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

**1 ère étape :**

**Rappel de la Séance précédente**

**Questions** : Comment désigne-t-on une case de quadrillage ? Comment code-ton un parcours ?

P : Profiter de ce moment pour resituer le vocabulaire spécifique = colonne, ligne, horizontal, vertical.

**Donner à votre enfant le quadrillage.**

Mettre en évidence que les lettres et les numéros désignent ici les lignes verticales et horizontales et non plus les cases.

**Questions** : Comment appelle-t-on l’intersection de deux lignes ? Est-ce une case ?

Mettre en évidence que le croisement d’une ligne horizontale avec une ligne verticale ne forme pas une case mais s’appelle un « nœud de quadrillage ». Comparer avec le filet d’un pêcheur. Expliquer que l’on code les nœuds de la même manière que les cases.

**Jeu avec parent : chacun a son quadrillage**

Votre enfant doit placer 5 points de couleurs différentes puis vous donner les instructions nécessaires pour que vous puissiez placer les mêmes points sur votre quadrillage. Vérification par miroir des deux quadrillages.

Prenez deux autres quadrillages et inverser les rôles.

Faire les exercices de la fiche 2

**Etape 2 :**

**Questions** : Comment se déplace-t-on d’un point à un autre sur un quadrillage ?

Mettre en évidence qu’on ne peut se déplacer qu’horizontalement ou verticalement, et qu’il faut compter les sauts de cases ou de nœuds pour aller d’un point à un autre.

**P : Expliquer le but des activités : reproduire sur des quadrillages les modèles proposés. Pour cela il faudra effectuer des déplacements pour passer d’une case/d’un nœud à un autre.**

Faire l ’exercice 1 de la fiche 3

1. Reproduction sur quadrillage de cases. Il s’agit ici de colorier des cases comme sur le modèle pour reproduire la figure.