

Ensemble 5 : Le codage

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Cubes emboîtables (environ 20 de 2 couleurs par groupe) • Fiche 58 : Trouve un trajet • Fiche 59 : Mon trajet en cubes • Fiche 60 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>
23 : Le codage sur une grille	Idée principale 3 Idée principale N 1 Cible : Écrire des codes pour des déplacements sur une grille	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche 61 : Grille de 4 × 4 (pour <i>Avant</i>) • Fiche 62 : Grille A • Fiche 63 : Grille B • Fiche 64 : Des découpes • Fiche 65 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>
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	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche 61 : Grille de 4 × 4 (pour <i>Avant</i>) • Fiche 66 : Grille 1 • Fiche 67 : Grille 2 : Des décodeurs • Fiche 68 : Des découpes • Fiche 69 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>
25 : Approfondissement	Idée principale 3 Idée principale N 1 Cible : Approfondir le codage	<ul style="list-style-type: none"> • Ruban-cache • Fiche 70 : Grille de 6 × 6 (facultatif) • Fiche 71 : Des découpes pour l'approfondissement • Fiche 72 : Tableau de résultats • Fiche 73 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>

Ensemble 2 : Le codage

Intervention	Idée principale / Cible	Matériel
9 : Joue au détective !	Idée principale 3 Cible : Utiliser le langage de position	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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