

Vendredi 10 avril (BIS)

Calcul mental

Compter de 2 en 2 entre deux nombres pairs < 20 (notion de nombres pairs)

🕒 Dire : « Comptez de 2 en 2, de 2 jusqu' à 14. Ecrivez la suite de ces nombres. »
L' élève écrit la suite. Corriger avec la bande numérique.

Terminer en demandant de donner oralement la suite, de 2 en 2, des nombres de 0 à 20.
L' écrire en rouge en laissant entre chaque nombre, un espace pour écrire un autre nombre. Observer que ces nombres ont comme derniers chiffres 2 ; 4 ; 6 ; 8 ; 0.

🕒 Retrouver les nombres qui ne sont pas dans cette suite. Les écrire en bleu. Lire la suite de ces nombres (notion de nombres impairs).

Travail sur la fiche n°90

1. Tracer le trajet de la chenille sur les cases du quadrillage à partir d'un programme fléché. Laisser observer la situation. S'assurer que le codage à l'aide des flèches est compris. Sur ce programme, on peut voir les quatre codages possibles : une case vers la droite, une case vers le haut, une case vers le bas, une case vers la gauche. Remarquer les deux premières cases du déplacement qui ont été « fléchées ». Poursuivre le fléchage en essayant d'aligner les flèches qui vont dans la même direction. Constaté que la chenille arrive à une case au-dessous de la salade.

2. Coder le déplacement du robot sur le quadrillage. Remarquer que le robot se déplace sur les bords des carrés et va d'un nœud à l'autre alors que sur le quadrillage précédent, la chenille se déplaçait d'une case à l'autre. Avant le codage du déplacement, le décrire.
« 1 pas vers la droite, 1 pas vers le haut, 1 pas vers la droite, 1 pas vers le haut, 3 pas vers la droite, 1 pas vers le bas, 1 pas vers la gauche, 1 pas vers le bas, 1 pas vers la droite, 1 pas vers le bas, 1 pas vers la droite, 1 pas vers le haut. »

3. Choisir un trajet et le coder pour aller d'un point à un autre sur un quadrillage. Dire : « *Le robot doit se rendre de là où il est jusqu'au point vert. Tu dois choisir le chemin que tu veux lui faire prendre pour aller au point vert et coder ce chemin. Il y a plusieurs chemins possibles. Nous vérifierons ensuite si ton codage correspond bien au chemin que tu as choisi.* » Coder le point vert d'arrivée. Laisser tracer le chemin et coder.

Faisons le point

- Nous avons vu les déplacements dans les cases ou sur les lignes d'un quadrillage.
- Nous avons écrit les programmes des déplacements avec des flèches.
- Ces flèches peuvent indiquer quatre directions : vers la droite, vers la gauche, vers le haut et vers le bas.

Pistes d'activités supplémentaires

Soutien

- Dans l'exercice 1, faire compléter le programme ou en proposer un autre pour que la chenille atteigne la salade.
- Dessiner un quadrillage au sol. Placer l'élève sur un nœud ou dans une case et lui fournir un programme de déplacement qu'il doit respecter.

Approfondissement

- Dans l'exercice 3, lorsque le robot est arrivé au point vert, il décide de revenir par le même chemin. Écrivez le programme de son déplacement. Le faire comparer au programme du trajet aller et constater que toutes les flèches sont inversées.