Fiche d'aide maths semaine 4 : du 6 au 10 avril

Lundi : chapitre 49 : Comparer des objets selon leur longueur

1. **Comparaison indirecte**

   Il s'agit ici d'amener votre enfant à comparer deux longueurs en s'aidant d'un objet intermédiaire, qui n'est **pas** une règle pour le moment.

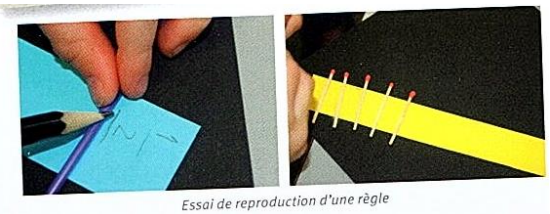
   Dans le document « bandes pour jeu de la bataille », il doit vous rester une grande bande jaune et une grande bande bleue. Découpez-les et mettez en une d'un côté de la pièce et l'autre de l'autre côté de la pièce.

   Votre enfant va devoir dire laquelle est la plus courte, sans avoir le droit de les déplacer.

   Mettez à sa disposition une petite bande de papier (une de la séance précédente par exemple), une grande de papier (plus grande que le bleue), une ficelle, des bâtonnets de glace ou des allumettes), un crayon.

   Votre enfant va devoir trouver une technique pour comparer les bandes, avec le matériel donné.

   Pas efficace : *Efficace :*

   Essai de reproduction d'une règle

   Utilisation d'une ficelle ou d'un gabarit + marquage

   Il peut aussi ajouter des petites longueurs pour former la grande bande (aligner plusieurs allumettes sur la bande bleue puis la jaune).

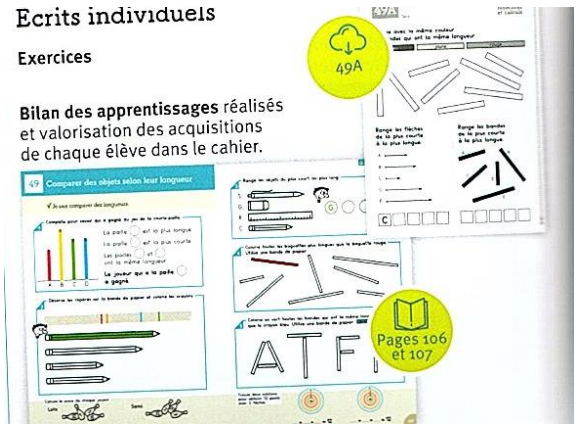
   Une fois la réponse donnée, vérifiez en plaçant les deux bandes côte à côte.

   Il est important de montrer une technique efficace à votre enfant s'il ne l'a pas trouvée.

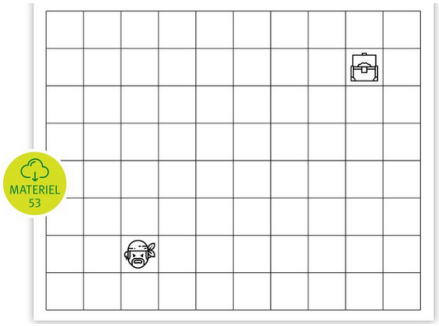
   La stratégie la plus efficace est celle qui consiste à effectuer des marquages sur la bande de papier intermédiaire que vous lui avez mise à disposition. C'est-à-dire à placer la bande intermédiare à côté de la bande colorée, alignées à un bout, et avec le crayon marquer l'autre bout de la bande colorée sur la bande intermédiaire.

   Si votre enfant n'a pas trouvé cette technique de lui-même, proposez lui deux autres bandes colorées pour refaire l'exercice avec cette technique, pour qu'il la fixe dans sa mémoire par le geste.

2. **Exercices 4 et 5 du fichier chapitre 49, feuille 49A.**



Mardi : chapitre 53 : Se déplacer sur les cases d'un quadrillage

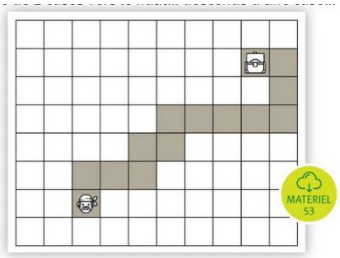


1. **Préparation du jeu**

« Jack Leterrible va quitter l'île en emportant son trésor. Le problème est qu'il ne sait plus où il l'a caché. Tu vas devoir l'aider. Pour cela, tu vas lui indiquer le chemin à suivre pour le retrouver. Tu colorieras en rouge les cases par lesquelles Jack Leterrible doit passer. »

Votre enfant colorie les cases sur son quadrillage(matériel 53 petite grille séance1 vierge) pour former un chemin. Donnez-lui deux grilles pour faire deux chemins différents, et faites vous-même 2 chemins sur deux grilles.

2. **Jouer au jeu à l'oral :**



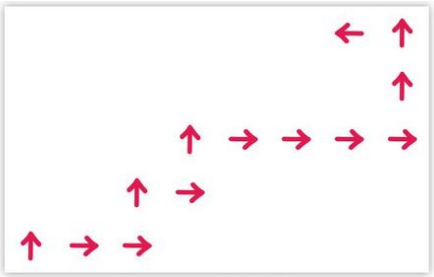
Donnez une grille blanche à votre enfant, choisissez un de vos chemins et sans le montrer à votre enfant, décrivez-lui le chemin que vous avez tracé : *« Avance de 2 cases vers le haut…descend d'une case… ».* Votre enfant colorie le chemin sur la grille. Lorsqu'il est arrivé au trésor, montrez-lui votre grille pour vérifier.
Puis c'est à son tour de vous guider.

3. **Le message secret :**

« Jack Leterrible est loin sur son île, on ne peut plus lui parler. Il va falloir lui envoyer un message. Comment écrire le message de façon rapide ? (sans mots) ».
Si votre enfant ne le propose pas, montrez-lui le symbole des flèches.

Consigne « Sur cette feuille blanche, tu vas écrire un message à Jack Leterrible pour lui indiquer le chemin à suivre. Tu ne devras utiliser que des flèches. »

Voici comment votre enfant peut écrire :



Il faudra arriver à l'écriture linéaire (en ligne).

Ce qu'il faut retenir
Pour coder un déplacement sur les cases d'un quadrillage, on peut utiliser des flèches.
↑ signifie *monte d'une case*, c'est-à-dire avance d'une case vers le haut de la feuille,
↓: *descend d'une case,*
←: *avance d'une case vers la gauche,*
→: *avance d'une case vers la droite.*

4. Exercices sur la feuille 53C du document EXSUP53

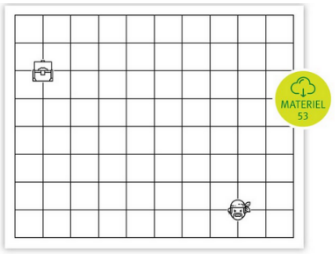
Jeudi : chapitre 53 : Se déplacer sur les nœuds d'un quadrillage

1. Jeu du pirate

   Utilisez la grille séance2 du document 53.

   Faire remarquer à votre enfant qu'aujourd'hui le pirate et le trésor ne sont pas dans une case. Ils sont sur des nœuds : au croisement des lignes de quadrillage. Il va donc falloir se déplacer sur les lignes (repasser les traits avec le crayon).

   Votre enfant trace un chemin (sur les lignes), vous en faîte un sur une autre grille. Puis chacun code le chemin avec les flèches sur une bande de papier blanche.



   Vous échangez vos messages, puis vous tracez chacun le message que vous avez reçu, pour vérifier qu'il arrive bien au trésor. Si ce n'est pas le cas, aidez votre enfant à coder son message. Si cela est compliqué pour votre enfant, refaites une partie.

Ce qu'il faut retenir
On peut coder un déplacement sur quadrillage en utilisant des flèches, qu'on se déplace de case en case ou de nœud en nœud.
Pour coder un déplacement sur les traits d'un quadrillage, on utilise également des flèches.

2. Exercices

   Document EXSUP53 : fiches 53 A, B, D, E

Vendredi : chapitre 53 : Se déplacer sur les nœuds d'un quadrillage

Exercices du fichier chapitre 53 (pages 114 et 115)

Pendant les semaines sui suivent, installer TUXBOX et programmer des déplacements sur ordinateur.

http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php