**Jeudi 2 avril CP**

**Mathématiques**

Objectif de la séance : se déplacer sur un quadrillage

Dire à votre enfant qu’il va réaliser des déplacements sur des quadrillages

1. Se déplacer sur les cases ou les nœuds d’un quadrillage à partir d’un algorithme fléché

 Dessinez un quadrillage de 6 carreau sur 4 carreaux

Placez un pion dans une case et demandez à votre enfant de faire avancer un pion en suivant un programme de déplacement fléché. (Placez le pion sur la gauche et décrivez le programme : la flèche v à droite, à droite, à droite, puis vers le haut, encore à droite puis vers le bas)

Recommencez plusieurs fois avec des programmes différents.

Proposez des déplacements de case en case puis de nœud en nœud (en passant sur le coté des cases = sur les lignes)

1. Coder et décoder un déplacement sur les nœuds d’un quadrillage

Code le trajet de la fourmi et trace le trajet de la coccinelle



Tu peux maintenant faire les exercices de la **page 111** du fichier de mathématiques

Calcul mental : compter de 2 en 2 entre deux nombres pairs < 20

Dire à votre qu’il va devoir compter de deux en deux, de 2 jusqu’à 14 puis écrire les nombres dans les case du fichier En haut du fichier à la page 111

Réponses : 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14

1. Devoirs

Je complète et revois Géom 8, Géom 9, N17