

B.1.4. ADAPTER UNE SÉANCE – MATHÉMATIQUES CE1

Géométrie : Repérage et déplacement sur un quadrillage – CE1

Cette séance de géométrie a pour objectif de **permettre aux élèves de se repérer dans un quadrillage et de coder des cases** grâce à des coordonnées.

Cet objectif est atteignable pour un élève allophone, à condition que l'on soit sûr qu'il ait **acquis le vocabulaire principal utilisé** (case, ligne, colonne), et que **la situation fasse sens** (ici l'utilisation d'un jeu).

Déroulement & consignes	Objectifs des tâches	Dispositif Matériel & Humain	Propositions d'adaptations pour les élèves allophones
<p>Affichage d'un quadrillage au tableau :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observation 2. Présentation du vocabulaire : cases/colonnes/lignes, le vocabulaire est répété par les élèves. 3. Nommer une ligne, demander à un élève de venir la montrer et compter les cases. 4. Même chose avec colonne. 5. Prendre un bateau, le mettre dans une case : « Ce bateau se déplace dans la mer, et le quadrillage va nous permettre de le repérer facilement. » 6. Coller le bateau en C2 7. Montrer avec deux règles que le bateau se trouve en C2 (montrer le chemin et les coordonnées au tableau) 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser le vocabulaire géométrique à bon escient - Se repérer dans le quadrillage. 	<p>En collectif</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faire dire/repérer lettres & chiffres utilisés 2. Même chose que les autres élèves. 3. Même chose que les autres élèves. 4. Faire répéter les phrases aux Allophones (« <i>C'est la ligne B, c'est la colonne 3 ,... »</i>). 5. Vérifier la compréhension de la situation : le bateau est dans la mer, il va se déplacer, en évitant une représentation schématique. 6. Même chose que les autres élèves. 7. Même chose que les autres élèves.

<ol style="list-style-type: none"> 1. Ardoises : Le bateau est placé dans une case par un élève. 2. Les élèves donnent les coordonnées sur le bateau => correction collective immédiate + refaire la manipulation 3. Procédé inverse : donner des coordonnées & demander à un E de venir placer. 4. Jeu Bataille Navale : un E place 4 bateaux dans le quadrillage + un quadrillage par E 5. Rappeler aux E qu'ils doivent trouver 3 bateaux pour gagner. 6. A tour de rôle les E font des propositions à l'E qui est derrière le tableau (raté, touché/coulé) => A chaque proposition, un E vient colorier la case sur le quadrillage (rouge raté, vert touché) 	<ul style="list-style-type: none"> - Coder les cases d'un quadrillage. - Décoder les cases d'un quadrillage. - Faire des hypothèses. 	En collectif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Même chose que les autres élèves. 2. Bien répéter les termes colonnes & lignes, verbalisés par l'enseignant et l'élève allophone : « Le bateau est dans la ligne ... et la colonne ... » 3. Utiliser une phrase identique, que l'on va répéter. Ex : « <i>Le bateau est dans la ligne D et dans la colonne 3</i> » 4/5/6 : insister sur la même formulation de phrase, faire répéter à l'élève allophone si besoin (répétition d'une production d'un autre élève, et/ou de sa propre production corrigée. NB : La situation pourrait être répétée plus tard par l'élève allophone en situation duelle avec un élève tuteur, ou l'enseignant pour permettre la réactivation du vocabulaire travaillé.
<p>Synthèse :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Synthèse de ce qui a été appris. 2. Faire verbaliser les procédures de repérage, de codage, de décodage. 3. Mettre en place l'affichage classe 4. Lire collectivement 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliser les procédures de repérage - Synthétiser les nouveaux savoirs. 	Collectif, mais <u>attention particulière sur le vocabulaire retenu</u> par l'élève allophone.	Vérifier la mémorisation et la compréhension du vocabulaire travaillé.
Fiche d'exercices.			Ne pas mettre de difficultés aux élèves hormis la compétence travaillée (lecture si non lecteur,...)