

Jeu de topologie et de quadrillage : les dinosaures

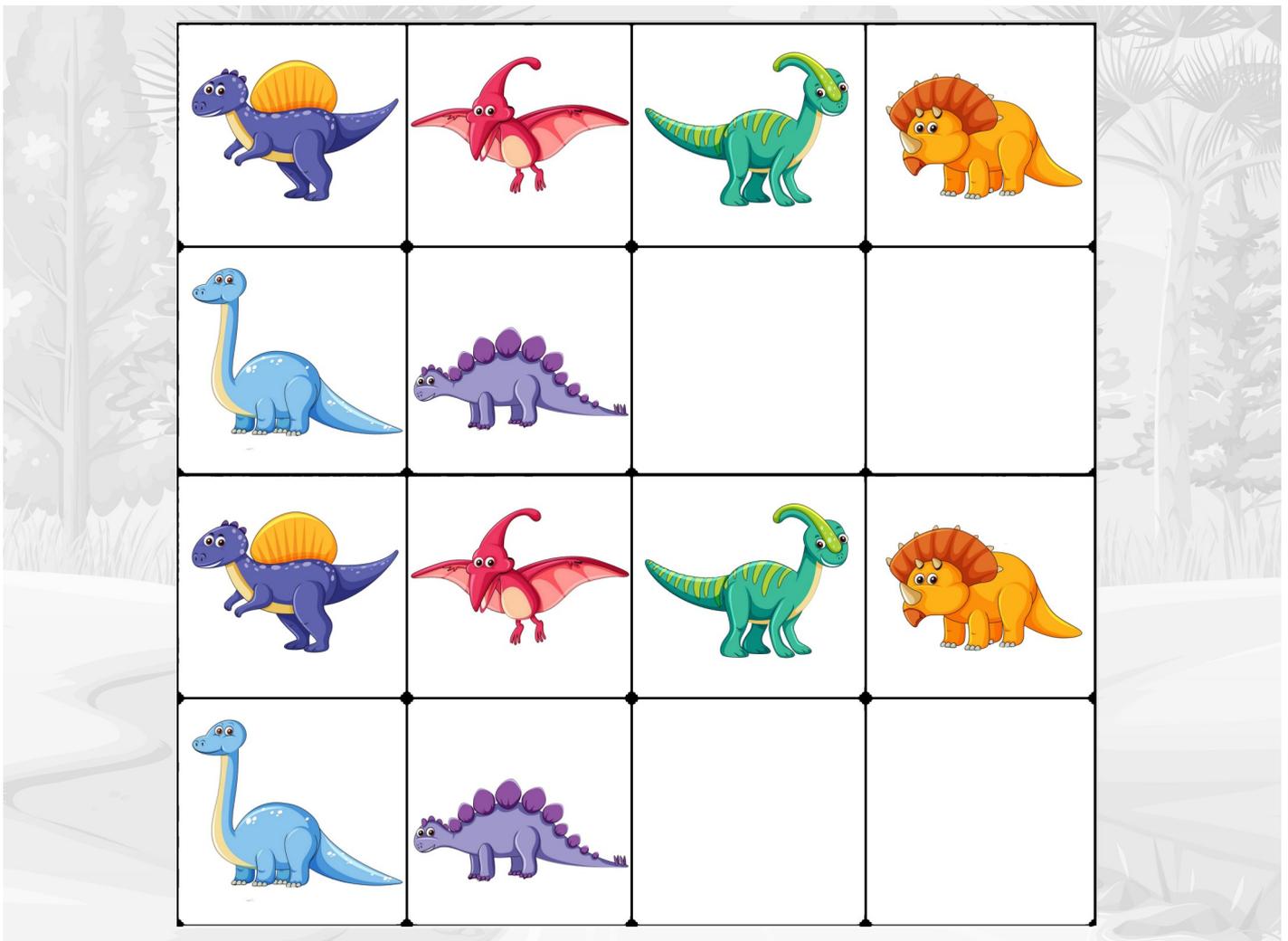
But du jeu

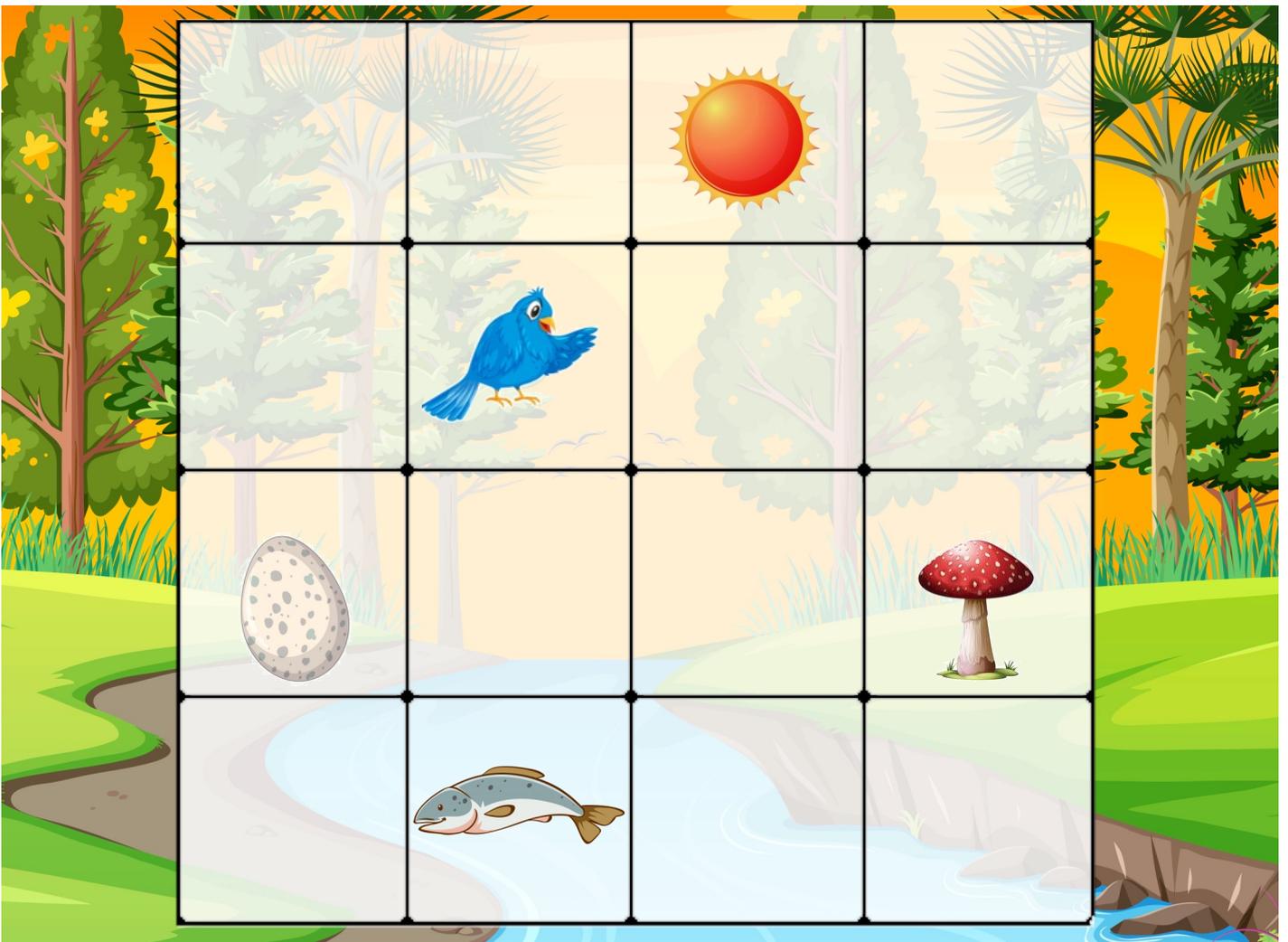
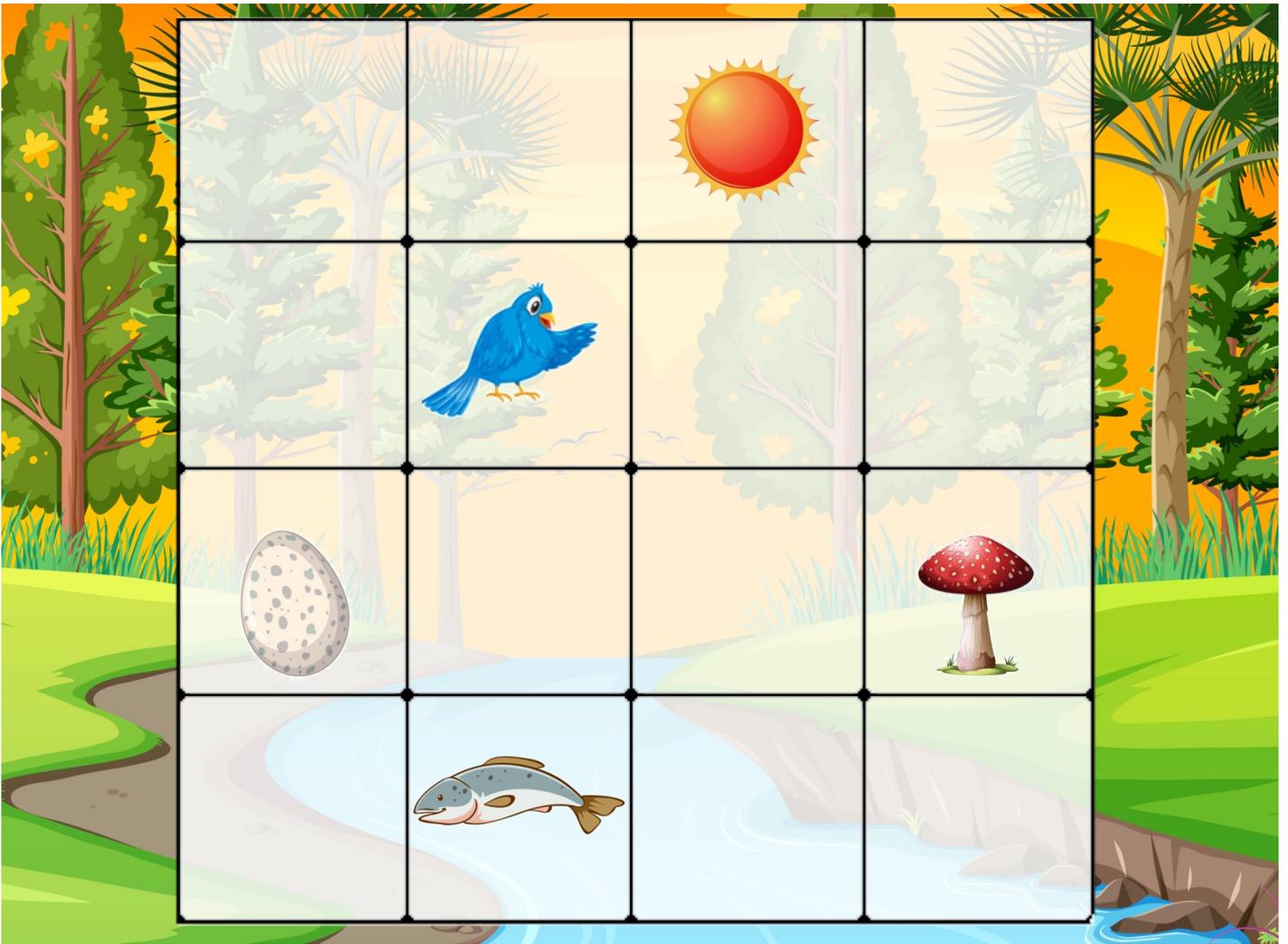
Les élèves doivent **placer** les dinosaures sur les bonnes cases en fonction des indications. Ils vérifient ensuite au dos des **cartes « consignes »** s'ils ont juste. Pour les élèves, il s'agit de **lire** et de **comprendre** une consigne simple, qui comprend toutefois du **vocabulaire précis** et du **repérage sur quadrillage** étudié en classe : *à droite, à gauche, au-dessus, sous, à côté de, entre, sur la même ligne, à deux cases de, etc.* Les dernières cartes comprennent également du **déplacement sur quadrillage**.

Comment créer le jeu ?

Ce document comprend le jeu en deux exemplaires.

- Découper et plastifier les étiquettes **dinosaures** ci-dessous (page 1) ;
- Plastifier les deux **plateaux** de jeu (page 2). Ils sont au format A5 ;
- Plier les cartes « **consignes** » et les cartes réponses associées à droite, afin que les consignes apparaissent au **recto** et les réponses au **verso**. Plastifier le tout.



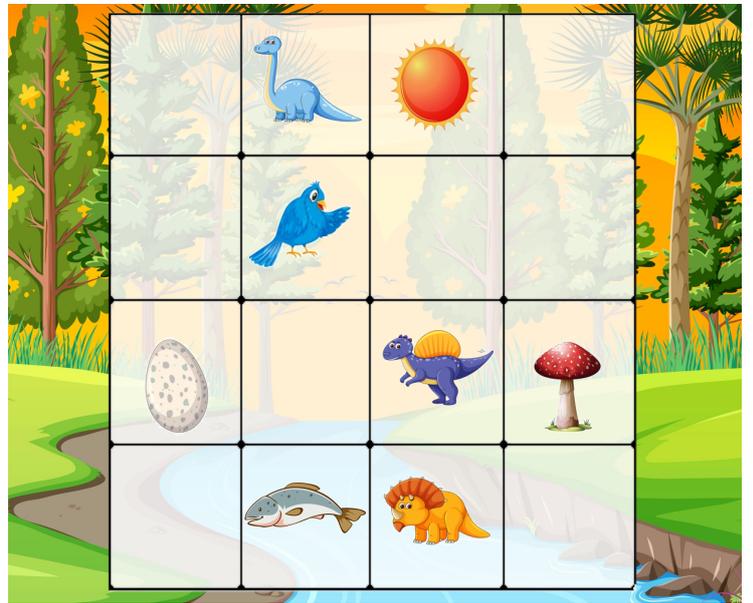


Carte consigne n°1

♥  est à gauche du champignon.

♥  est à droite du poisson.

♥  est au-dessus de l'oiseau.

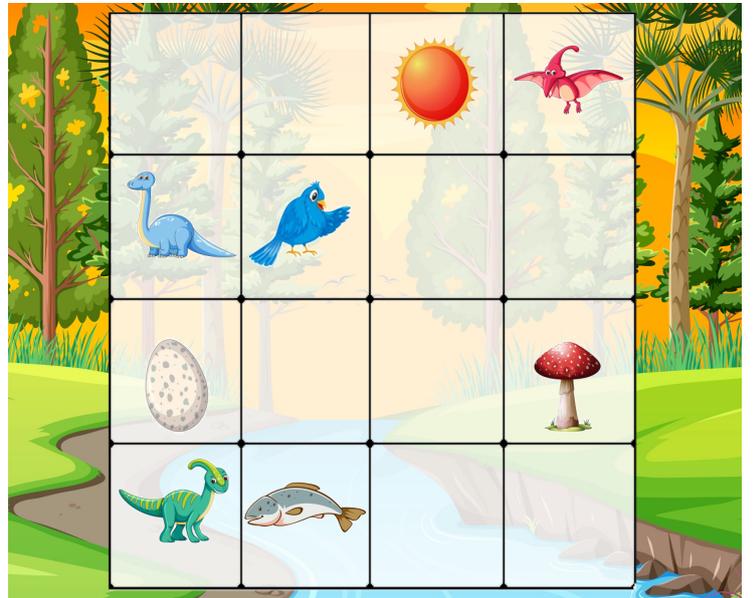


Carte consigne n°2

♥  est à droite du soleil.

♥  est sous l'œuf.

♥  est à gauche de l'oiseau.

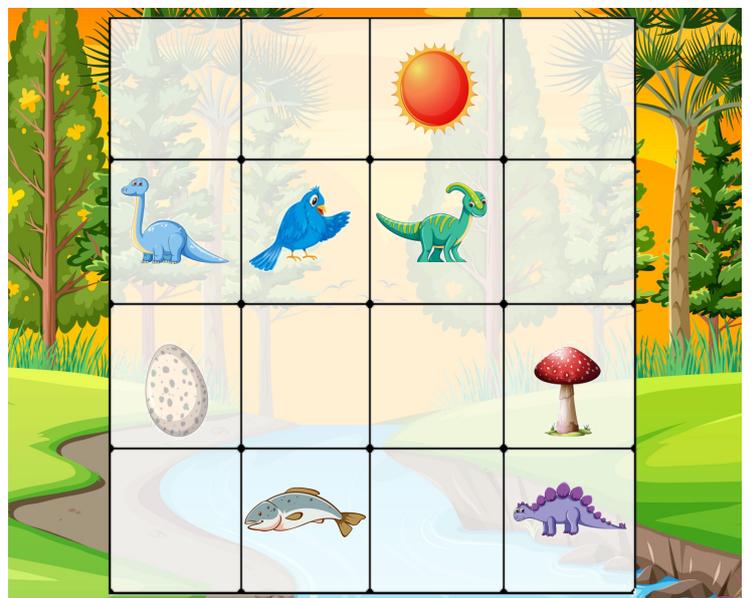


Carte consigne n°3

♥  est en dessous du champignon.

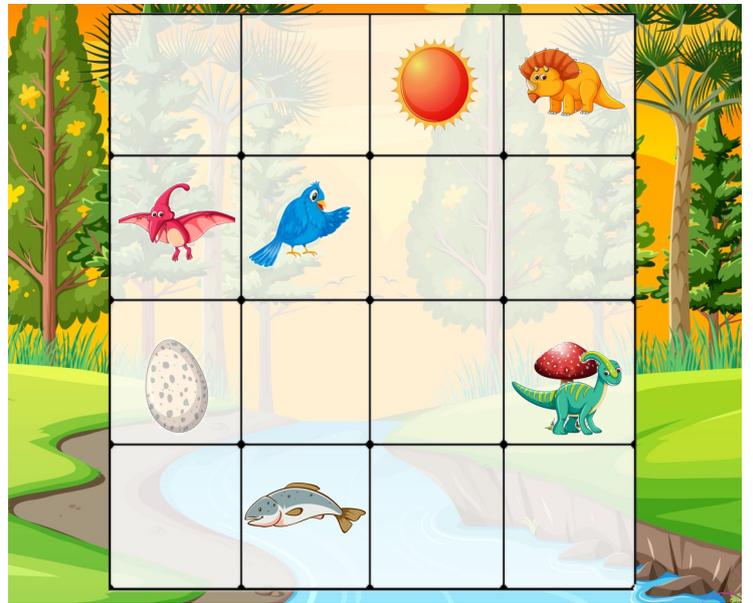
♥  est sous le soleil.

♥  est au-dessus de l'œuf.



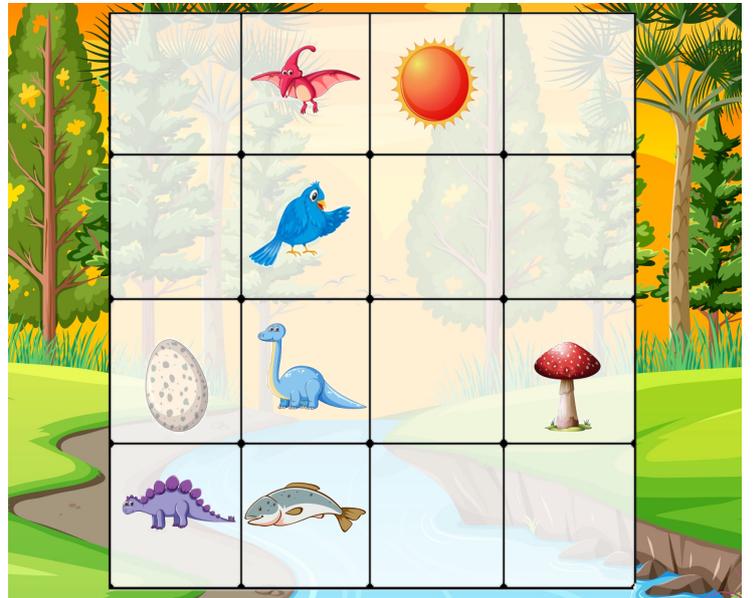
Carte consigne n°4

- ♥  est au-dessus de l'œuf.
- ♥  est à droite du soleil.
- ♥  est devant le champignon.



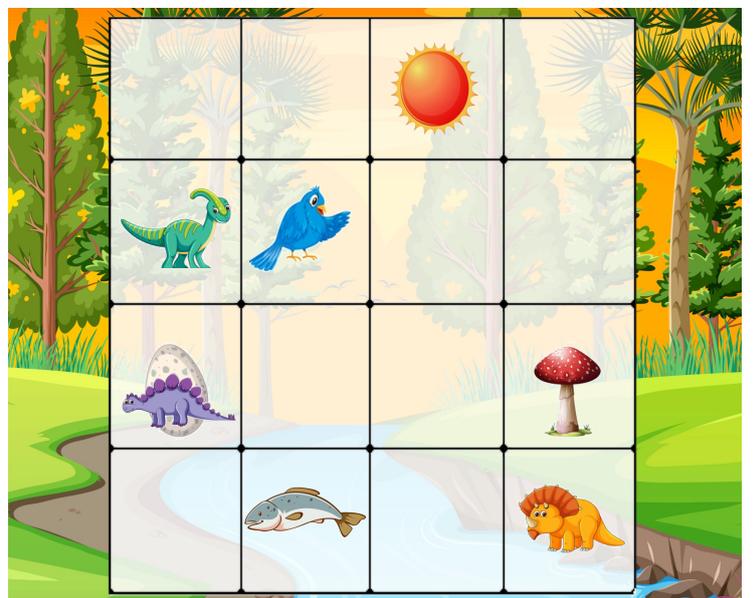
Carte consigne n°5

- ♥  est à gauche du soleil.
- ♥  est sous l'œuf.
- ♥  est entre l'oiseau et le poisson.



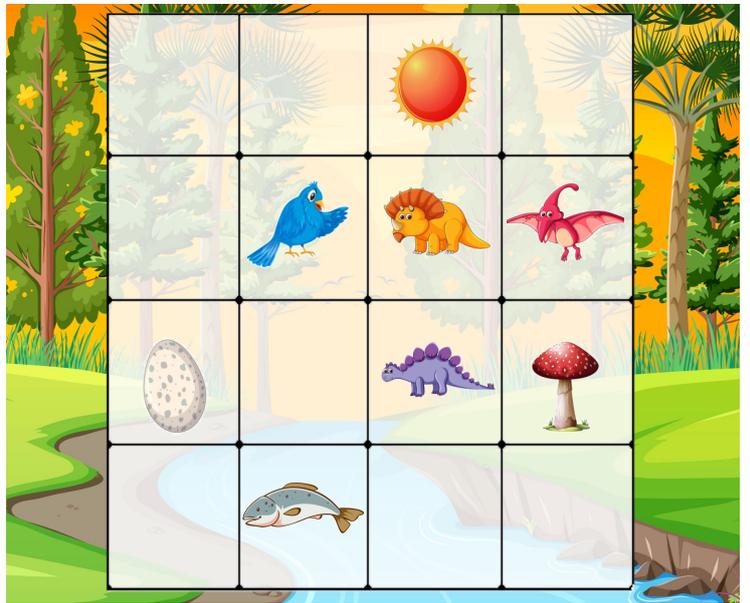
Carte consigne n°6

- ♥  est sur l'œuf.
- ♥  est à gauche de l'oiseau.
- ♥  est en bas à droite.



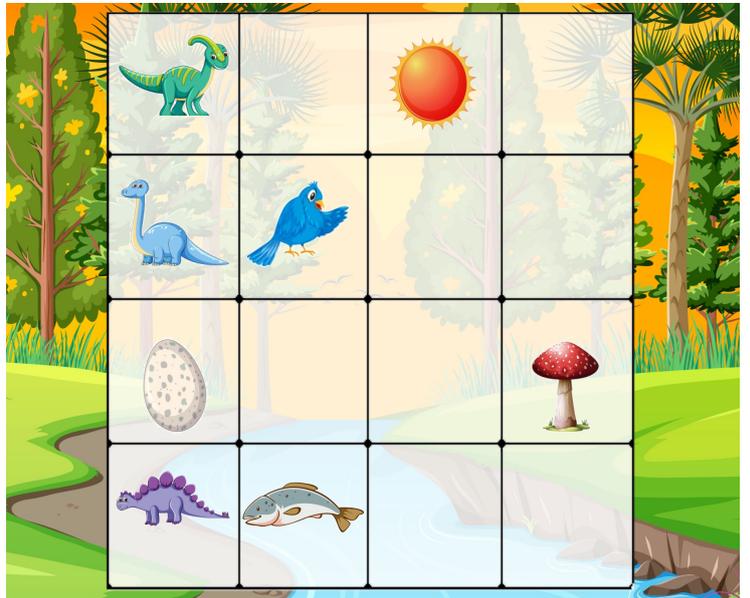
Carte consigne n°7

- ♥  est au-dessus du champignon.
- ♥  est entre  et l'oiseau.
- ♥  est sous .



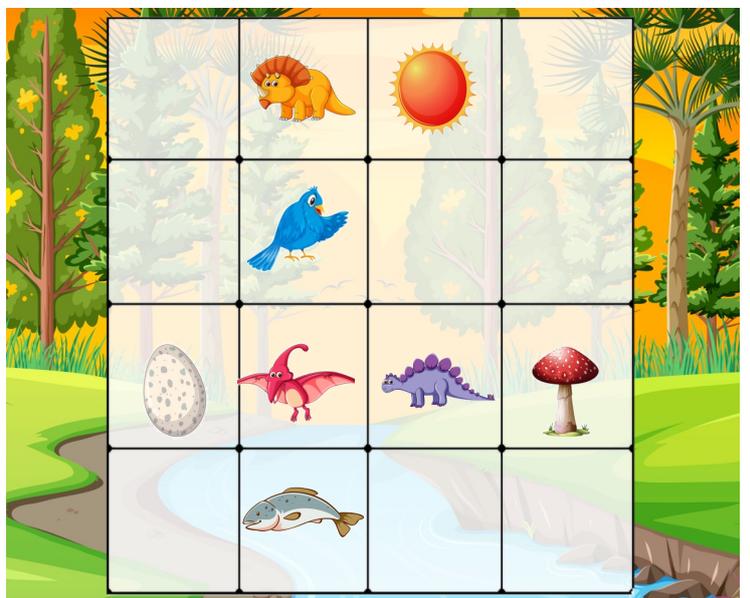
Carte consigne n°8

- ♥  est en haut à gauche.
- ♥  est en bas à gauche.
- ♥  est entre  et l'œuf.



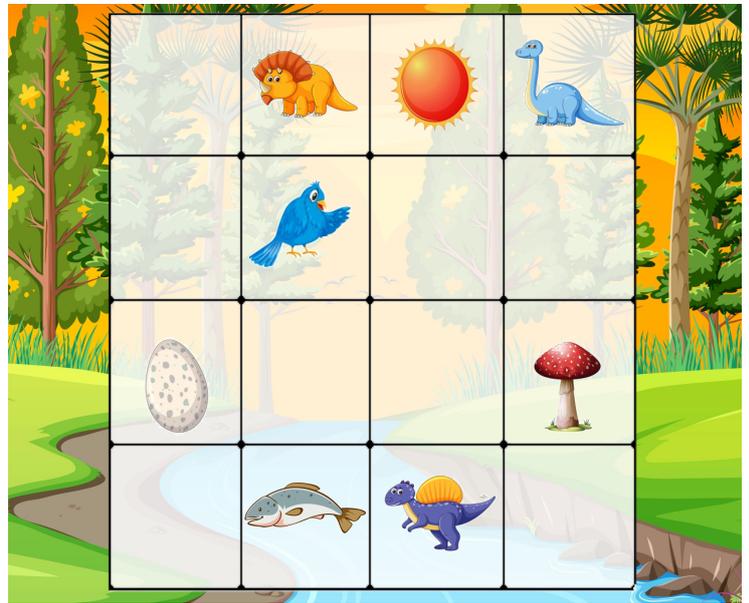
Carte consigne n°9

- ♥  est deux cases sous le soleil.
- ♥  est entre  et l'œuf.
- ♥  est dans la colonne de , sur une case vide.



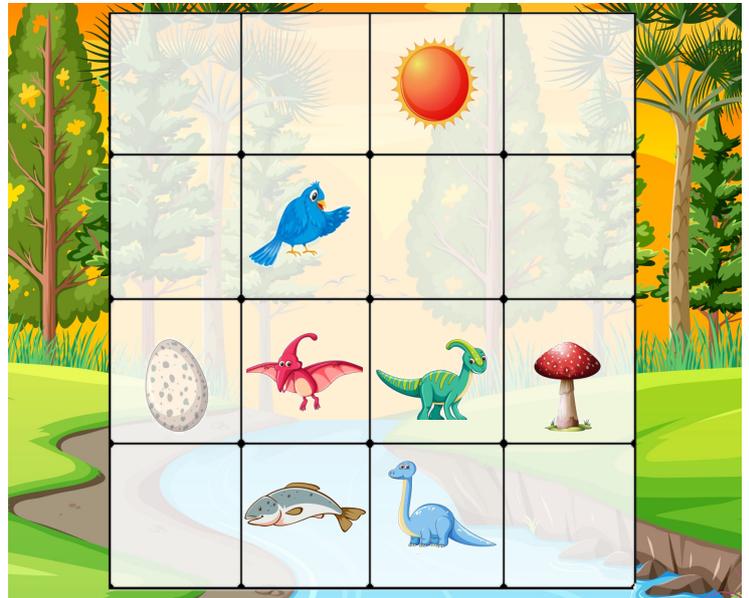
Carte consigne n°10

- ♥  est dans la rivière, à droite du poisson.
- ♥  est trois cases au-dessus du poisson.
- ♥  est en haut à droite.



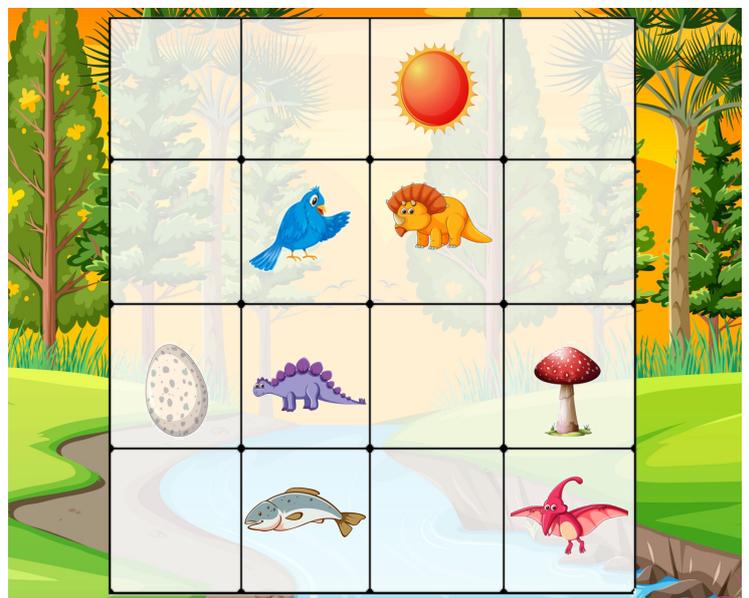
Carte consigne n°11

- ♥  est sur la ligne de l'œuf, mais il n'est pas dans l'eau.
- ♥  est entre  et l'œuf.
- ♥  est sous .



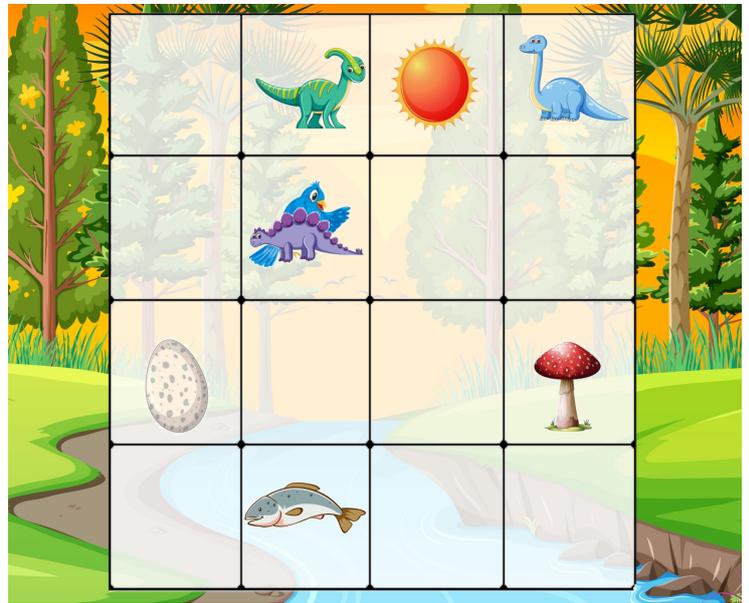
Carte consigne n°12

- ♥  est à côté de l'œuf et il le regarde.
- ♥  est deux cases à droite du poisson.
- ♥  est à côté de l'oiseau et il le regarde.



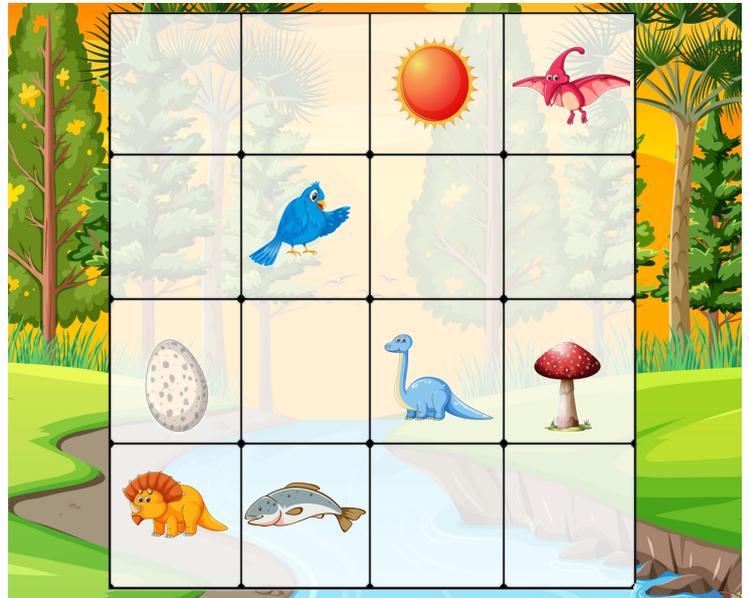
Carte consigne n°13

- ♥  est dans le ciel entre deux arbres, il regarde le soleil.
- ♥  est par-dessus l'oiseau.
- ♥  regarde , mais le soleil est entre eux.



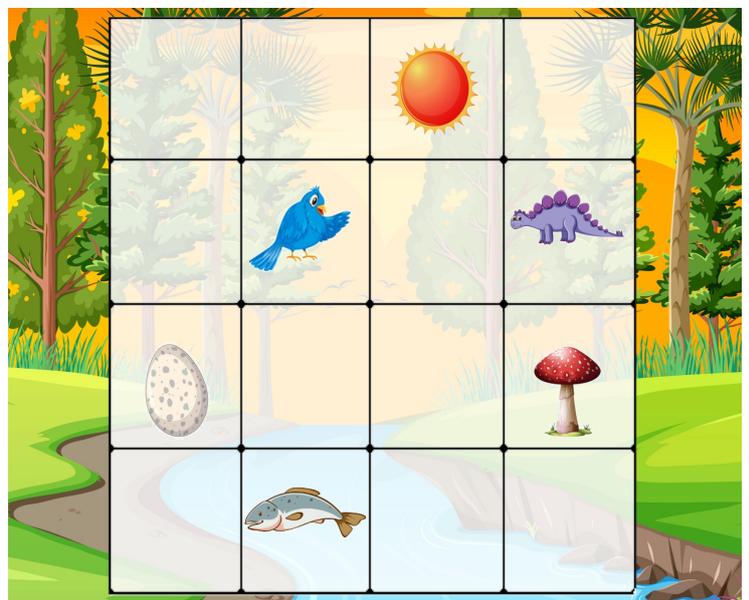
Carte consigne n°14

- ♥  est en haut à droite.
- ♥  est sur la plage. Le poisson le regarde.
- ♥  est sous un arbre, deux cases en-dessous du soleil.



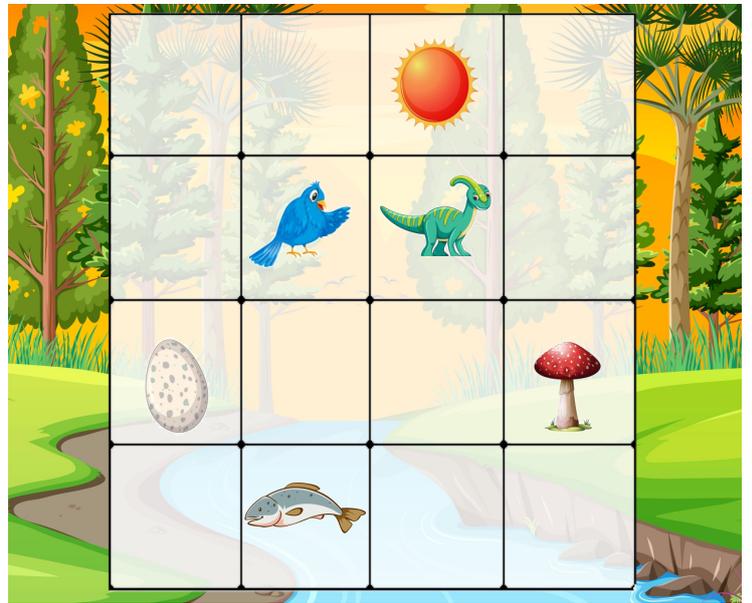
Carte consigne n°15

- ♥  est sur la même case que le poisson. Il monte d'une case, puis va à droite de deux cases. Lorsqu'il arrive, il a un peu faim. Après son repas, il monte d'une case. Il est arrivé !



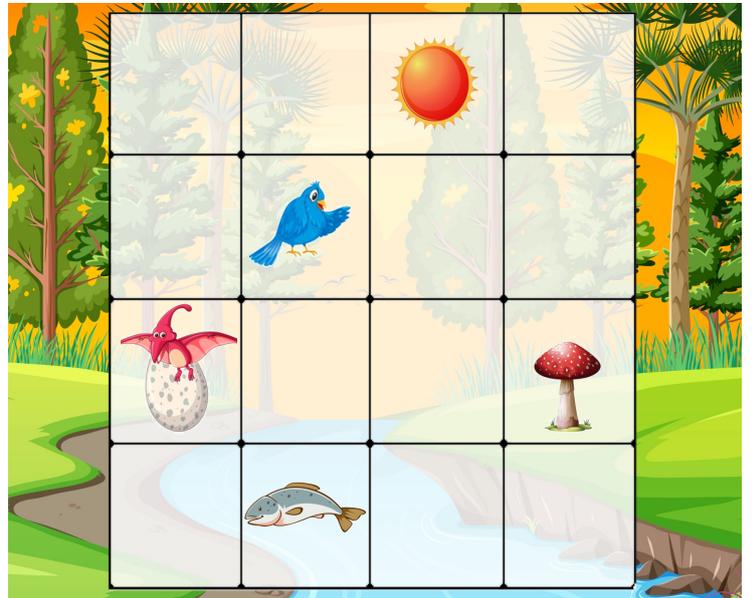
Carte consigne n°16

- ♥  est sous l'œuf. Il part à droite et avance de trois cases. Il se baigne un peu et remonte de deux cases. Ensuite, il avance d'une case vers la gauche. Il est arrivé !



Carte consigne n°17

- ♥  est à côté du soleil et il le regarde. Il décide d'avancer de trois cases vers la gauche. Ensuite, il descend de deux cases et s'installe. Il est arrivé !



Carte consigne n°18

- ♥  est allongé sur la plage, en-dessous de l'œuf. Il part à droite et avance d'une case. Puis il monte de deux cases et enfin, il avance de deux cases vers la droite. Il est arrivé !

