

Les déplacements

Les mathématiques...un peu, beaucoup, à la folie!

Géométrie et sens de l'espace (Module 3)

Lorsqu'on effectue un déplacement dans une grille, on décrit d'abord le déplacement **horizontal** et ensuite le déplacement **vertical**.

Lorsqu'on décrit le déplacement, on écrit la lettre qui correspond à la première lettre du mot indiquant la direction où l'on trace une flèche.

Vers la gauche	G	←
Vers la droite	D	→
Vers le haut	H	↑
Vers le bas	B	↓

Jeu à essayer avec votre enfant

- 1) Distribuer **Ma grille de jeu** (un par enfant et par adulte/tuteur).
- 2) Chaque joueur (enfant et adulte/tuteur) doit dessiner, en vert, sur la grille, deux serpents et deux échelles à l'endroit de leur choix.
- 3) Il ne faut pas montrer la grille à l'autre joueur.

4) À tour de rôle, l'enfant ou l'adulte donne des consignes afin que l'autre puisse reproduire, en rouge, sur une feuille, ses deux serpents et ses deux échelles.

5) Pour chaque échelle et chaque serpent, les consignes donnent uniquement le point de départ et le déplacement.

6) L'enfant ou l'adulte doit, en fonction des consignes données, découvrir la case d'arrivée et le dessin à tracer, c'est-à-dire soit une échelle, soit un serpent.

Voici un exemple de consigne : le pion est à la case 12 et se déplace de 2 cases vers la droite et de 2 cases vers le bas. Le joueur qui entend ces consignes doit donc tracer un serpent dont la queue est à la case 12 et la tête, à la case 4.

Questions à poser afin de guider l'enfant :

Que dois-tu donner comme information à ta ou à ton partenaire?

Que dois-tu faire?

Comment sais-tu que ce sera un serpent ou une échelle?

Quelle est la première direction que tu dois toujours donner?

À la fin de l'activité, comparer les grilles. À l'exception des couleurs, les deux grilles de jeu devraient être identiques.

Suggestion :

Visionner le clip suivant pour faire le lien entre les déplacements et le codage.

<https://www.youtube.com/watch?v=XZ5LoZPe5Qk>

