**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 couleurspar 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 |