

Objectif : Se repérer sur un quadrillage

Lieu : Espace délimité

Dispositif : Atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Représentations de quadrillages
- Craies, lattes...pour réaliser le quadrillage au sol
- Objets correspondants à ceux des représentations (animaux, légumes...)

Organisation

- 4 binômes. Un binôme à chaque plot
- Une représentation du quadrillage par binôme
- Plusieurs quadrillages tracés au sol
- Inversion des rôles (joueur et maître de la validation) et changements de quadrillage.

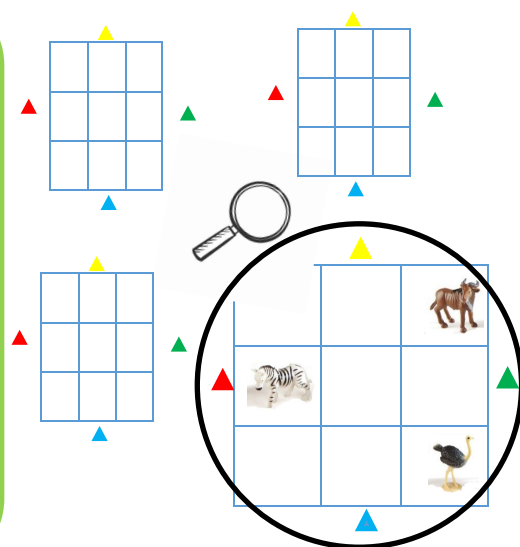
Déroulement

TEMPS 1:

- A l'aide de la représentation du quadrillage, 1 enfant place chaque objet sur la bonne case du quadrillage tracé au sol.
- Le 2ème enfant valide ou non puis inversion des rôles sur un autre quadrillage.

TEMPS 2:

- Un enfant mémorise la position des objets posés sur les cases.
- Il se retourne ou ferme les yeux pendant que l'autre enfant déplace un objet sur le quadrillage au sol.
- Il se retourne de nouveau et doit, ensuite, identifier le changement d'objet puis aller le replacer sur sa case initiale.
- Le même jeu peut être répété en changeant de point de départ (plot de couleur) ou de quadrillage..



Consigne 1

Place chaque animal / légume sur sa case.

Consigne 2

Mémorise la position des animaux / des légumes sur le quadrillage puis retourne toi. Pendant ce temps ton camarade va changer un objet de case. Tu devras le retrouver et le remettre à sa place.

But

- Placer chaque objet dans la bonne case du quadrillage.

Critère de réussite

- Nombre d'objets correctement placés.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Changer de point de départ (cône différent) pour varier l'orientation du plan.
- Temps 2: Déplacer 2 objets, inverser 2 objets.



Maître de la validation

Par 2, chacun son tour, valide la réponse de l'autre.

Annexe

- [Exemples de quadrillages.](#)