnées indiquées.
5	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 2 et 3 pour le carré, le triangle, le rectangle et le rond.	Venir au tableau pour dessiner le carré, le triangle, le rectangle et le rond sur le quadrillage selon les coordonnées indiquées.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Dessinez les figures dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

D - 1

A - 1

D - 2

E - 4

Dessinez les figures dans le quadrillage selon les coordonnées indiquées.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

D - 1

A - 1

D - 2

E - 4

Correction écran 1

... quadrillage selon les

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

B - 3

D - 1

B - 2

E - 2

Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TNI uniquement	En classe	Individuel	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « dessinez des quadrillages ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Demander aux élèves de dessiner des quadrillages de différentes tailles sur leur cahier, à l'aide de leur règle. NB : exemple de quadrillages : - 3 x 3 - 4 x 4 - 2 x 2...	Dessiner le quadrillage demandé par le maître.
3	Passer dans les rang (ou demander aux élèves de lever leur cahier) afin de vérifier ce qui a été fait.	Dessiner le quadrillage demandé par le maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

 Dessinez des quadrillages.



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « rappeler ce que vous connaissez sur les quadrillages ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Montrer la lettre C et inviter un élève à nommer cette partie du quadrillage. <i>Réponse attendue : « c'est une colonne ».</i>	Nommer la partie du quadrillage montrer par le maitre.
3	Cliquer sur C pour vérifier la réponse donnée.	Écouter la réponse attendue.
4	Montrer le nombre 2 et inviter un élève à nommer cette partie du quadrillage. <i>Réponse attendue : « c'est une ligne ».</i>	Nommer la partie du quadrillage montrer par le maitre.
5	Cliquer sur 1 pour vérifier la réponse donnée.	Écouter la réponse attendue.
6	Cliquer sur une case et inviter un élève à nommer cette partie du quadrillage. <i>Réponse attendue : « c'est une case ».</i>	Nommer la partie du quadrillage montrer par le maitre.
7	Cliquer sur une case pour vérifier la réponse donnée.	Écouter la réponse attendue.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

 Rappelez ce que vous connaissez sur les quadrillages.



Je connais le vocabulaire lié au quadrillage



	A	B	C	D
1				
2				
3				

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	<p>Expliquer le jeu aux élèves :</p> <p>-« il s'agit d'un jeu de morpions. Deux élèves (un de chaque équipe) viennent au tableau. Un a les pions verts, l'autre a les pions rouge. Le but est de former une ligne avec ses pions (horizontale, verticale, diagonale). A chaque fois qu'un pion est posé, l'élève doit donner ses coordonnées. Si l'élève se trompe il enlève son pion ».</p> <p>- « L'équipe qui remporte le jeu est celle dont les joueurs ont remporté le plus de parties ».</p>	Écouter attentivement les explications.
2	Inviter deux élèves à venir au tableau pour commencer le jeu.	Venir au tableau pour commencer le jeu.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Jouons au morpion.

