

Exercices sur les coordonnées

Ces 16 pages d'exercices sont présentées avec une difficulté croissante. Il est donc préférable de les présenter dans l'ordre à l'enfant.

Ces exercices me servent particulièrement à diversifier les types de support disponibles dans les Boîte à Enchaînements (voir la page de mon site dédiée : <https://www.autismenjeux.fr/?s=Bo%C3%AEte+%C3%A0+en+chaînement>).

Ces exercices viennent maintenir des connaissances déjà acquises.

Lors de l'apprentissage, il faut d'abord travailler en manipulations. Par exemple : une grand feuille sur laquelle vous tracez un tableau, ou bien sur le sol avec une craie, etc, ... avec des objets à placer. L'enseignement sera plus rigolo.

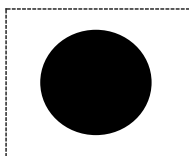
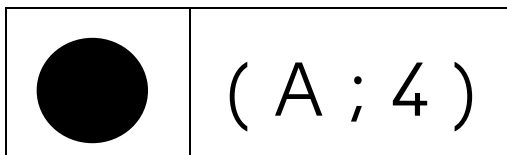
Ensuite, cet apprentissage pourra être maintenu avec ces exercices sur papier, des jeux de toucher-couler, de coule-pirates, etc, ...

Remarque : les figures géométriques peuvent être découpées pour être collées aux bons emplacements. Néanmoins, si votre enfant a une bonne motricité et que c'est peu couteux pour lui, il peut dessiner les formes sans avoir recours au collage !

Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (introduction) :

	1	2	3	4
A				

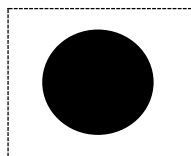
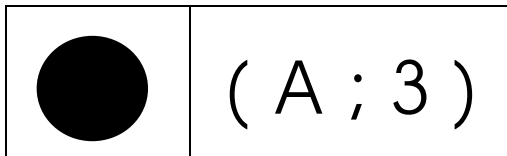
AUTISMENJEUX



Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (introduction) :

	1	2	3	4
A				

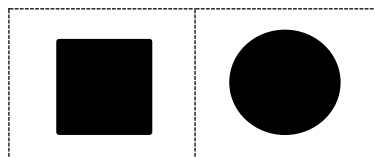
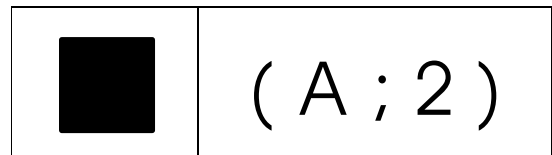
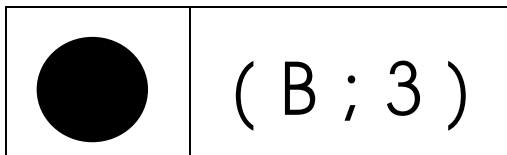
AUTISMENJEUX



Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (introduction) :

	1	2	3	4
A				
B				

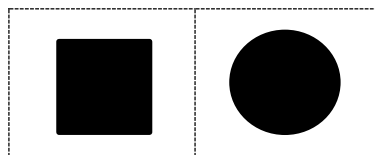
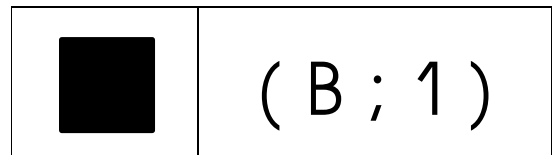
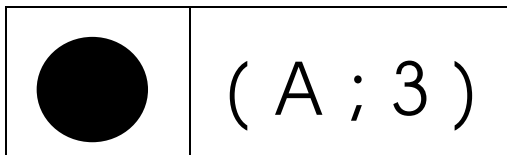
AUTISMENJEUX



Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (introduction) :

	1	2	3	4
A				
B				

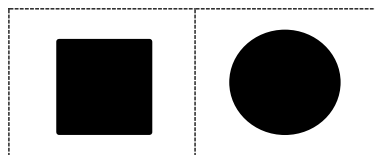
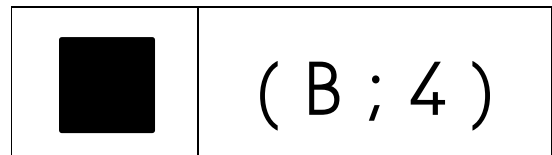
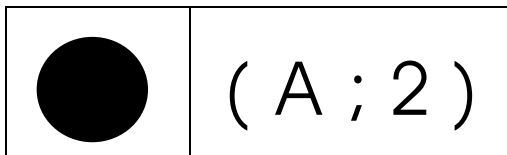
AUTISMENJEUX



Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (introduction) :

	1	2	3	4
A				
B				


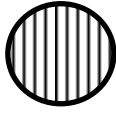
AUTISMENJEUX


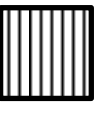


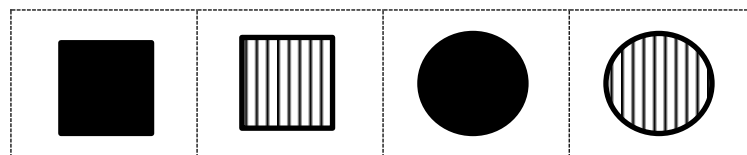
Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (1) :

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

AUTISMENJEUX

	(A ; 3)
	(C ; 5)



	(B ; 1)
	(D ; 4)


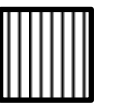


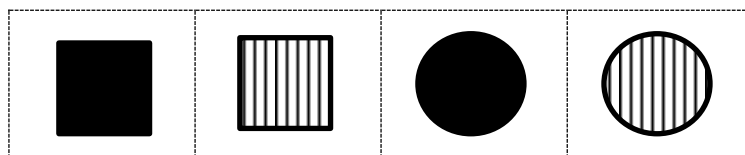
Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (1) :

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

AUTISMENJEUX

	(D ; 2)
	(B ; 1)


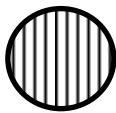
	(C ; 1)
	(A ; 3)





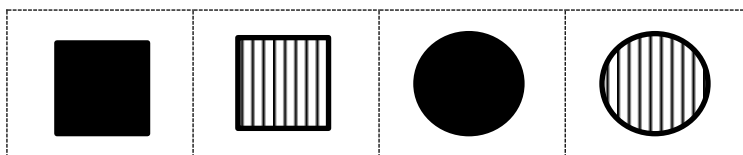
Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (1) :

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

AUTISMENJEUX

	(A ; 2)
	(C ; 5)


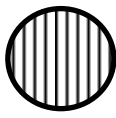
	(D ; 5)
	(D ; 3)





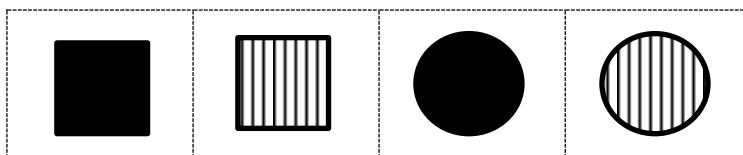
Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (1) :

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

AUTISMENJEUX

	(C ; 3)
	(C ; 5)


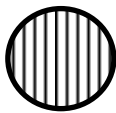
	(D ; 1)
	(A ; 4)


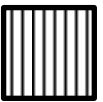


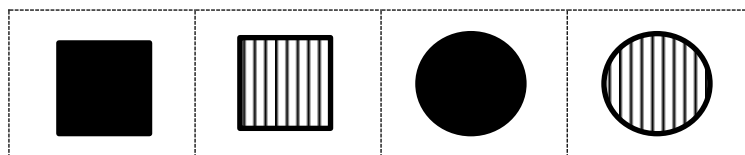
Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (1) :

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

AUTISMENJEUX

	(D ; 2)
	(A ; 5)


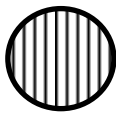
	(D ; 5)
	(C ; 3)





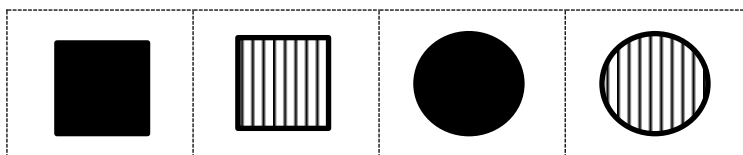
Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (1) :

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

AUTISMENJEUX

	(A ; 5)
	(C ; 5)

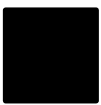

	(B ; 5)
	(D ; 3)







Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (2) :







	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

AUTISMENJEUX

	(A;1)
	(C;5)

	(C;4)
	(D;3)



	(B;2)
	(E;2)



					
---	---	---	---	---	---



Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (2) :

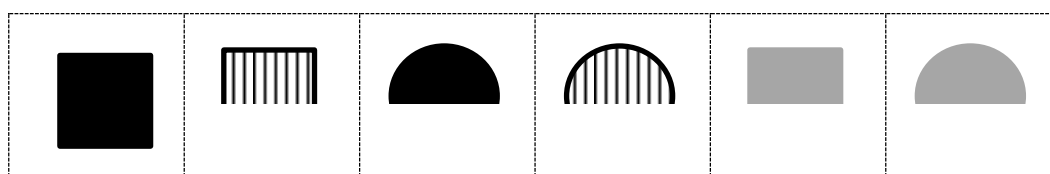
	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

AUTISMENJEUX

	(B ; 4)
	(A ; 3)

	(C ; 2)
	(B ; 3)

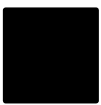

	(D ; 1)
	(E ; 2)







Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (2) :

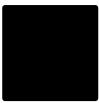





	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

AUTISMENJEUX

	(E;1)
	(C;5)

	(C;2)
	(A;3)

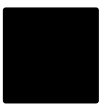

	(C;1)
	(D;2)



					
---	---	---	---	---	---



Se repérer dans un tableau avec des coordonnées (2) :







	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

AUTISMENJEUX

	(A ; 4)
	(C ; 5)

	(C ; 2)
	(C ; 3)

	(B ; 1)
	(E ; 2)

					
---	---	---	---	---	---