

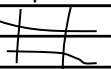











Voici des extraits du pack «Tracés sur quadrillages et lignes».  
Vous allez pouvoir vous faire une opinion, tester dans vos classes...

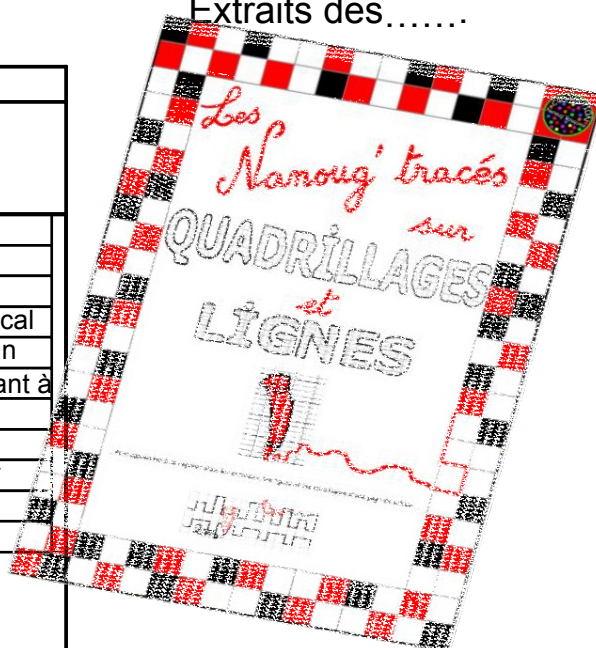
Précision : voici 17 pages tirées du pack, qui lui totalise

# 128 pages !

<http://www.tilekol.org/presentation-du-pack-quadrillages-et-lignes>

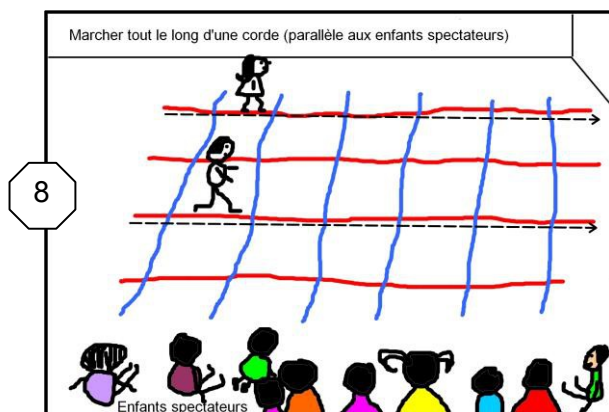
Nanoug

GS	PERIODE 1	
	Les nœuds Les cases	Les traits verticaux
Objectifs : Etre capable de	<ul style="list-style-type: none"> <li>* comprendre qu'un nœud est l'intersection entre deux traits</li> <li>* identifier les nœuds sur un quadrillage</li> <li>* comprendre qu'une case est l'espace délimité par 4 cordes</li> <li></li> <li>* identifier une case (ou un carreau) sur un quadrillage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* suivre une ligne verticale d'un quadrillage.</li> <li>* Tracer un trait vertical en commençant à un nœud, et en s'arrêtant à un nœud</li> <li>* tracer un trait vertical de longueur «x carreaux»</li> </ul>
Action En salle de motricité	<ul style="list-style-type: none"> <li>* réaliser un quadrillage de cordes ou de lattes Jeux de type </li> <li>* identifier les intersections = nœuds. Jeux de type   </li> <li>* identifier les cases Jeux de type :  </li> <li>* distinguer cases et nœuds : EX : au signal les filles se placent sur un nœud, les garçons dans une case...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* se déplacer tout le long d'une seule corde (perpendiculaire au groupe d'enfants spectateurs) </li> <li>* se déplacer sur une portion de corde sans changer de direction : se placer sur un nœud et avancer d'une case, de 2 cases etc...</li> </ul>
Représentation	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Reprendre les mêmes exercices avec du matériel miniature, sur une table ou au sol.</li> <li>* Reprendre les mêmes exercices sur un quadrillage tracé sur une feuille ou au tableau</li> </ul>	
Activités collectives	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Deviner la consigne 1 et 2 </li> <li>* Jeu des erreurs 1 et 2 </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Deviner la consigne 3 4 5 </li> <li>* Jeu des erreurs 3 4 5 </li> </ul>
Tracés sur quadrillages et lignes	<b>Fiches du cahier A1 B1 A2 B2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* tracer des points sur un quadrillage en respectant un rythme proposé (fiches A) ou une consigne (fiches B)</li> <li>* colorier des cases (ou des carreaux)</li> </ul>	<b>Fiches du cahier A3 B3 A4 B4 A5 B5</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* tracer des traits verticaux sur un quadrillage en respectant un rythme proposé (fiches A) ou une consigne (fiches B)</li> <li>* colorier des cases (ou des carreaux)</li> </ul>



## Activités collectives en grand groupe ou en petit groupe :

- ❖ 14 idées d'activités préalables en salle de motricité



- ❖ Trois séries de fiches pour bien comprendre les consignes du petit cahier :



- 7 fiches « modèles » pour préparer aux activités des fiches B1 à B7 : Donner la consigne orale et montrer la fiche modèle qui l'explicitera visuellement. Ou bien montrer la fiche modèle sans donner la consigne et demander aux enfants de la deviner.



- 8 fiches « erreurs » pour préparer aux activités des fiches B1 à B7 : Donner la consigne orale, montrer la fiche avec les erreurs à trouver. Les enfants doivent trouver les erreurs et les expliquer. Cela leur permet d'identifier ce qu'il ne faut pas faire et donc de mieux comprendre ce qui est demandé. Au dos de la fiche, les erreurs sont localisées pour vérifier si on les a bien toutes trouvées.


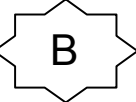
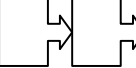
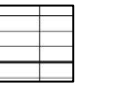



- 10 fiches « modèles à expliquer » pour préparer aux activités des fiches 1 à 10. Un groupe d'enfants se place dans le coin regroupement face au tableau sur lequel l'enseignant aura tracé ou affiché un quadrillage de 7x7 cases assez grandes pour être bien vues de tous.

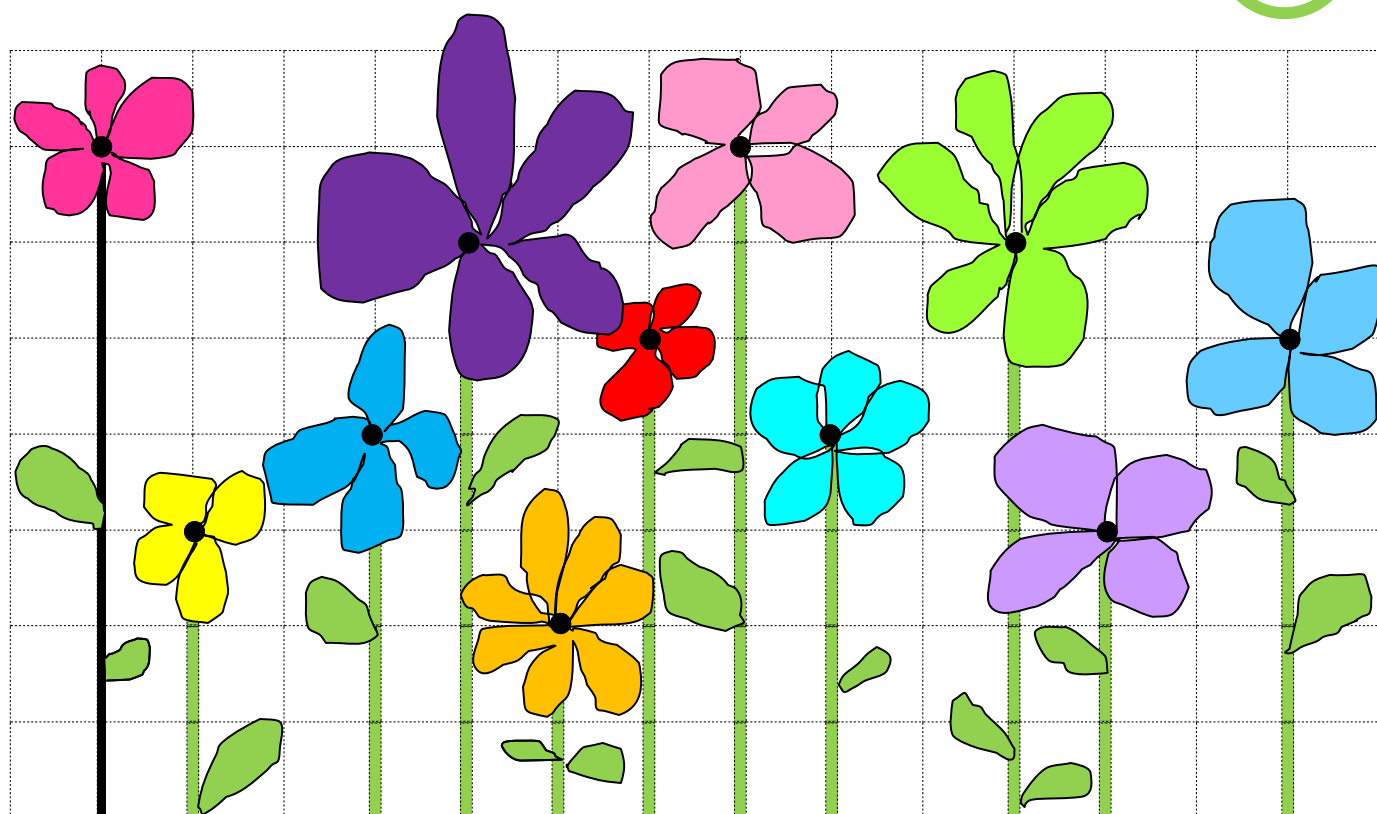
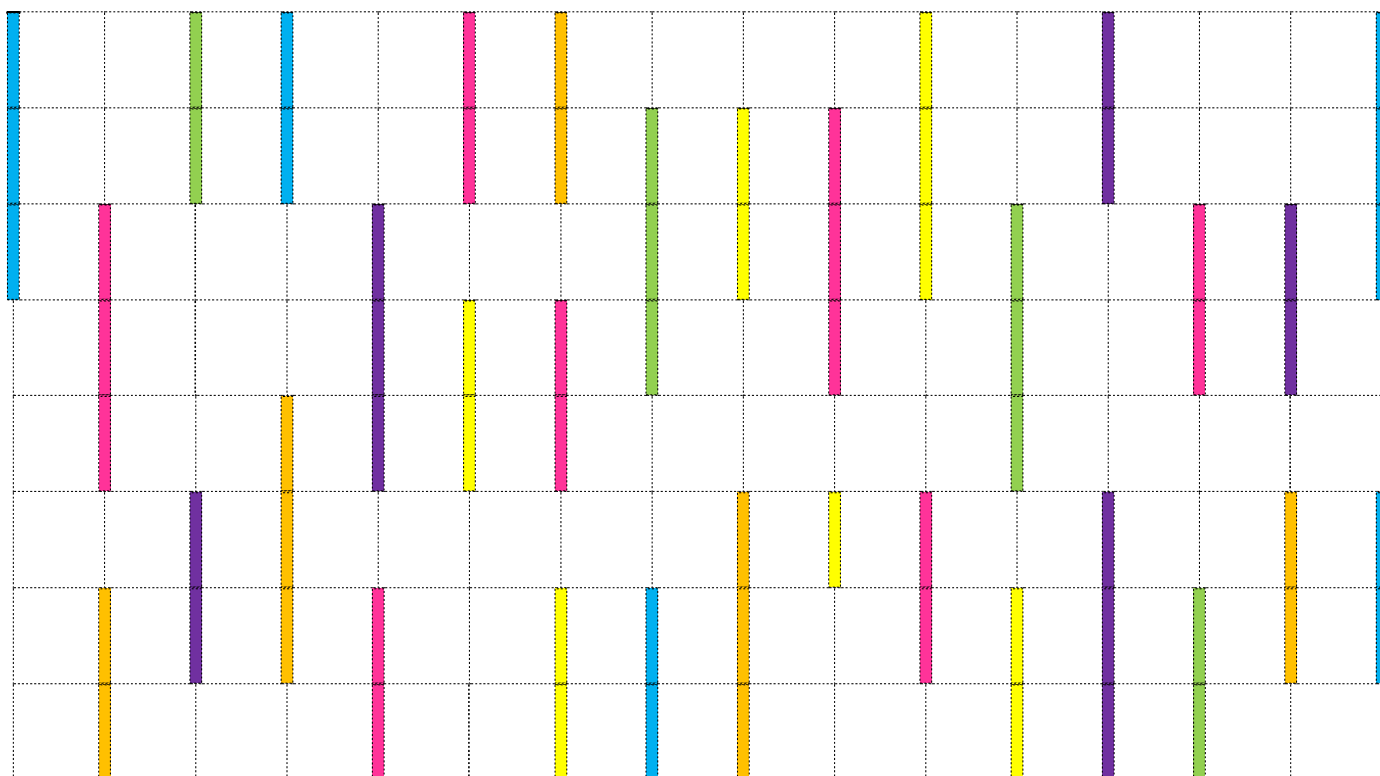
Les enfants choisissent un des modèles à expliquer sans le montrer à l'enseignant qui est devant le tableau. Ils placent sur le quadrillage au tableau, le rond rouge et l'étoile bleu (grands format à imprimer- Voir à la fin du livre) comme sur leur modèle.

Ils doivent ensuite expliquer à l'enseignant le « chemin » pour aller du point à l'étoile. Celui-ci le trace au fur et à mesure des explications données par les enfants. Il peut parfois faire exprès de se tromper pour amener les enfants à plus de précision !

## Activités individuelles sur le « petit cahier »

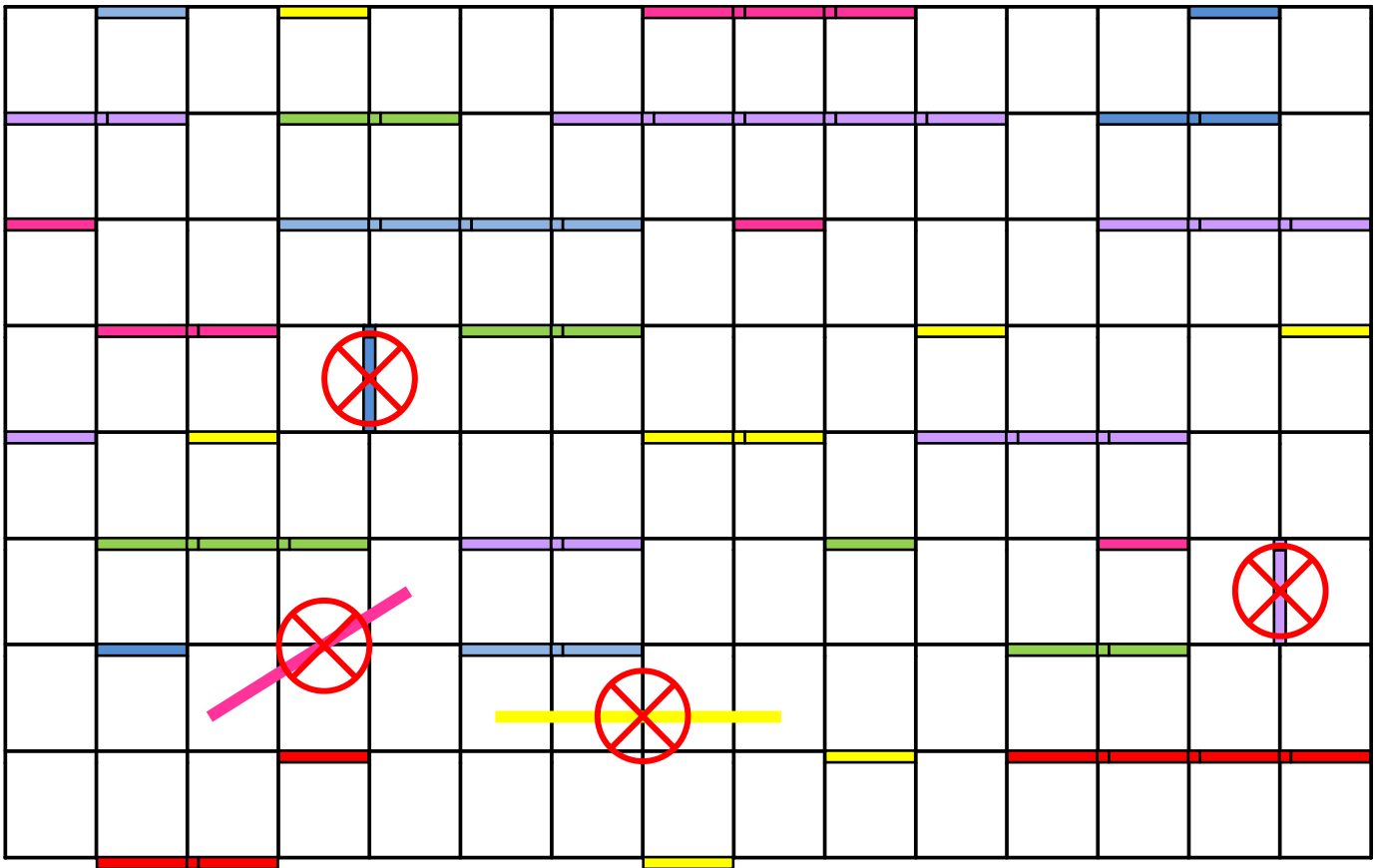
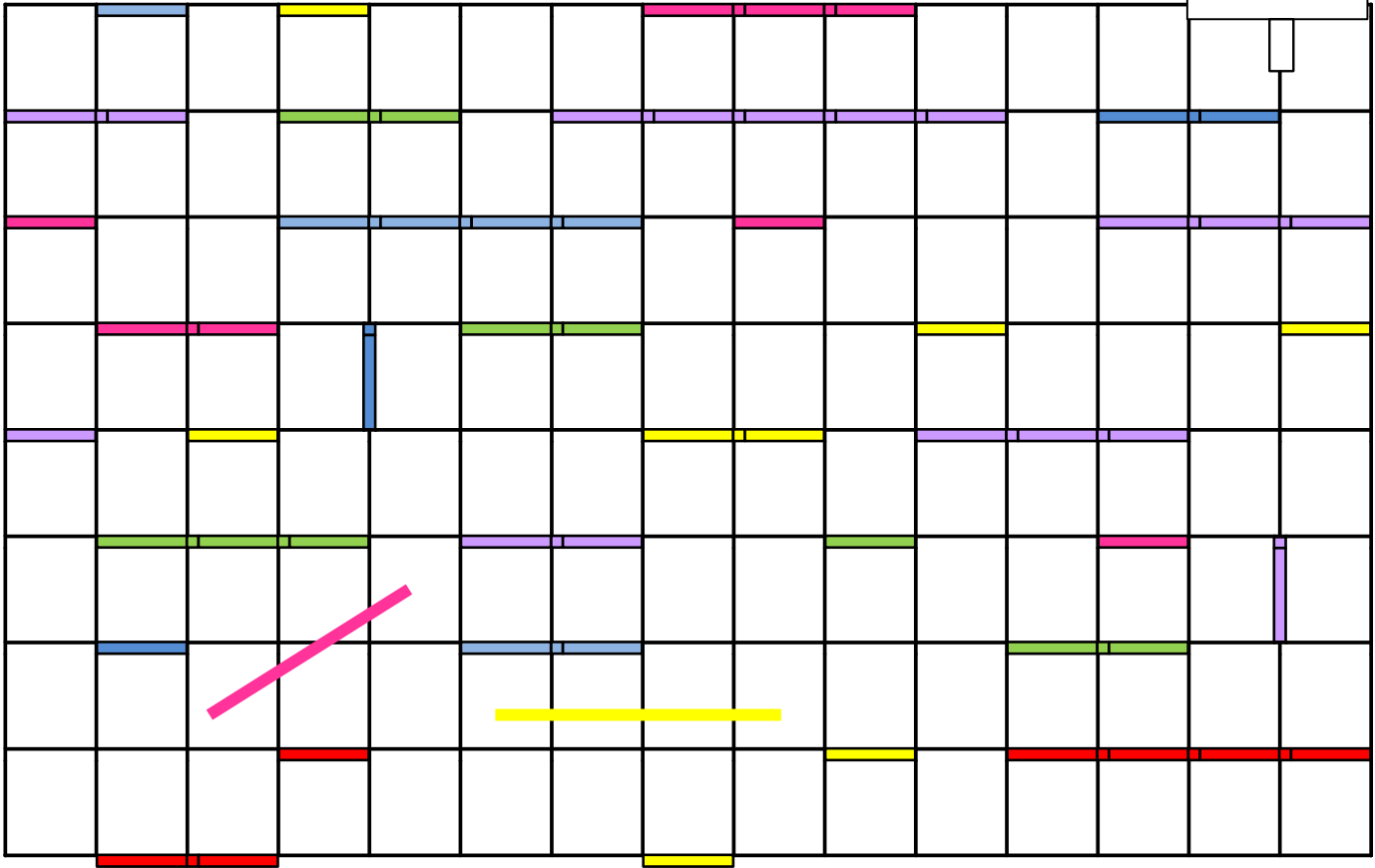
-  A 20 fiches A5 d'exercices dirigés sur quadrillage
-  B 20 fiches A5 d'exercices de réinvestissement sur quadrillage
-  10 modèles à reproduire à l'identique sur quadrillage
-  10 fiches A5 d'exercices dirigés sur règles
-  10 fiches A5 d'exercices de réinvestissement sur règles

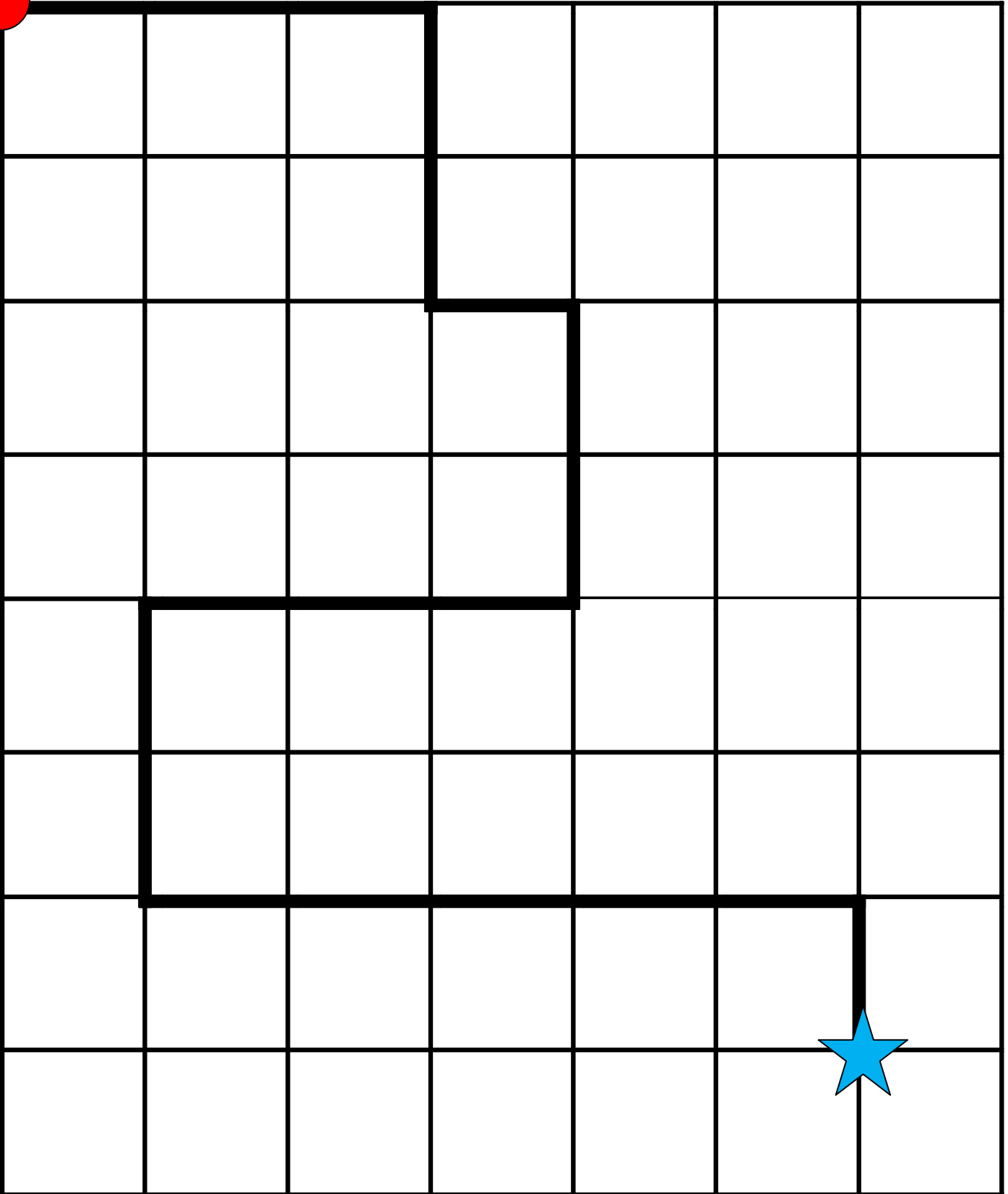
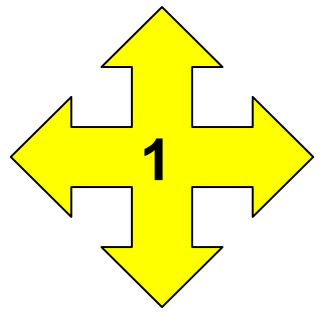
Ci-dessous, exemples de fiches de chaque catégorie :

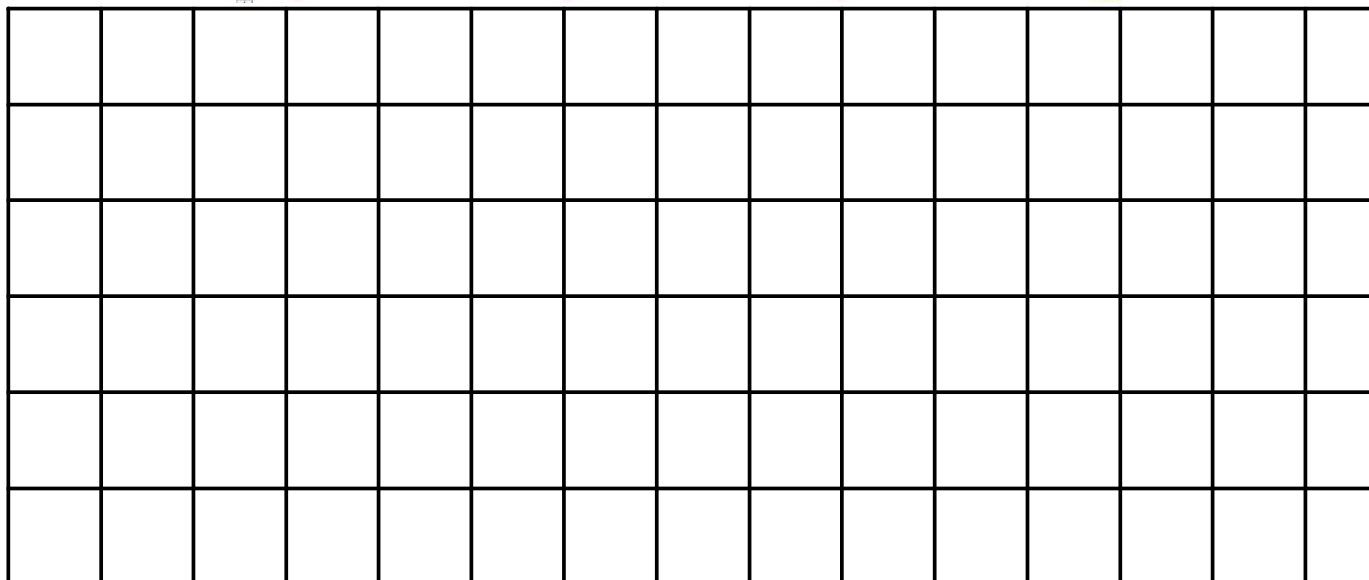
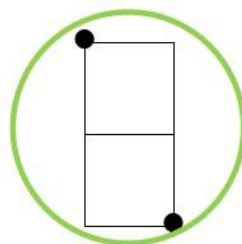
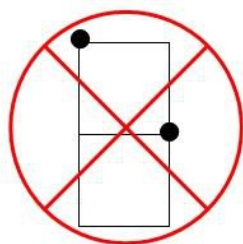
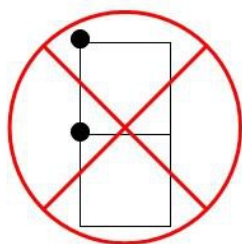
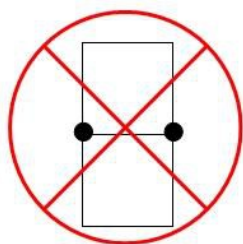
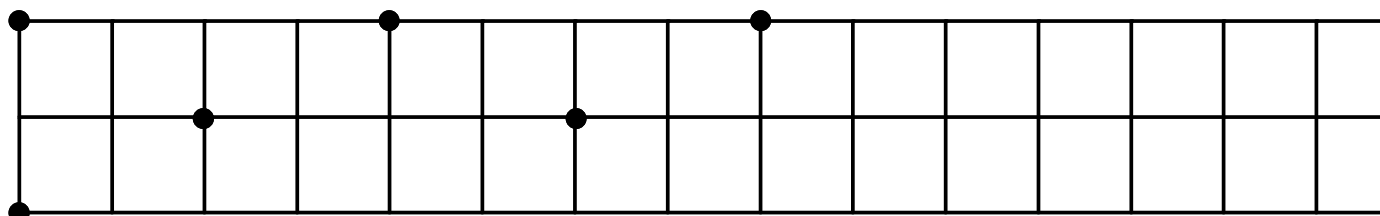
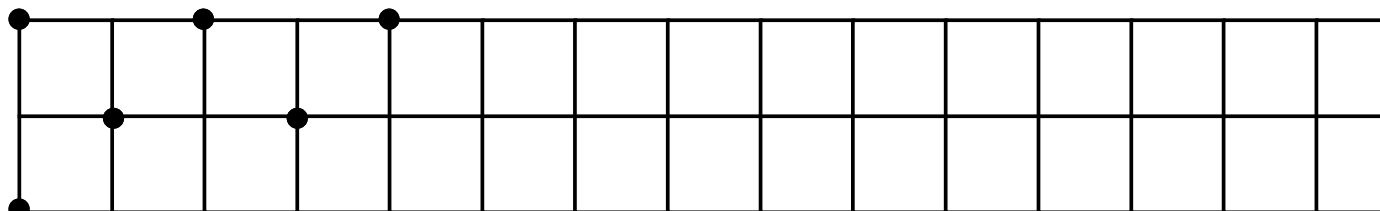
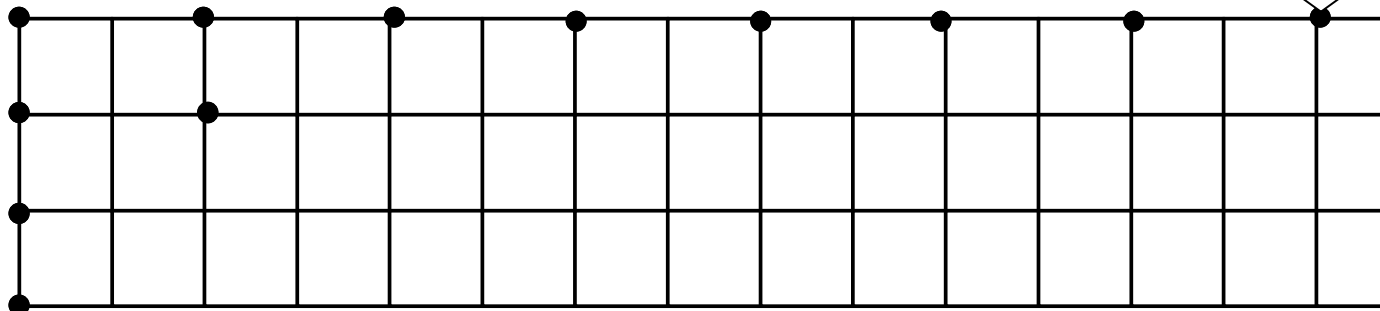




4 erreurs !

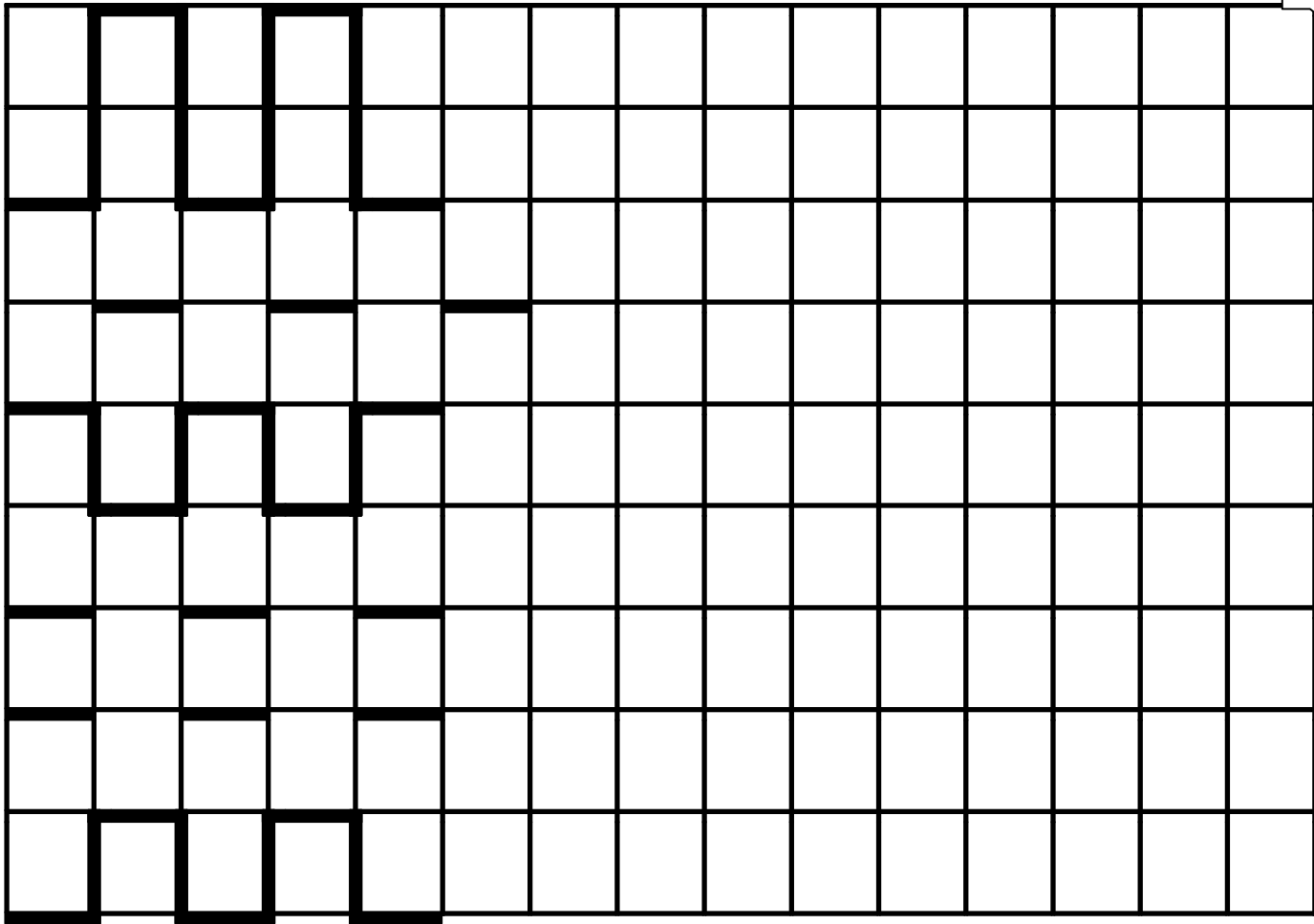




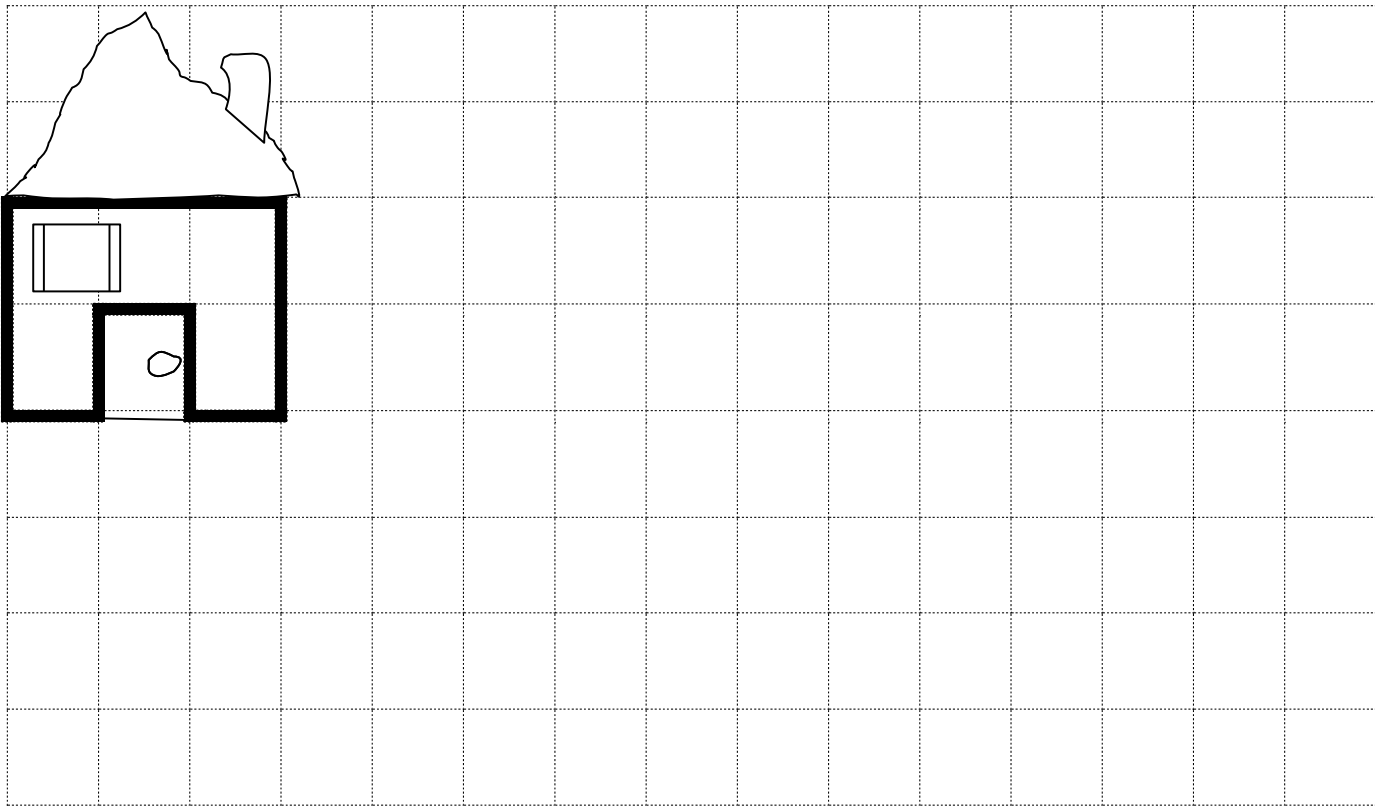




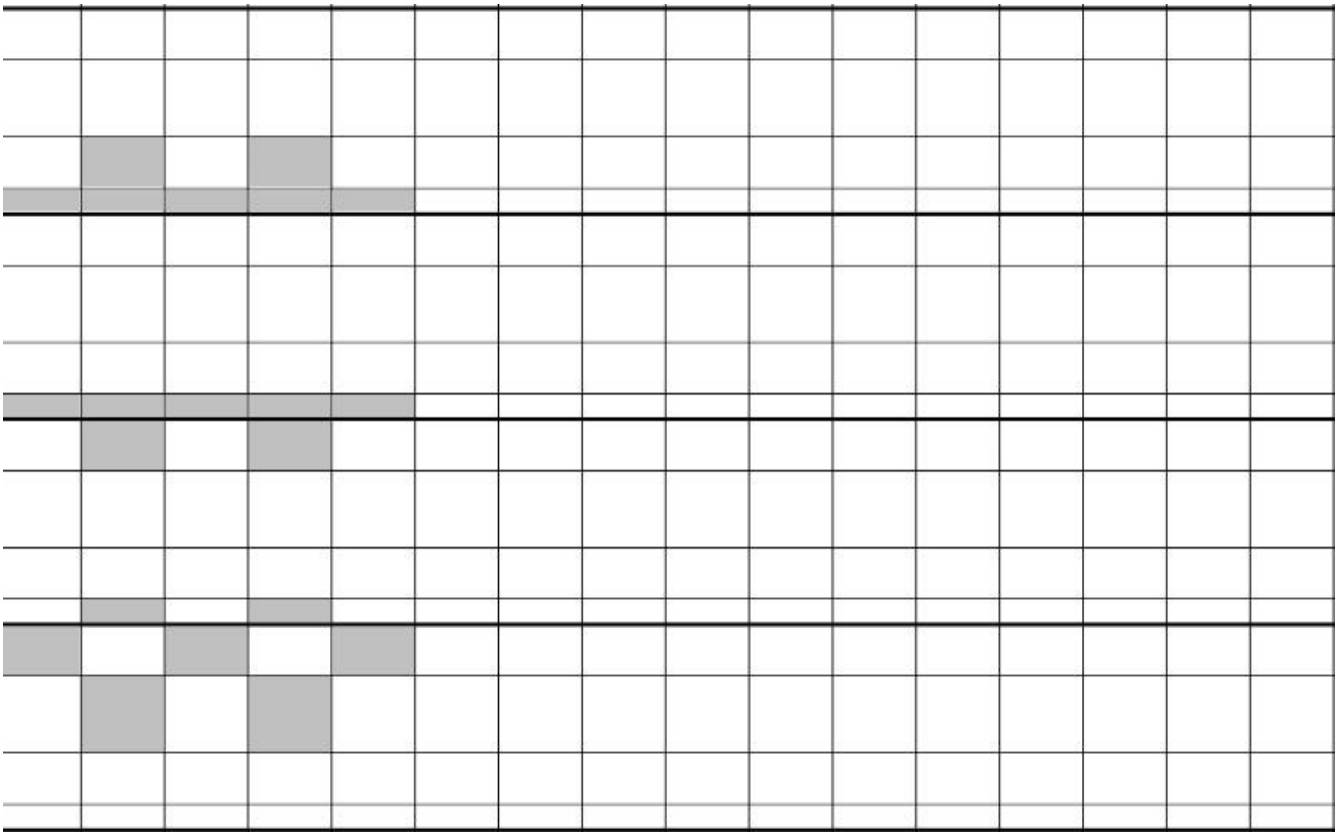
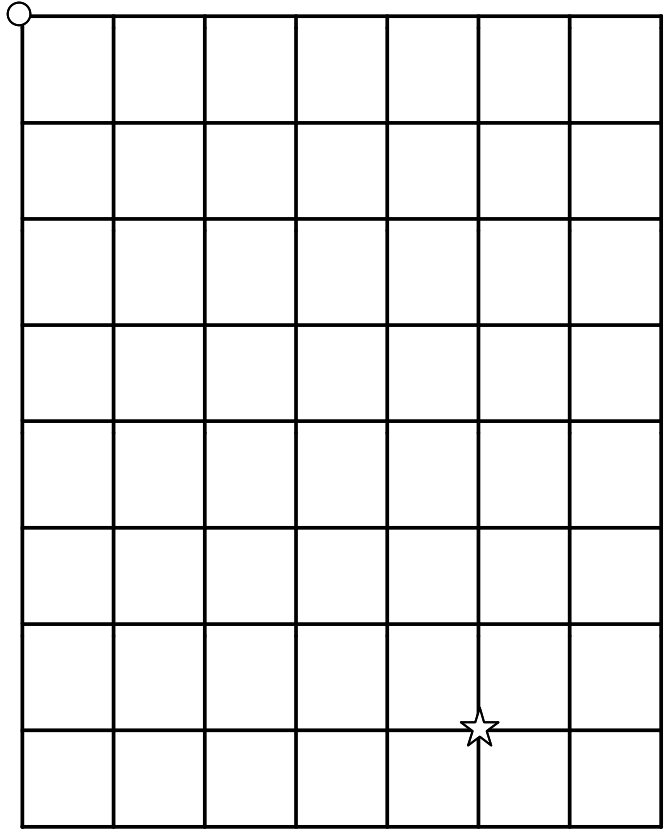
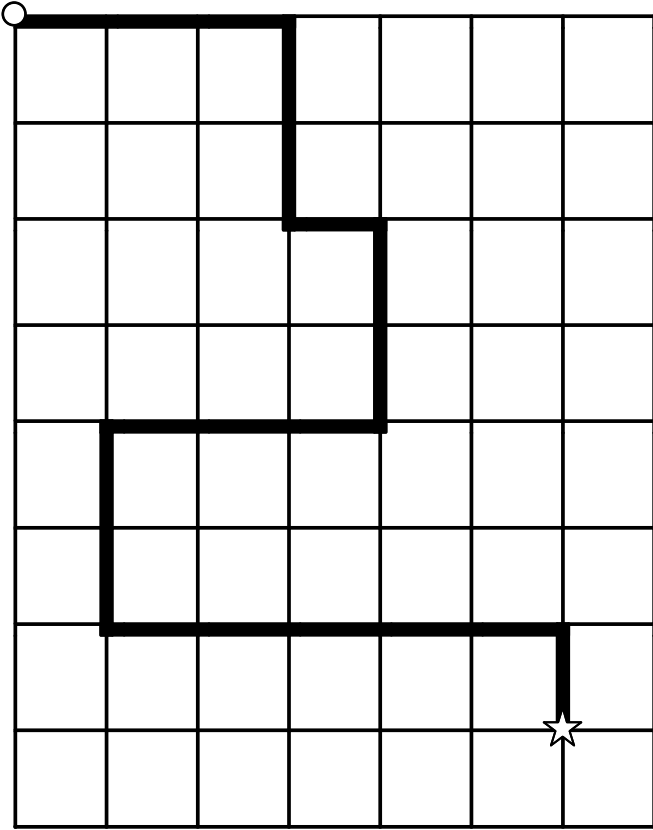
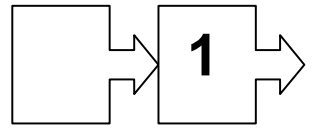
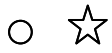
A11



B11









+ une fiche de suivi individuel de l'élève

Travailler sur quadrillages

Ma fiche de suivi

Je note les numéros des fiches que j'ai réalisées

A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10

A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20
B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Je note le numéro de la fiche si j'ai réussi à trouver toutes les erreurs

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

# NANOUG'GRAPHISMES

## Complément n°2 (MS) / GS / (CP)

25 fiches inédites en complément idéal du livre  
« Nanoug'tracés sur quadrillages et lignes »

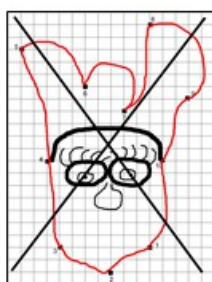
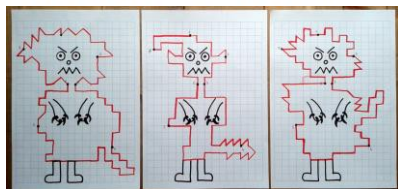
pour se familiariser avec les nœuds (intersections de 2 lignes), les lignes, les interlignes et les carreaux des quadrillages



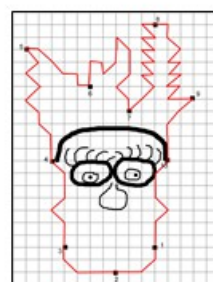
- ❖ 15 Fiches A4 « relier les points de 1 à 6 ou de 1 à 10 » en suivant les lignes du quadrillage .

### Mode d'emploi

1/ Relier les points numérotés de 1 à 6 ou de 1 à 10, en suivant les lignes du quadrillage (verticales, horizontales) ou les diagonales des carreaux.

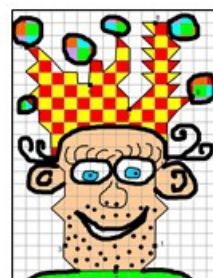
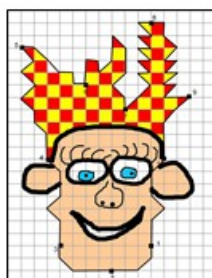
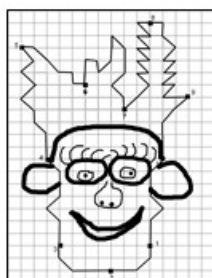


NON

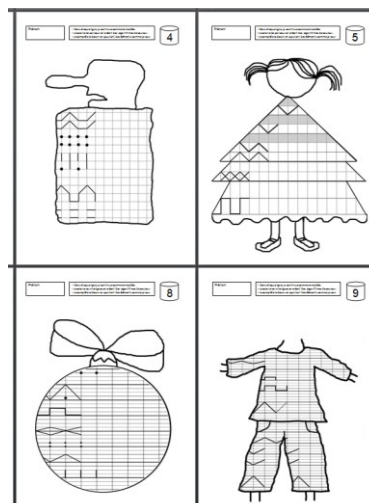


OUI

2/ Ajouter des éléments (selon les dessins : yeux, nez, bouche, oreilles, cheveux, poils, pattes, bras, jambes pieds, etc), puis colorier les carreaux comme on veut et rajouter éventuellement d'autres détails.



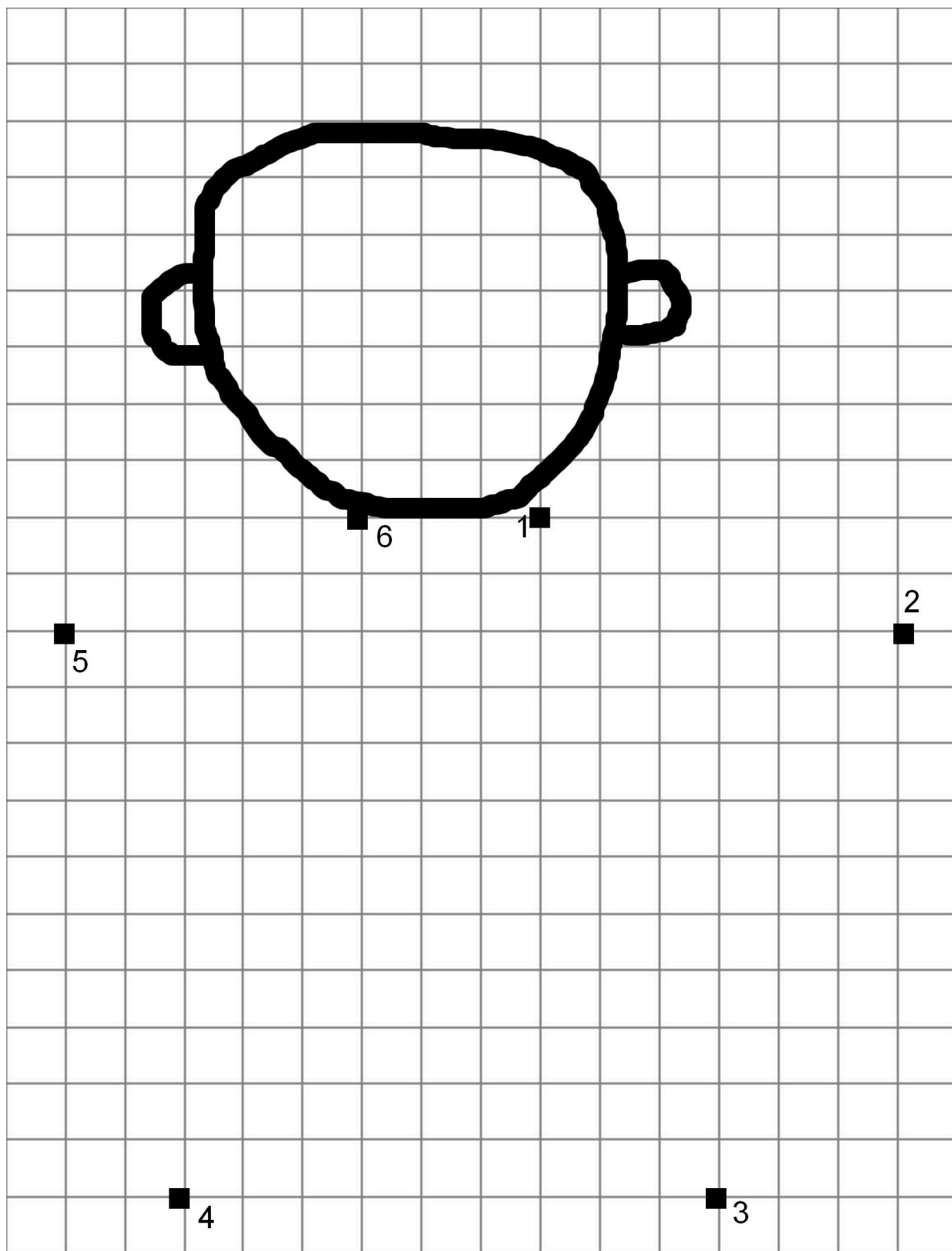
- ❖ 10 fiches A4 « continuer comme le modèle » puis colorier et compléter les dessins à sa guise (5 fiches sur quadrillage, 5 fiches sur règle)



Prénom

-Je relie les points dans l'ordre de 1 à 6 par des traits en suivant  
obligatoirement les côtés des carreaux ou leur diagonale.  
-Puis je colorie les carreaux et je complète le dessin comme je veux

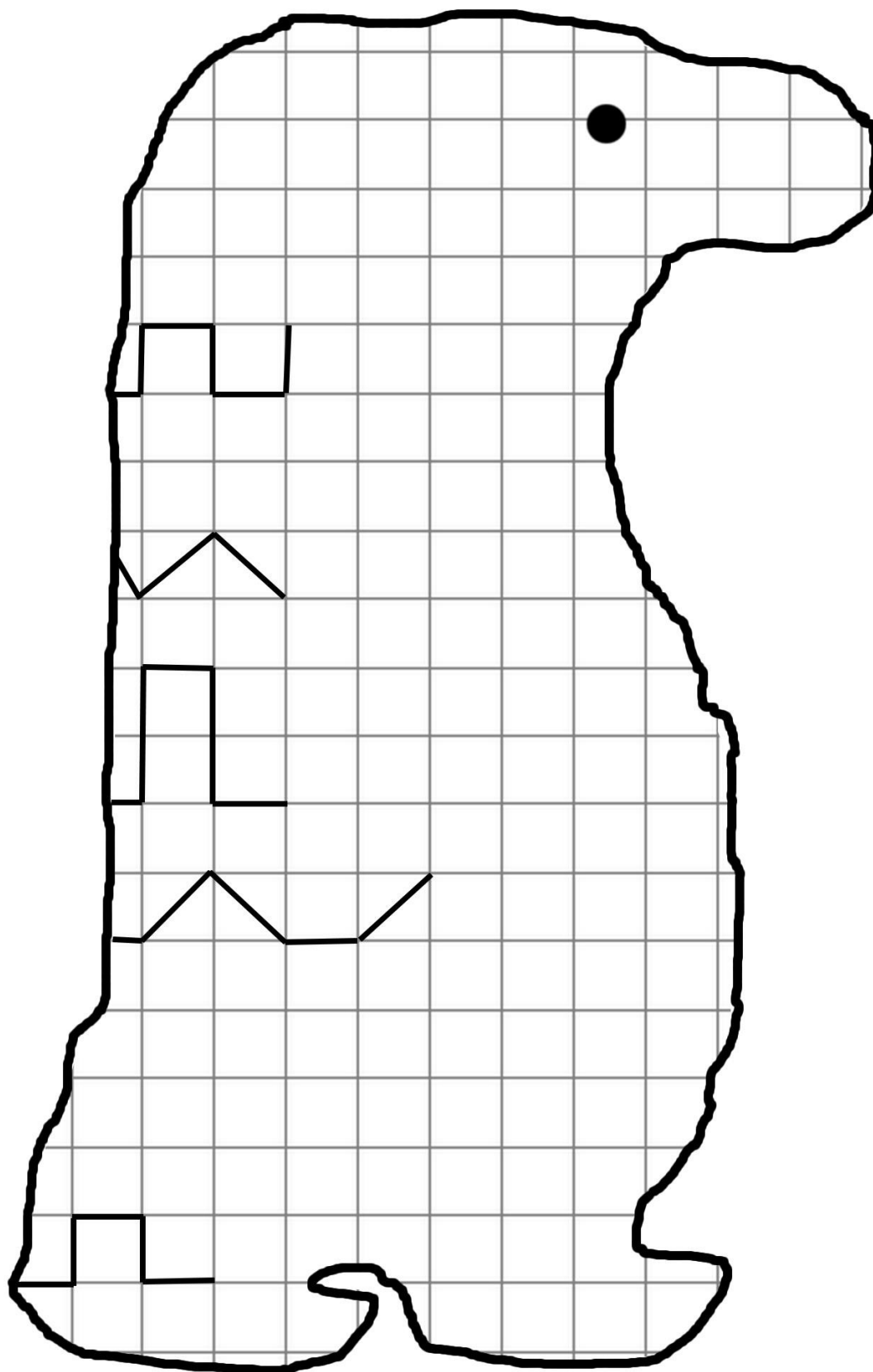
1



Prénom

- Dans chaque ligne, je continue comme le modèle.
- Je colorie les carreaux en créant des algorithmes de couleur.
- Je complète le dessin en ajoutant des éléments comme je veux

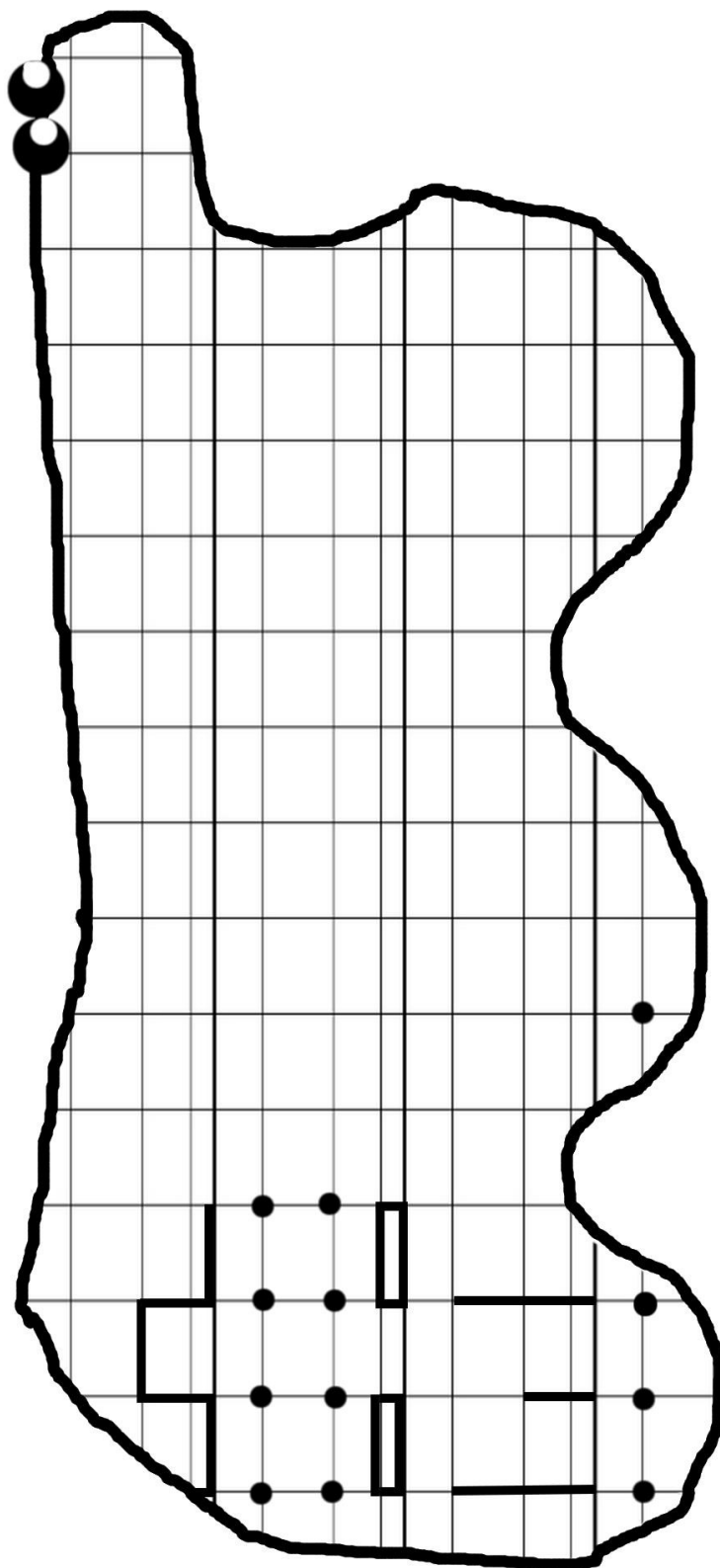
1



Prénom

- Dans chaque ligne, je continue comme le modèle.
- Je colorie les interlignes en créant des algorithmes de couleur.
- Je complète le dessin en ajoutant des éléments comme je veux

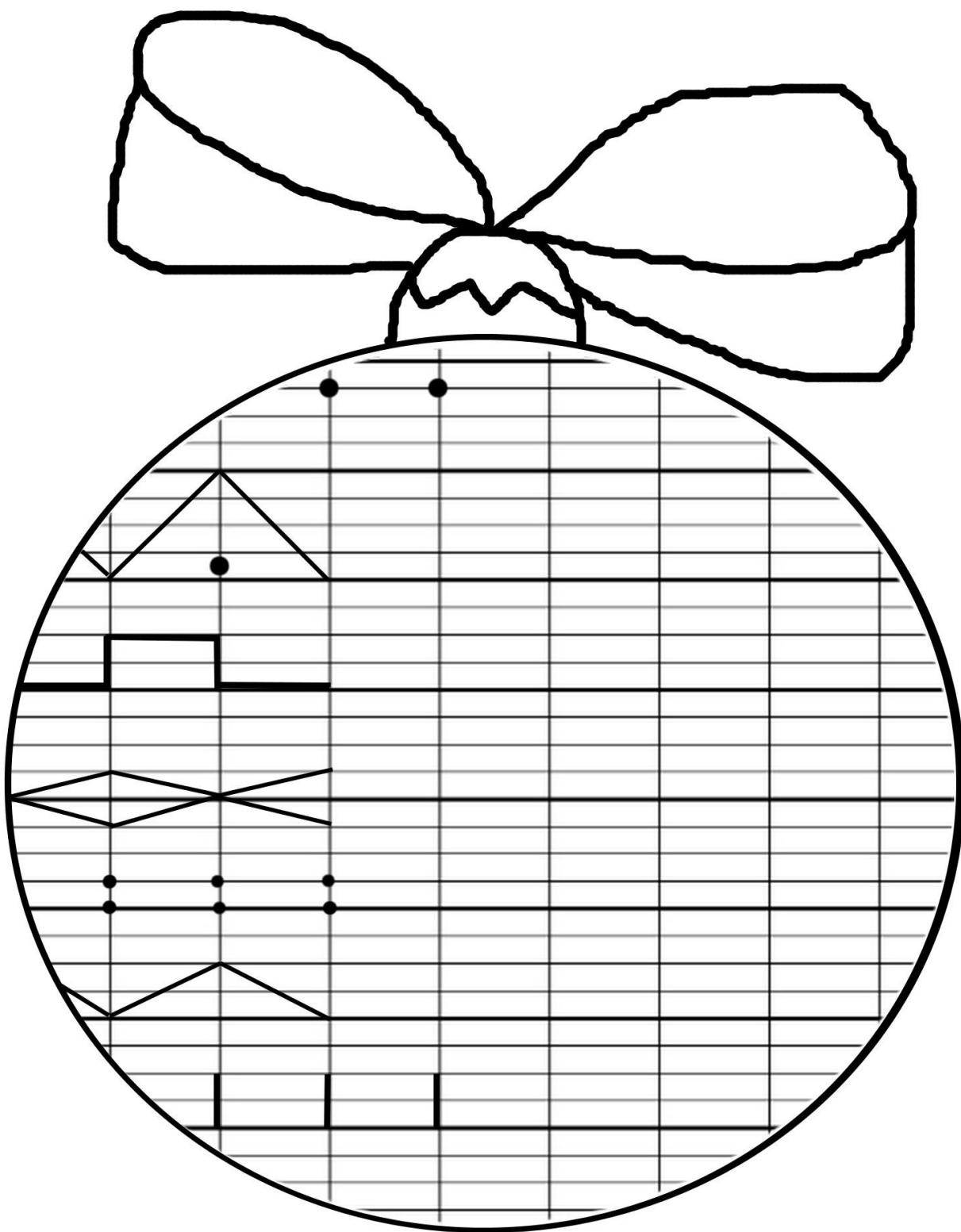
6



Prénom

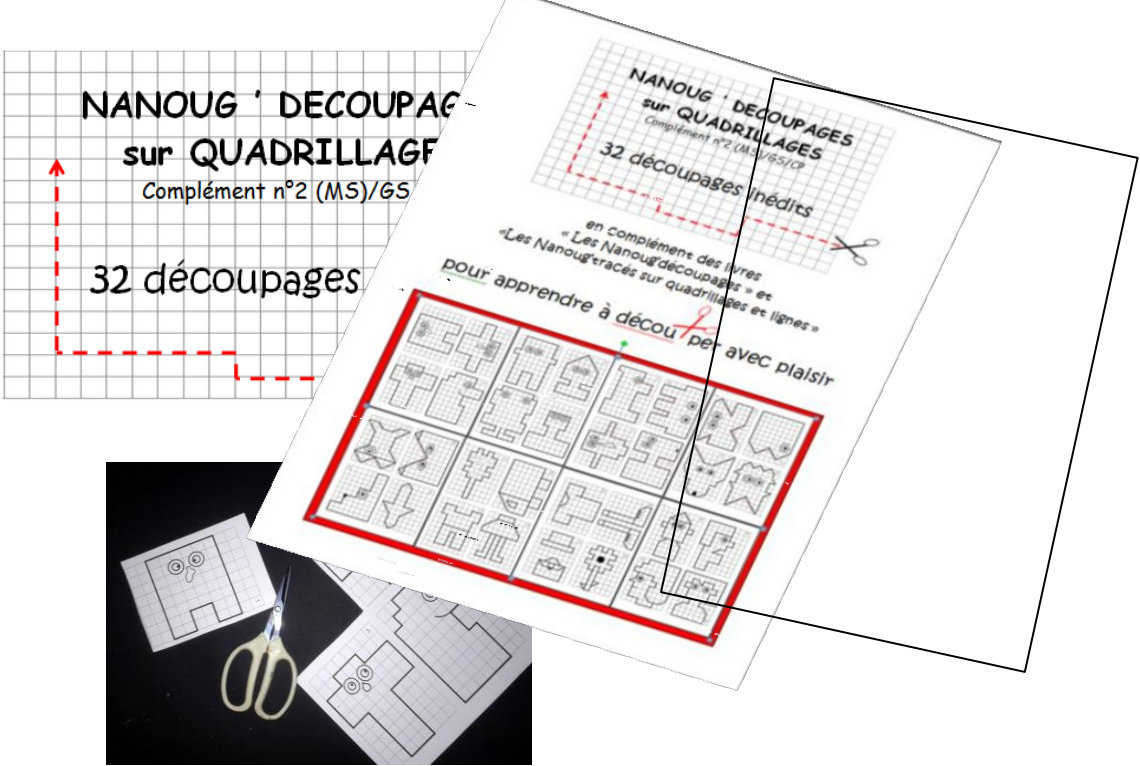
- Dans chaque ligne, je continue comme le modèle.
- Je colorie les interlignes en créant des algorithmes de couleur.
- Je complète le dessin en ajoutant des éléments comme je veux

8



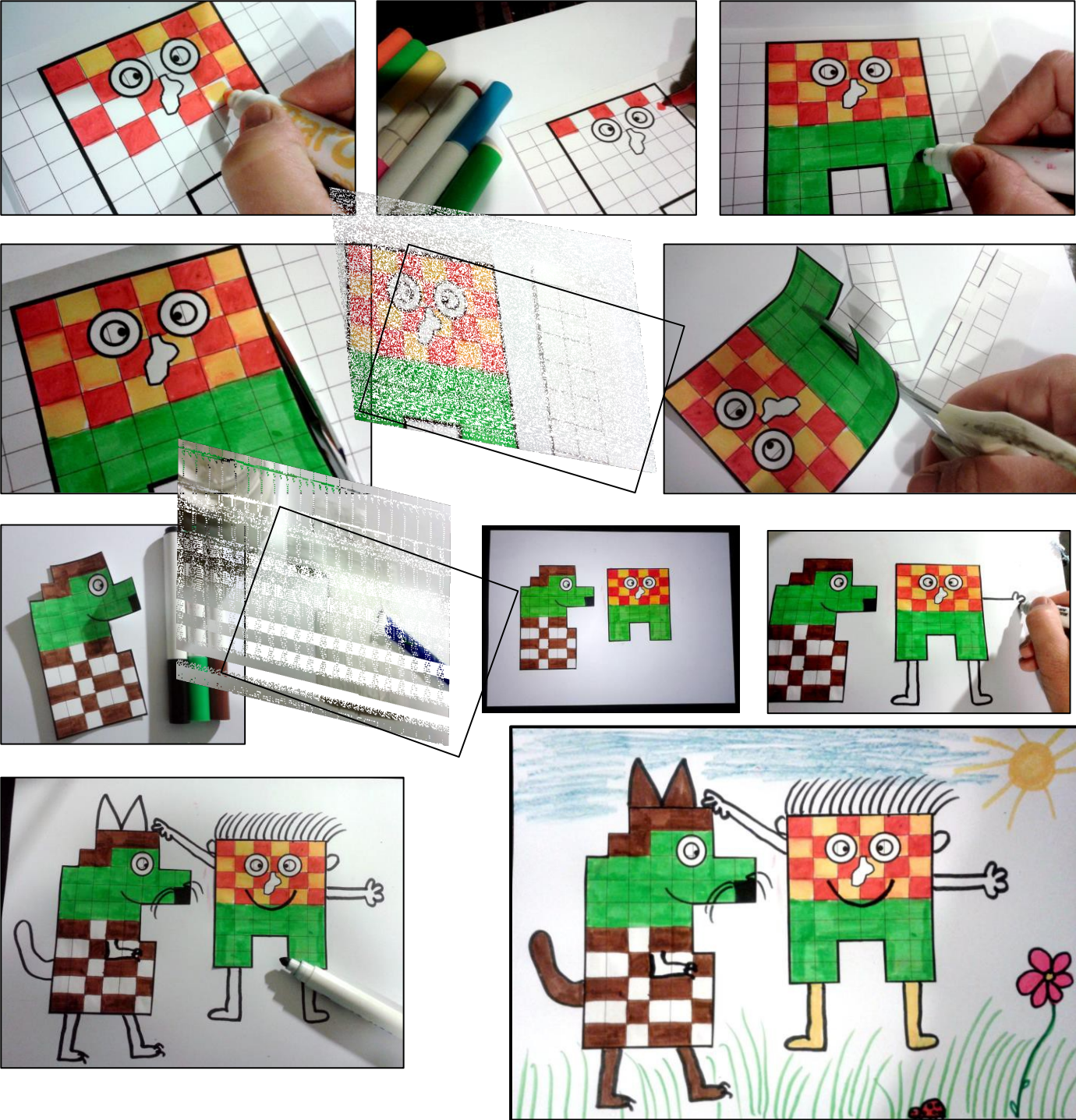


Extrait des .....



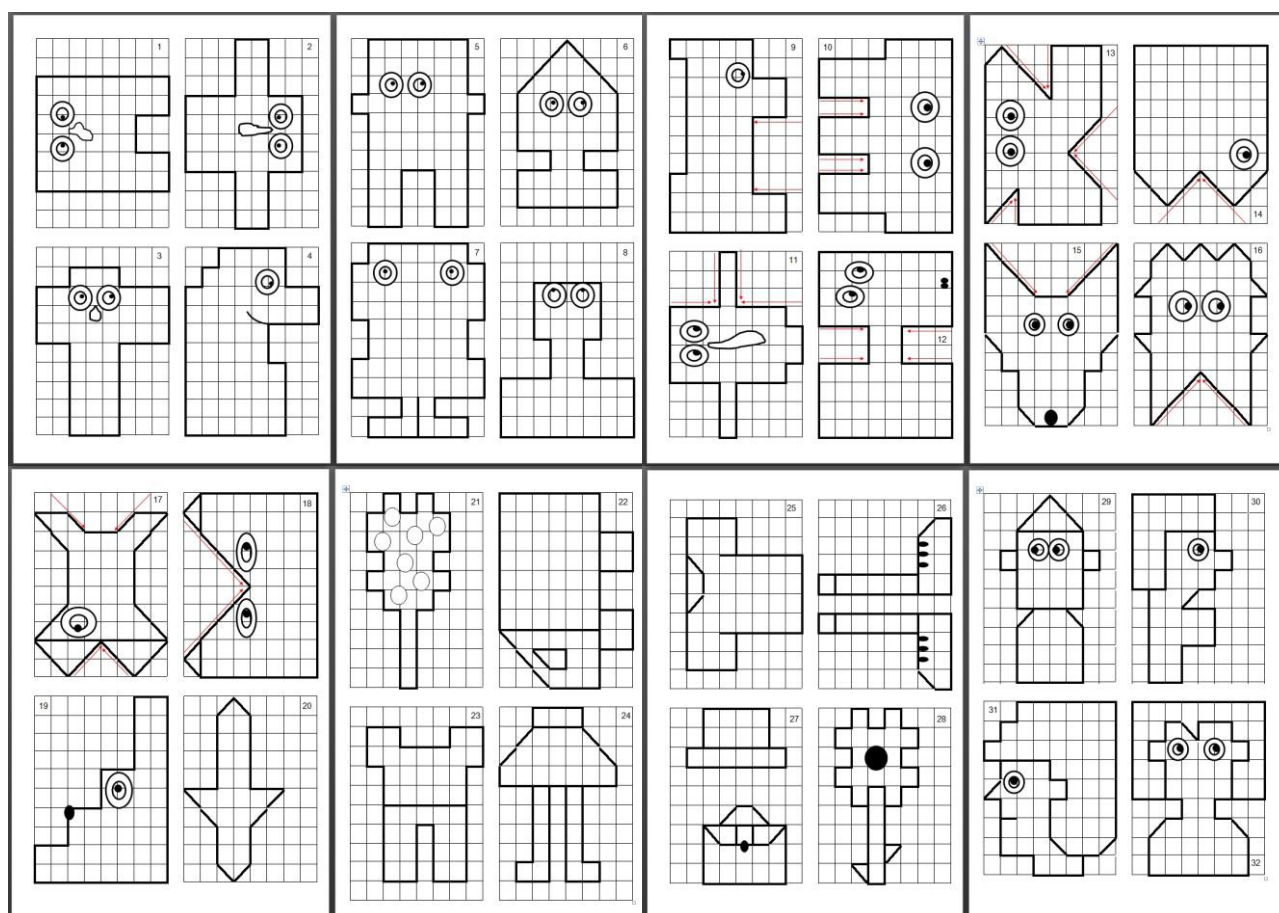
Exemple en images :

*Exemple avec les formes 1 et 4*





32 modèles à découper, de difficulté croissante.



Ci-dessous, exemple d'une fiche de 4 découpages.

