

RÉFLÉCHIR ET RELIER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Suivre un trajet avec des flèches

Exécuter une suite d'instructions spatiales précises.

À préparer

Une grille de quatre lignes et quatre colonnes · Un pion · Cartes flèche droite et bas

On essaie ensemble

1. Placez le pion dans la case du coin supérieur gauche. Montrez la droite et le bas de la feuille sans changer son orientation pendant l'activité.
2. Posez les cartes droite, droite, bas. L'enfant lit la première flèche et déplace le pion d'une seule case, puis retourne la carte exécutée.
3. Poursuivez jusqu'à la dernière flèche. Demandez à l'enfant de nommer l'arrivée par sa ligne et sa colonne, en comptant depuis le haut et la gauche.
4. Revenez au départ et rejouez le même programme pour vérifier l'arrivée. Dessinez ensuite le chemin sans sauter de case ni compter le départ comme un mouvement.

À toi de chercher

Depuis le coin supérieur gauche, le pion fait droite, droite, bas. Où arrive-t-il ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Suivre un trajet avec des flèches

La réponse expliquée

Deuxième ligne, troisième colonne.

Deux déplacements vers la droite mènent à la troisième colonne ; un déplacement vers le bas mène à la deuxième ligne.

Un petit coup de pouce

Une flèche vaut un déplacement, pas une orientation du personnage. Si vous changez cette règle pour un robot qui tourne, annoncez une nouvelle activité.

Pour chercher ensemble : gardez les éléments visibles et autorisez les essais. Une justification peut être montrée avec le doigt ou racontée, sans vocabulaire compliqué. Vérifiez chaque règle séparément avant de valider la solution entière. Si plusieurs réponses respectent réellement la consigne, comparez-les ; une préférence personnelle ne permet pas d'en déclarer une seule correcte.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : utilisez une grille de trois cases de côté et seulement deux flèches.
2. Pour poursuivre : l'enfant choisit une arrivée puis écrit un programme qui y mène. Il peut exister plusieurs programmes corrects.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/trajet-grille-fleches>