**Ensemble 5 : Le codage**

**Fiche 57a**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Les maths au quotidien** | **Idée principale / Cible** | **Matériel** |
| **5 : Le code du jour** | **Idée principale 3**  **Idée principale M&A 2**  **Idée principale N 1**  **Cible :** Écrire différents codes qui mènent au même résultat | • Papier pour chevalet ou tableau blanc interactif et Marqueurs |
| **5 : Les animaux se promènent** | **Idée principale 3**  **Idée principale M&A 2**  **Idée principale N 1**  **Cible :** Décrire un déplacement d’une position à une autre dans une grille | • Papier pour chevalet ou tableau blanc interactif et marqueurs  • Fiche 20 : Des visages d’animaux |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Carte de l’enseignant** | **Idée principale / Cible** | **Matériel** |
| **22 : Examiner les codes** | **Idée principale 3**  **Idée principale N 1**  **Cible :** Créer des trajets et écrire des codes pour les décrire | • Cubes emboîtables (environs 20 de 2 couleurs  par groupe)  • Fiche 58 : Trouve un trajet  • Fiche 59 : Mon trajet en cubes  • Fiche 60 : Évaluation  \*Aucune carte de l’élève n’est requise pour cette activité. |
| **23 : Le codage sur une grille** | **Idée principale 3**  **Idée principale N 1**  **Cible :** Écrire des codes pour des déplacements sur une grille | • Fiche 61 : Grille de 4 × 4 (pour *Avant*)  • Fiche 62 : Grille A  • Fiche 63 : Grille B  • Fiche 64 : Des découpes  • Fiche 65 : Évaluation  \*Aucune carte de l’élève n’est requise pour cette activité. |
| **24 : Des codes numériques** | **Idée principale 3**  **Idée principale N 1**  **Cible :** Écrire divers codes pour la même grille en utilisant des nombres et des flèches | • Fiche 61 : Grille de 4 × 4 (pour *Avant*)  • Fiche 66 : Grille 1  • Fiche 67 : Grille 2 : Des décodeurs  • Fiche 68 : Des découpes  • Fiche 69 : Évaluation  \*Aucune carte de l’élève n’est requise pour cette activité. |
| **25 : Approfondissement** | **Idée principale 3**  **Idée principale N 1**  **Cible :** Approfondir le codage | • Ruban-cache  • Fiche 70 : Grille de 6 × 6 (facultatif)  • Fiche 71 : Des découpes pour l’approfondissement  • Fiche 72 : Tableau de résultats  • Fiche 73 : Évaluation  \*Aucune carte de l’élève n’est requise pour cette activité. |

**Ensemble 2 : Le codage**

**Fiche 57b**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Intervention** | **Idée principale / Cible** | **Matériel** |
| **9 : Joue au détective !** | **Idée principale 3**  **Cible :** Utiliser le langage de position | • Divers objets dans la classe  • Fiche 83 : Aide visuelle droite / gauche  • Fiche 84 : Évaluation  \*Aucune carte de l’élève n’est requise pour cette activité. |
| **10 : 5 questions** | **Idée principale 3**  **Idée principale N 1**  **Cible :** Poser des questions pour déterminer la position d’un objet sur une grille | • Carte de l’élève 10 (**Activité 10 : Quelle est ma lettre ?**)  • Papier pour chevalet  • Fiche 85 : Des exemples de questions  • Fiche 86 : Grille vide  • Fiche 87 : Aide visuelle pour les directions  • Fiche 88 : Évaluation |