

MATHEMATIQUES - Géométrie - repérage de cases
La bataille Navale

objectifs :

- * comprendre l'utilité du codage des cases (A1 ...)
- * savoir repérer une case

déroulement :

1 : utilisation de la page 2 et du TBI interactif pour comprendre le principe du jeu
(les enfants viennent choisir une case - sélectionne - supprime le cache bleu ... 25 cases = 25 enfants)

2 : jeu numéro 2 (vert) => utilité de coder les lignes et les colonnes
jeu moitié collectif / moitié individuel

- * chaque enfant dispose d'une photocopie avec un quadrillage 5 * 5
- * il peut colorier 15 cases pour trouver les bateaux
- ** mise en commun et vérification sur le TBI

!!! problème du codage les enfants doivent ORALEMENT définir les cases

ligne - colonne

introduire la possibilité de coder les lignes et les colonnes ...

numéroter sur le TBI et sur les fiches individuelles

3 : jeu numéro 3

cette fois, les bateaux ne sont plus cachés

Pour gagner, il faut bien coder les cases (sur feuille)

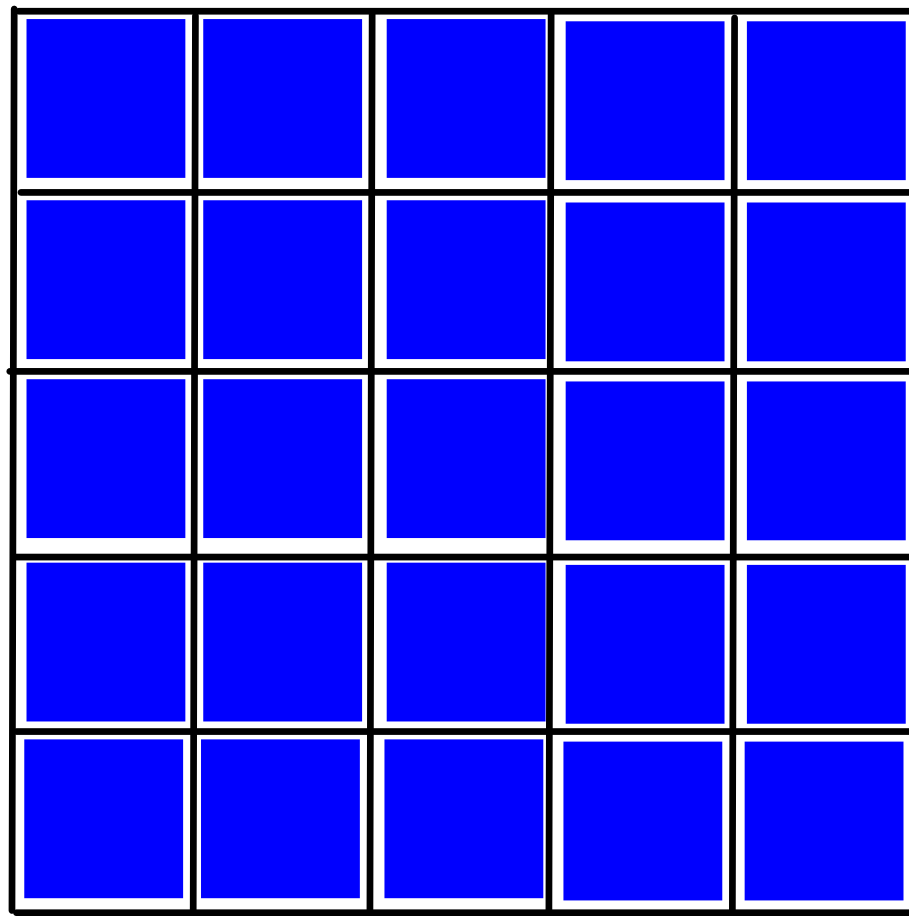
mise en commun au TBI

un enfant propose une case

un autre vient vérifier (si nécessaire)

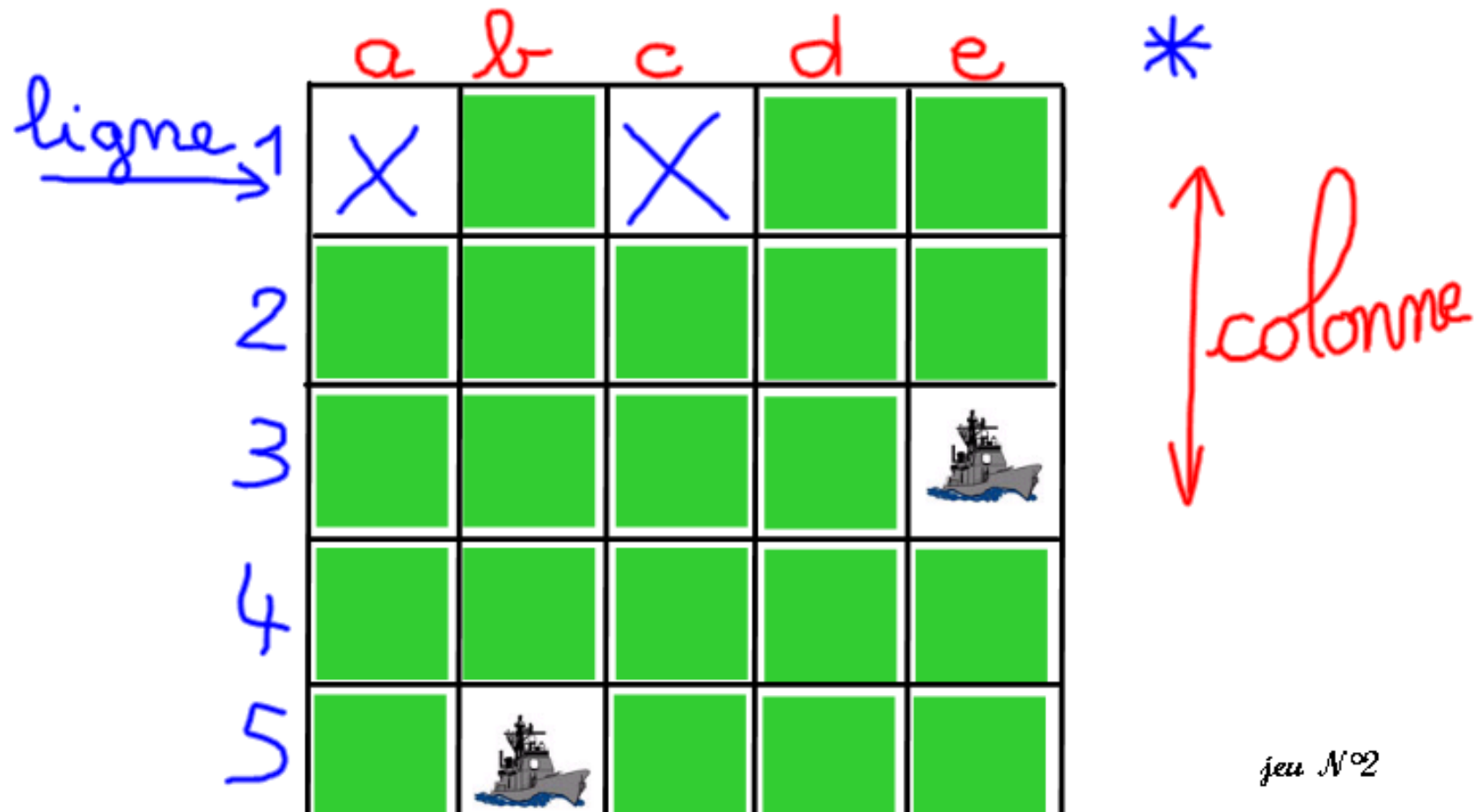
utilisation d'un calque LIGNE et d'un calque COLONNE pour vérifier

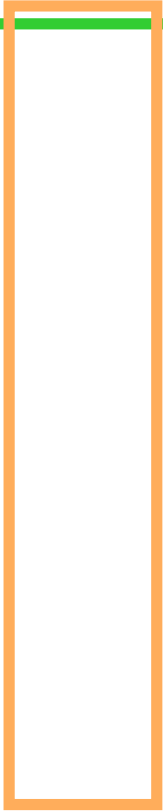
*Jeu
numéro 1*
















jeu N°2





	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

jeu N°
3

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

vérification jeu numéro 3

Bilan très positif :

- * les enfants adorent le jeu
- * malgré quelques erreurs au début, ils semblent comprendre bien plus rapidement que les autres années le fonctionnement de la recherche ligne-colonne (croisement)