

## 1. Exploration de l'illustration

Page 122 du fichier 1

« Alice dit que les principaux bâtiments sont dessinés sur le plan. Pouvez-vous nommer ces bâtiments ? »

« Quel est le point de départ du trajet décrit par Adèle ? »,

« Quel est le point d'arrivée ? »

Utilisez le phylactère de Maël pour faire nommer les rues qui croisent l'avenue de l'amitié.

Chaque colonne est désignée par une lettre et chaque rangée par un chiffre. « Grâce aux quatre lettres (A ; B ; C ; D) et aux six chiffres (1 ; 2 ; 3 ; 4 ; 5 ; 6), combien de zones du plan est-il possible de localiser ? »

( $6 \times 4$  ou  $4 \times 6 = 24$  zones)

## 2 Pratique guidée

Page 123 du fichier 1.

Pour énoncer les coordonnées d'une case : d'abord la lettre puis le chiffre.

Comme pour le jeu de la bataille navale, il faut donc d'abord repérer la colonne de la lettre et la croiser avec la rangée du chiffre. L'intersection de la colonne et de la rangée donne la case recherchée.

S'exercer à lire et trouver des coordonnées avec les exercices 1 et 2.

## 3 Pratique autonome

Page 154 du fichier photocopiable aux élèves.

### Synthèse de la séance

( à lire et à mémoriser les yeux fermés )

- Je sais me repérer sur un plan quadrillé.
- Je sais décrire l'emplacement d'un bâtiment sur un plan quadrillé à l'aide de coordonnées.
- Je sais lire et décrire des déplacements sur un plan.
- J'utilise un vocabulaire précis pour décrire un trajet.