

## GS : la chasse au trésor

### Objectif :

- Tracer puis coder un itinéraire.

### Matériel :

- Une photocopie du quadrillage par élève.

### Déroulement du défi :

- 1) Tracer au sol un quadrillage de 10 cases par 10. Dans certaines cases (8), placer un trésor. Demander aux élèves de rentrer dans le parcours et de passer de cases en cases afin de ramasser tous les trésors. Attention, il n'est pas possible de passer deux fois dans la même case.
- 2) Distribuer aux élèves une photocopie de la reproduction du quadrillage au sol et leur demander de coder leur chemin à l'aide des flèches directionnelles. Ne pas oublier d'expliquer les flèches :



- 3) Pour cela, en binôme, un élève effectue le parcours et l'autre le code. Attention, il n'est pas possible de passer deux fois dans la même case.
- 4) Lancement du défi :
- 5) « Voici un nouveau quadrillage, dessinez un parcours afin que le pirate puisse récupérer tous ses trésors avant de repartir avec son bateau. Puis codez le circuit à l'aide de flèches afin que les camarades puissent dessiner à leur tour le trajet du pirate. Attention, il n'est pas possible de passer deux fois dans la même case. »

### 6) Déroulement :

Chaque élève trace son circuit puis le code.

Sur l'exemplaire affiché au tableau, on trace les différents trajets proposés en fonction du codage.

Débat autour du codage par rapport au tracé initial.

## Exemple d'itinéraire SG



