

Compétence : être capable de coder et décoder pour réaliser des déplacements sur un quadrillage.

C2_CP

Oh mon bateau !

Source : défi Dieppe Ouest

Tu te trouves sur un voilier en (A, 8).

Déplace-toi de :

- trois cases vers la droite,
- puis de deux cases vers le bas,
- puis de quatre vers la droite,
- puis de quatre cases vers le bas,
- puis de six cases vers la gauche

Dans quelle case se trouve le véritable trésor ?

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

Variable : vous pouvez proposer de coder un déplacement pour arriver à un autre trésor.

C2_CE1

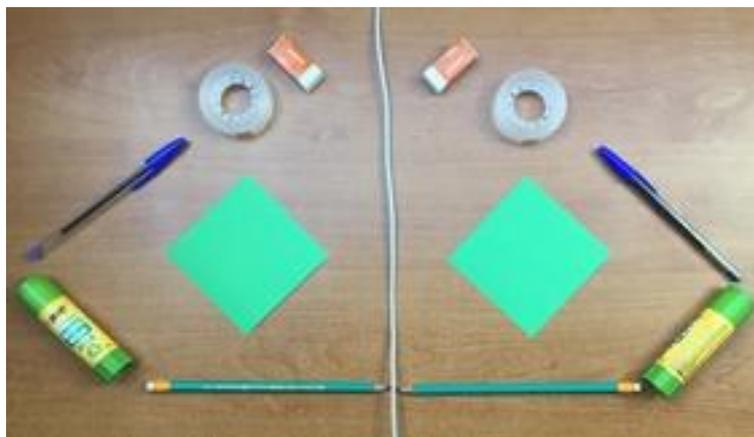
La symétrie.

Compétence : être capable de reconnaître dans son environnement des situations modélisables par la symétrie.

En s'aidant des objets de la maison ou du jardin, l'enfant doit produire une figure et son symétrique.

Rq : l'axe de symétrie est perpendiculaire à la figure et ne doit pas être en diagonale (non demandé à ce niveau de la scolarité).

Exemple :



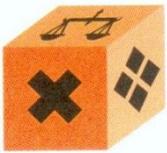
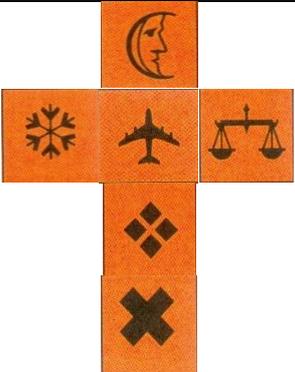
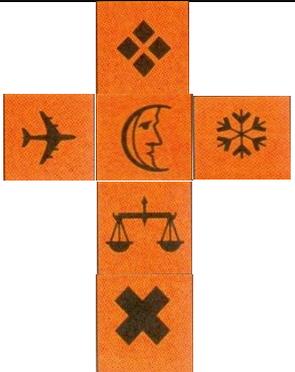
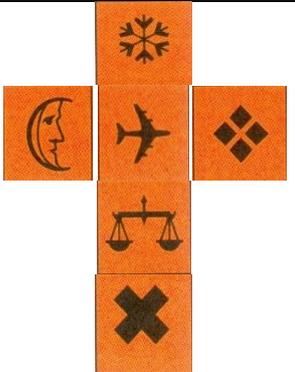
Compétence : être capable de se repérer en utilisant des repères ou des représentations.

C2_CE2

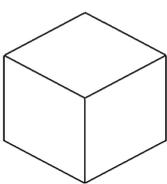
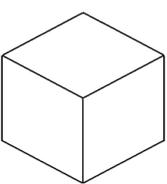
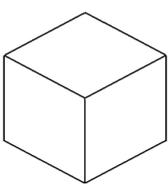
cube

Source : défi Dieppe Ouest

Associe le nom du cube au numéro de son patron.

A	B	C
		
1	2	3
		

Prolongement : Fabriquer des défis pour les camarades en s'aidant du document ci-dessous :

A	B	C
		
1	2	3
