**Découverte : codage sur quadrillage et déplacement.**

**Question** : Comment appelle-t-on ce qu’il y a de dessiné ?

Parent ( P ) : Utiliser le mot « quadrillage ».

On s’attendra à ce que les mots « grille » ou « tableau » soient proposés.

**Question** : Combien y a-t-il de lignes sur ce quadrillage ? Combien de colonnes ?

 Faire compter le nombre de lignes et de colonnes.

Profiter de ce moment pour bien ancrer les mots « ligne » et « colonne » qui sont encore souvent confondus.

**Quadrillage n °1**

 Parent ( P ) : Colorier la case (B, 3) en rouge.

**Question** : Comment peut-on clairement expliquer la situation de la case rouge ?

Faire déduire que pour identifier la position de la case rouge, il faut utiliser la lettre désignant sa colonne (B), ainsi que le numéro désignant sa ligne (3).

P : Amener votre enfant à comprendre qu’une des deux indications ne suffit pas, il faut connaitre les deux pour situer exactement la case rouge : elle se trouve à l’intersection de la colonne B et de la ligne 3. Expliquer ensuite comment écrire la position de la case rouge : on note entre parenthèses, la lettre et le numéro pour la situer, ici : (B, 3).

❶ Jeu n°1

**Consigne** : Dessiner un objet dans la case désignée.

 Ex : « Dessine une étoile dans la case (C, 4). Dessine un rond dans la case ( A,2)

Renouveler l’exercice avec d’autres dessins et codages.

**Quadrillage n °2**

❷ Jeu n°2

 P : C’est à vous de dessiner et à votre enfant de donner le code.

Dessiner plusieurs objets dans différentes cases. **Consigne** : Situer les objets en indiquant leurs coordonnées. Ex : « Dans quelle case est l’étoile verte ?

**Quadrillage n° 3**

Le but sera ici d’étudier le déplacement à opérer pour aller d’une case à l’autre. (révision)

 Ex : Laisser un élément en B2 et un élément en D4.

**Question** : Quel déplacement fait-on pour aller de B2 à D4 ? Préciser que l’on cherche à réaliser le déplacement le plus court possible et que l’on ne peut se déplacer qu’horizontalement ou verticalement. Reprendre ces termes qui ne sont pas encore acquis.

 P : Verbaliser les déplacements possibles : Parcours 1 : 2 cases vers la droite, puis 2 cases vers le bas Parcours 2 : 2 cases vers le bas, puis 2 cases vers la droite.

P : Montrer comment coder ces parcours avec des flèches, une flèche correspondant à un saut de case .Puis, effacer et placer 2 nouveaux objets.

**Consigne :** coder le parcours pour aller d’un objet à l’autre. ( C4 à A3 par exemple)