

## Se repérer dans l'espace – se repérer dans un quadrillage Lignes et colonnes

### Jeudi 18/06 – étape 1

1/ Utilisez la feuille avec les 4 maisons colorées et les images des séances "La maison" de lundi et mardi.

Observez ensemble les maisons (ressemblances, différences, nombres, etc.)

Votre enfant doit placer tous les personnages dans des pièces et ensuite vous décrire où ils sont placés.

Ex : *Le moustique habite dans la chambre 3 de la maison verte.*

Donnez ensuite des consignes orales pour que votre enfant place les animaux comme vous le lui demandez.

### Vendredi 19/06 – étape 2

Utilisez la 2<sup>ème</sup> feuille avec les maisons blanches au toit colorée. Expliquez à votre enfant que les personnages n'habitent plus dans des maisons mais dans un immeuble. Observez ensemble l'immeuble (couleur toit pour les colonnes, nombres écrits pour les lignes : 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>).

Placez les personnages dans l'immeuble et votre enfant doit décrire où ils sont placés.

Ex : *La fermière habite sur la 2<sup>ème</sup> ligne de la colonne rose.*

### Vendredi 19/06 – étape 3

Jeu de la bataille navale

Prenez 6 personnages (en double, vous devez avoir les mêmes). Placez-vous en face à face avec un cache entre vous deux.

Votre enfant place ces 6 personnages sur la feuille immeuble. De votre côté, utilisez la feuille maisons du jeudi. Vous devez lui poser des questions pour trouver les emplacements des personnages.

Ex : *Est-ce que l'âne est sur la 1<sup>ère</sup> ligne ?* S'il dit oui, poursuivez en demandant *"Est-ce que l'âne est dans la 1<sup>ère</sup> ligne de la colonne bleue ?"* S'il dit oui, placez votre âne à cet emplacement sur votre feuille. Si c'est non, poursuivez le questionnement.

A la fin, comparez votre feuille à la sienne, ce qui permettra de valider ou non la compréhension de l'activité.

1	2	3	
1	2	3	
1	2	3	
1	2	3	

1	2	3
<input data-bbox="252 181 363 237" type="checkbox"/>	<input data-bbox="638 174 750 230" type="checkbox"/>	<input data-bbox="1029 174 1125 230" type="checkbox"/>
<input data-bbox="264 656 376 712" type="checkbox"/>	<input data-bbox="646 656 742 712" type="checkbox"/>	<input data-bbox="1037 656 1117 712" type="checkbox"/>
<input data-bbox="264 1137 360 1193" type="checkbox"/>	<input data-bbox="638 1137 734 1193" type="checkbox"/>	<input data-bbox="1029 1137 1165 1193" type="checkbox"/>
<input data-bbox="264 1626 360 1682" type="checkbox"/>	<input data-bbox="654 1626 734 1682" type="checkbox"/>	<input data-bbox="1045 1626 1141 1682" type="checkbox"/>

Prénom :

15/06

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

Compétence : Reconnaître les lettres de l'alphabet

Consigne : Je retrouve et colorie (avec des crayons de couleurs différents pour chaque mot) les lettres des personnages.



ARAIGNÉE

FERMIÈRE



VACHE

ÂNE

F	E	R	M	I	È	R	E	T	O	P
X	B	E	E	I	Â	N	E	K	L	M
Z	V	W	A	R	A	I	G	N	É	E
F	R	V	A	C	H	E	G	H	J	K

*Lignes brisées*

