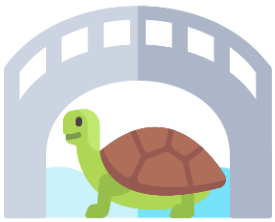
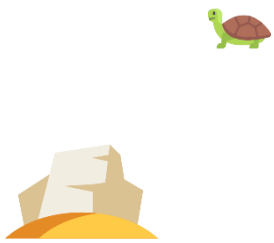
SITUER DANS L'ESPACE

OÙ SE TROUVE LA TORTUE ?



OÙ SE TROUVE LA TORTUE ?

OÙ SE TROUVE LA TORTUE ?



© CENICIENTA

Images: flaticon

SUR DESSUS AU-DESSUS	SOUS DESSOUS EN-DESSOUS	EN HAUT	EN BAS
DEVANT	DERRIÈRE	À GAUCHE	À DROITE
DANS À L'INTÉRIEUR	DEHORS À L'EXTÉRIEUR	PRÈS	LOIN

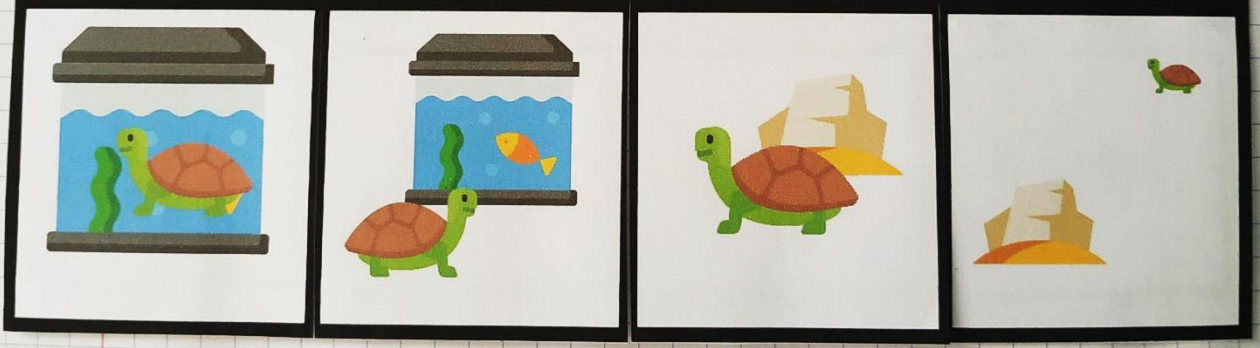
SUR DESSUS AU-DESSUS	SOUS DESSOUS EN-DESSOUS	EN HAUT	EN BAS
DEVANT	DERRIÈRE	À GAUCHE	À DROITE
DANS À L'INTÉRIEUR	DEHORS À L'EXTÉRIEUR	PRÈS	LOIN

© CENICIENTA

SITUER DANS L'ESPACE

OÙ SE TROUVE LA TORTUE ?

OÙ SE TROUVE LA TORTUE ?



OÙ SE TROUVE LA TORTUE ?

SITUER DANS L'ESPACE

SUR
DESSUS
AU-DESSUS

SOUS
DESSOUS
EN-DESSOUS

LA TORTUE ?

OÙ SE TROUVE LA TORTUE ?

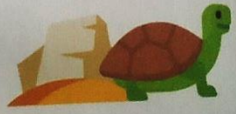
PRÈS

LOIN

OÙ SE TROUVE LA TORTUE ?

DEVANT

DERRIÈRE



MA CLASSE

Pour me repérer dans la classe, je peux …

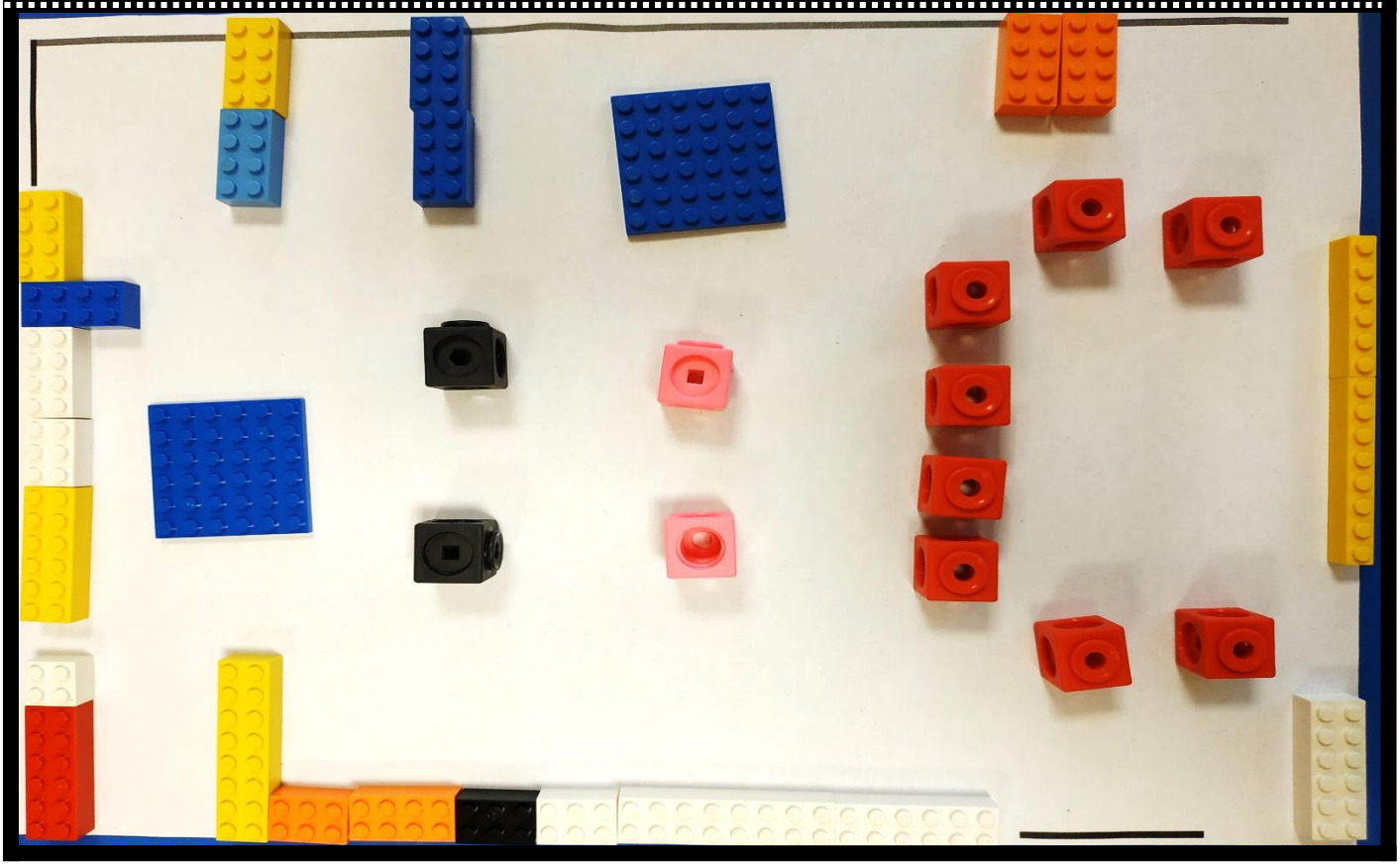
utiliser une PHOTOGRAPHIE.

Comment faire pour voir toute la classe ?

© CENICIENTA

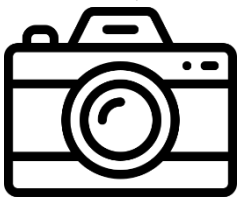
Image: flaticon

COLLER LE PAPIER CALQUE



ATTENTION !

La maquette et le plan ne montrent pas la réalité comme le fait la photographie !



© CENICIENTA

Images: flaticon

La PHOTOGRAPHIE permet de **montrer la réalité** en détail. Mais selon l'endroit d'où elle a été prise, elle ne montre pas tout. Il y a toujours un morceau de l'espace que tu ne peux pas voir…

LE TABLEAU LE BUREAU DE LA MAITRESSE

LES CASIERS L'ORDINATEUR LA PORTE D'ENTRÉE

La MAQUETTE permet de **représenter un lieu « en volume » et en modèle réduit.** Elle montre la forme et la place des meubles.

Le PLAN permet de **représenter un lieu « à plat » vu d'en haut**. Il permet de montrer la forme de la classe, la place des portes, des fenêtres et des meubles…

Pour me repérer dans la classe, je peux …
fabriquer une MAQUETTE puis dessiner un PLAN.

© CENICIENTA

MA CLASSE

Pour me repérer dans la classe, je peux ...
utiliser une PHOTOGRAPHIE.

Comment faire pour
voir toute la classe ?

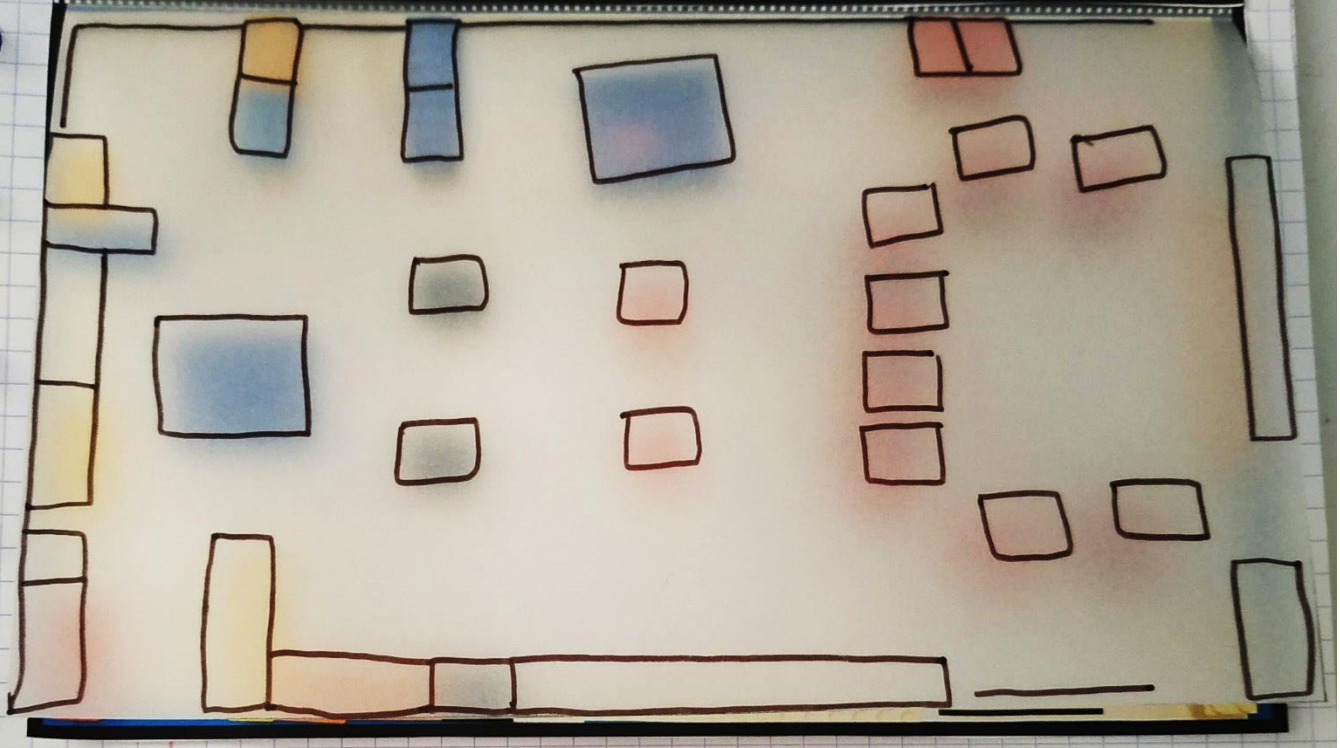
La PHOTOGRAPHIE permet de **montrer la réalité** en détail. Mais selon l'endroit d'où elle a été prise, elle ne montre pas tout. Il y a toujours un morceau de l'espace que tu ne peux pas voir...

LE TABLEAU LE BUREAU DE LA MAITRESSE

LES CASIERS L'ORDINATEUR LA PORTE D'ENTRÉE

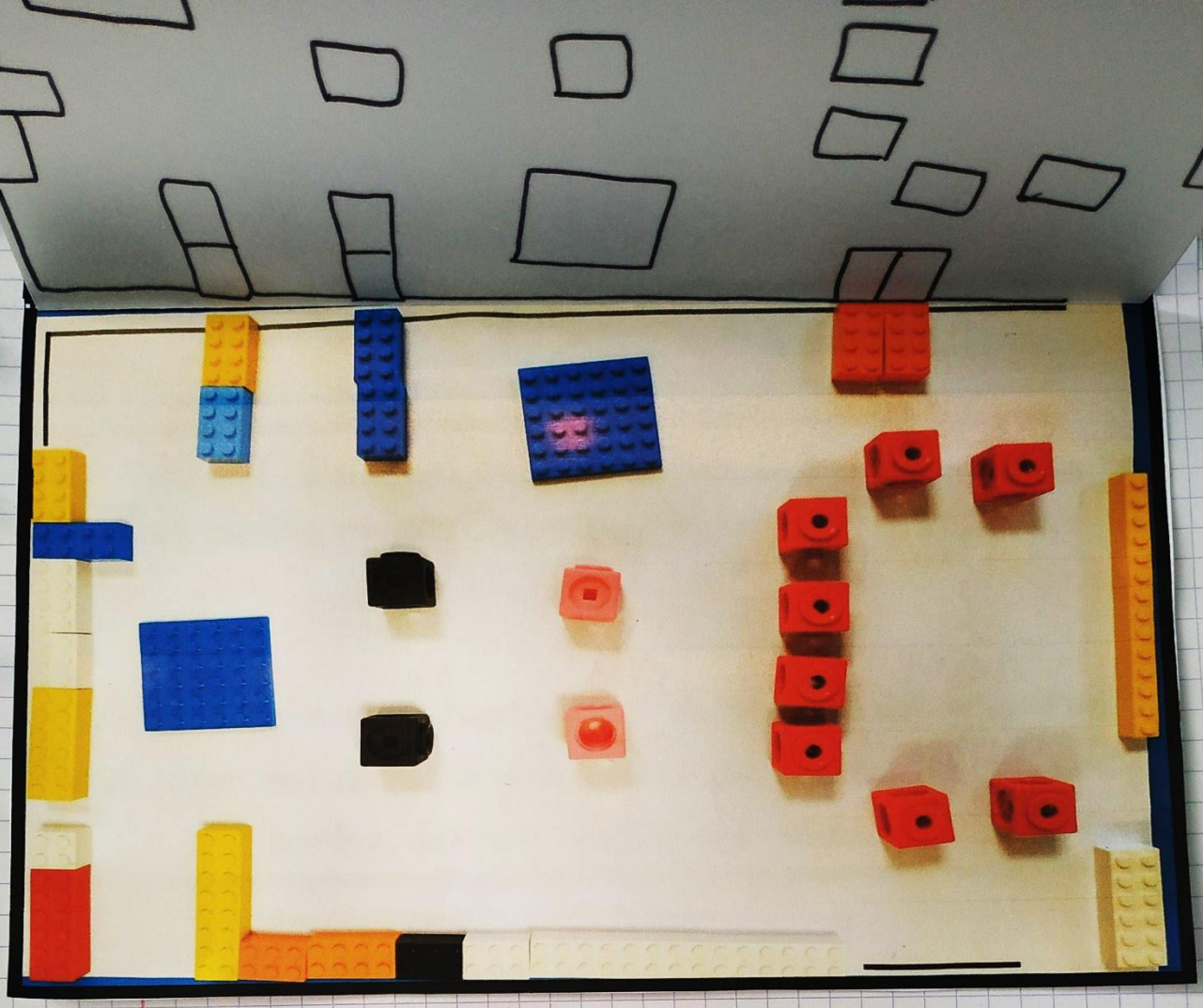
Comment faire pour voir toute la classe ?

Pour me repérer dans la classe, je peux ...
fabriquer une MAQUETTE puis dessiner un PLAN.



ATTENTION !

La maquette et le plan <u>ne montrent pas la réalité</u>
comme le fait la photographie !



La maquette et le plan <u>ne montrent pas la réalité</u>
comme le fait la photographie !

La MAQUETTE permet de **représenter un lieu « en volume » et en modèle réduit.** Elle montre la forme et la place des meubles.

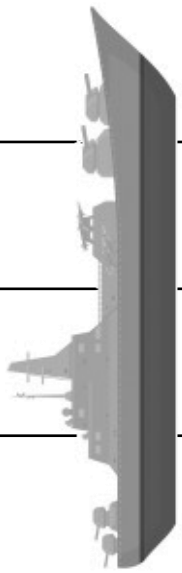
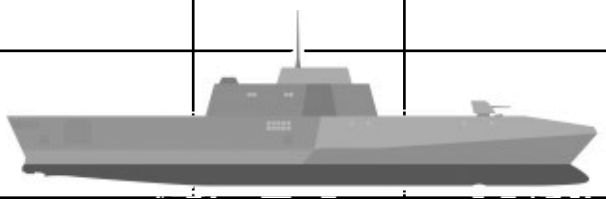
Le PLAN permet de **représenter un lieu « à plat » vu d'en haut**. Il permet de montrer la forme de la classe, la place des portes, des fenêtres et des meubles...

La maquette et le plan <u>ne montrent pas la réalité</u> comme le fait la photographie !

SE REPÉRER SUR UN QUADRILLAGE

Pour me repérer sur un quadrillage,
je peux CODER UNE CASE avec une LETTRE et un NUMÉRO.
Je regarde où se croisent la ligne et la colonne.

BATAILLE NAVALE

	1	2	3	4	5
A			colonne		
B		ligne			
C					
D					
E					
F					

© CENICIENTA

Images: freepik + flaticon

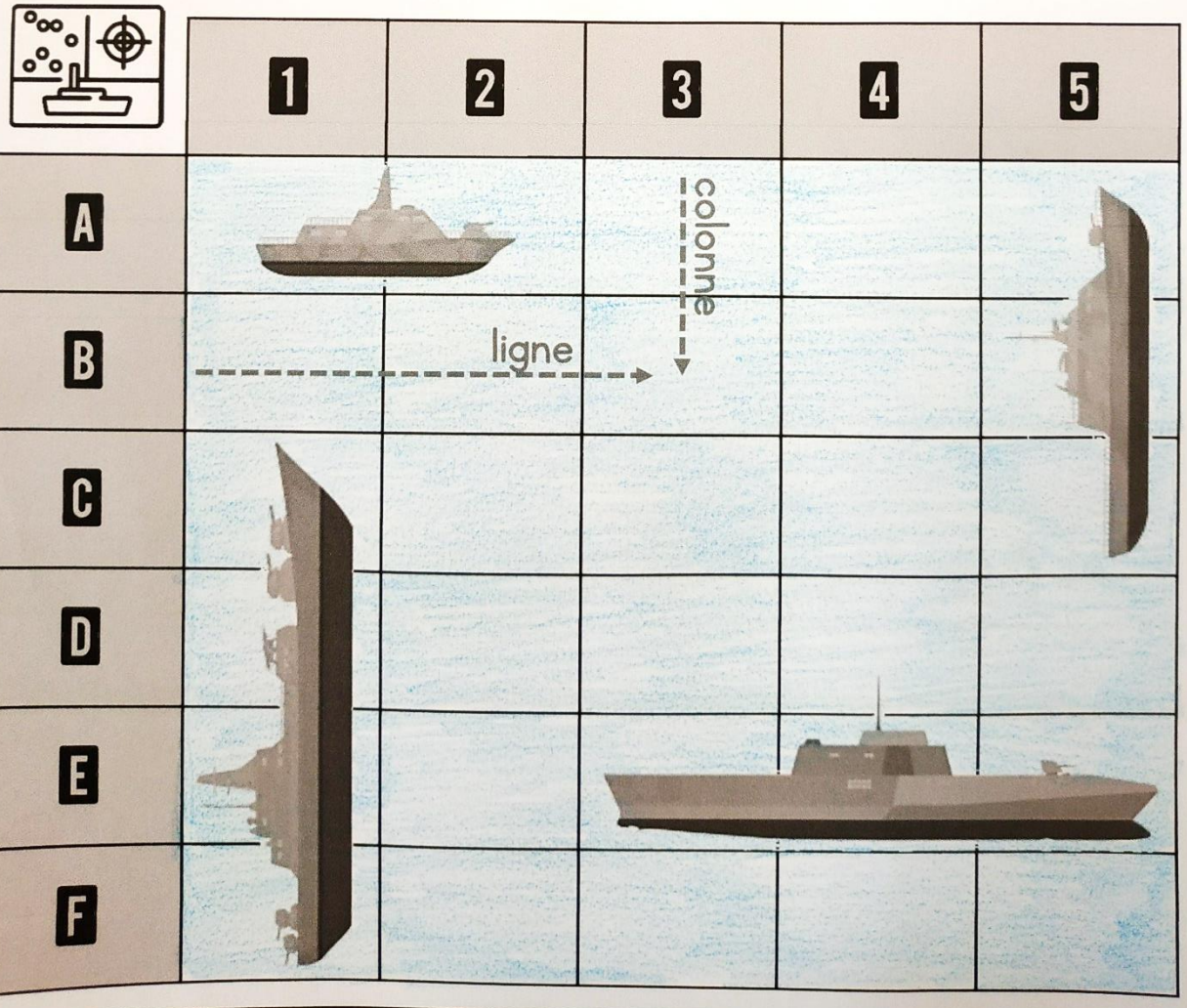
© CENICIENTA

Images: freepik

SE REPÉRER SUR UN QUADRILLAGE

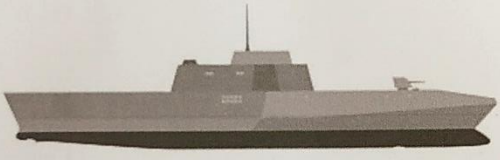
Pour me repérer sur un quadrillage,
je peux CODER UNE CASE avec une LETTRE et un NUMÉRO.
Je regarde où se croisent la ligne et la colonne.

BATAILLE NAVALE

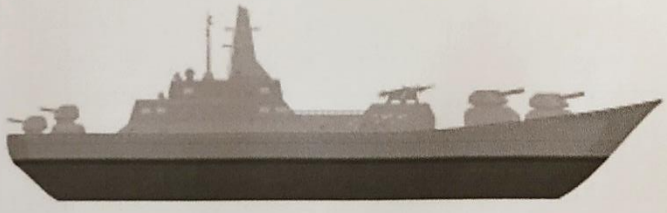


A1	A2

C5	B5	A5



E3	E4	E5



F1	E1	D1	C1

SE DÉPLACER SUR UN QUADRILLAGE

Pour me déplacer sur un quadrillage,
je peux CODER des déplacements avec des FLÈCHES.
J'avance en suivant la direction des flèches.

Trace le chemin pour que le chat attrape la souris :

↑ → ↓ → ↑ ↑ → ↑ ↑ ← ↑ → →

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					
F					

© CENICIENTA

Images: flaticon

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					
F					

Propose un autre chemin pour que le chat attrape la souris :

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					
F					

Propose un autre chemin pour que le chat attrape la souris :

© CENICIENTA

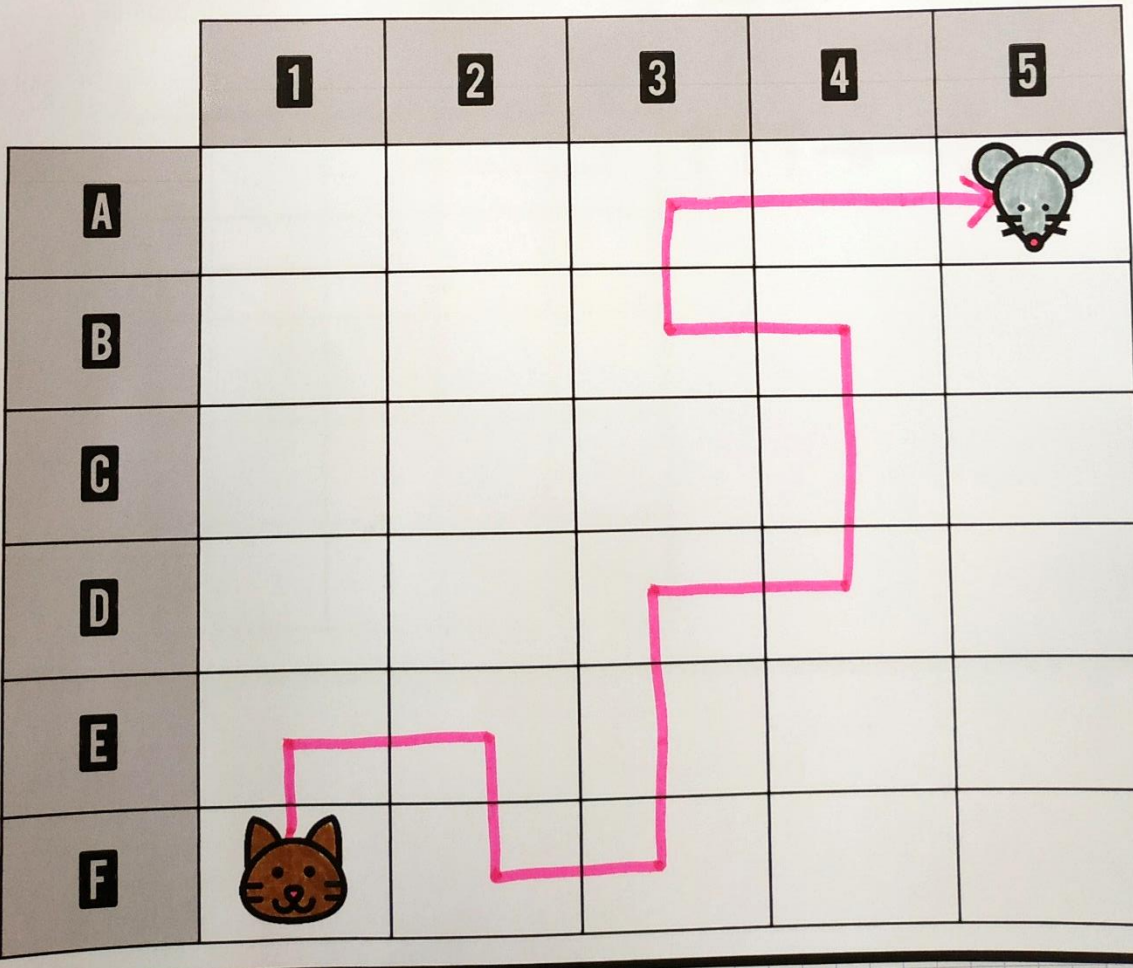
Images: flaticon

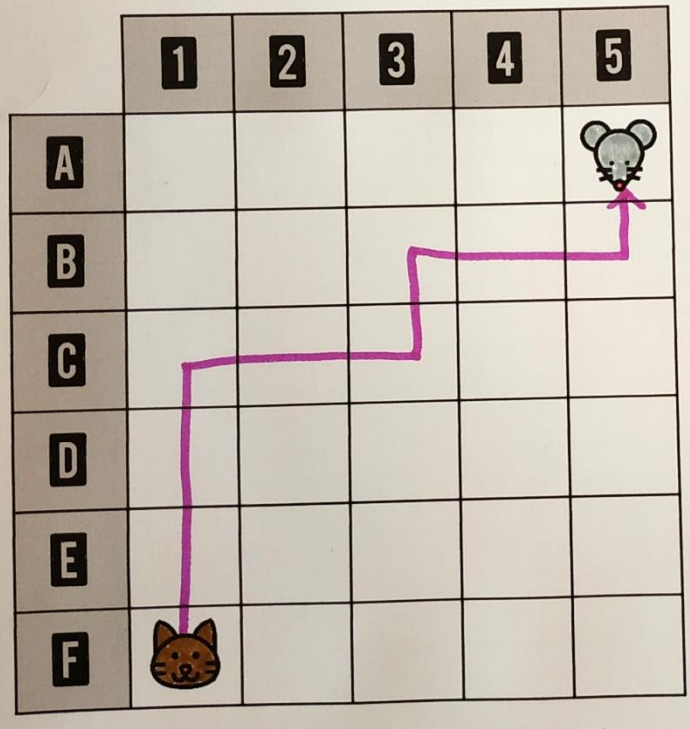
SE DÉPLACER SUR UN QUADRILLAGE

Pour me déplacer sur un quadrillage,
je peux CODER des déplacements avec des FLÈCHES.
J'avance en suivant la direction des flèches.

Trace le chemin pour que le chat attrape la souris :

↑ → ↓ → ↑ ↑ → ↑ ↑ ← ↑ → →





Propose un autre chemin pour que le chat attrape la souris :

↑↑↑→→↑→→↑