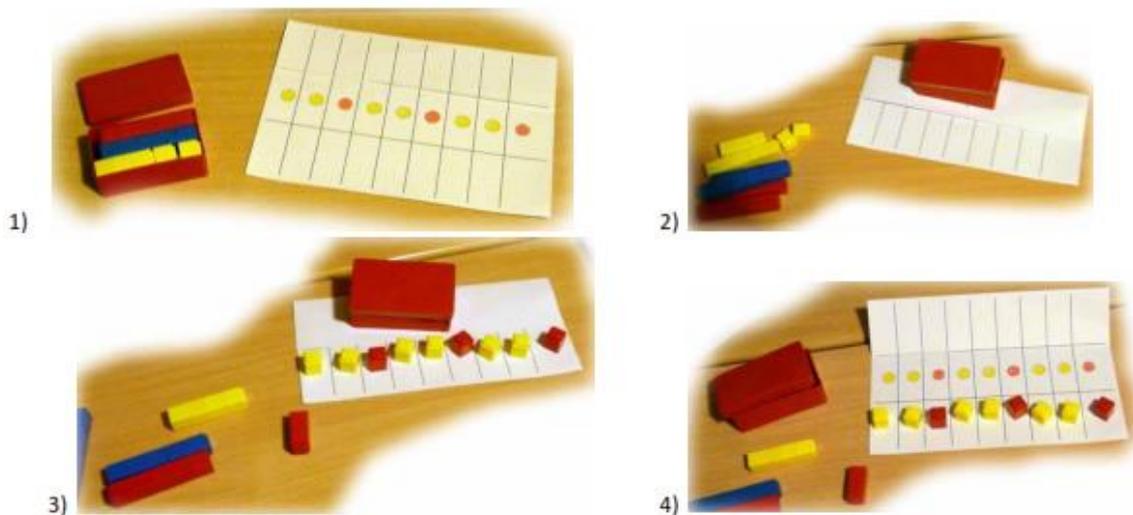


Réaliser des algorithmes/ jeux de constructions/ découvrir la notion d'ordre / jouer avec les quantités

1-Le jeu « des algorithmes »:

Situation : Une autre manière de travailler les algorithmes, en incitant votre enfant à mémoriser la période représentée.

- 1) Vous montrez un algorithme.
- 2) Vous cachez cet algorithme en repliant la feuille.
- 3) Vous demandez à votre enfant de reproduire de mémoire cet algorithme.
- 4) Vous ouvrez la feuille pour vérifier ensemble en comparant et en énonçant l'organisation de la suite.



Plus difficile, toutes ces activités peuvent être également proposées avec des algorithmes à structure récursive.

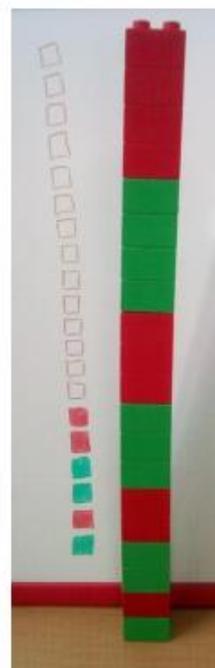
Situation : Réaliser des suites :

Enfiler des perles, coller des gommettes, colorier les ronds d'une friser, étaler des légos ou des cubes, selon des modèles proposés.
L'algorithme doit se terminer sur une période complète.

Exemples de modèles que vous pouvez proposer à votre enfant :

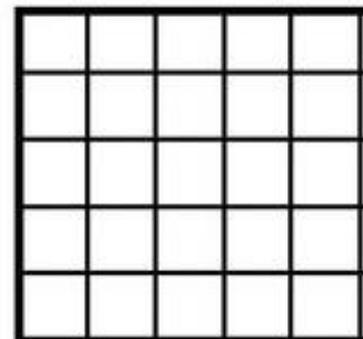
A lui de poursuivre le coloriage, ou de réaliser ces suites avec des perles, des cubes de couleurs, des légos...
 Ceci de manière linéaire ou en hauteur en réalisant des tours de cubes par exemple.
 Critères de rythme basés sur : forme, taille, couleur, matière...

Le but pour votre enfant est de retrouver la règle et de l'appliquer pour poursuivre.



2-Le jeu « du morpion »:

Il vous faut une grille de 5 cases sur 5 cases et pour le joueur 1 une douzaine de cailloux blancs (ou jetons rouges), pour le joueur 2 une douzaine de cailloux marrons (ou jetons bleu).



Consigne pour l'enfant : « Il faut aligner 4 jetons le premier »

Chacun votre tour, vous placez un de vos jetons pour pouvoir faire une ligne de 4 ! Au cours des parties, votre enfant va comprendre qu'il peut vous empêcher d'aligner 4 jetons mais au départ, il faut le prévenir que vous allez réussir votre alignement !

3- « la photo de doudou » :



Etape 1 : Vous montrez la photo du doudou à l'enfant (la photo doit être prise à un endroit précis de la maison), il la regarde, identifie le lieu, le nomme et remplace le doudou comme sur la photo.

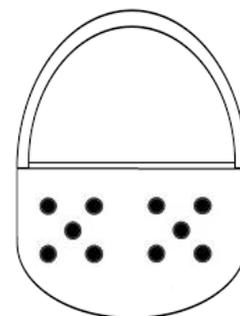
On peut également à partir de la photo, aller chercher le doudou resté à sa place !

Etape 2 : Vous pouvez complexifier en prenant un détail en photo (un bouton de porte, un motif sur le carrelage...)

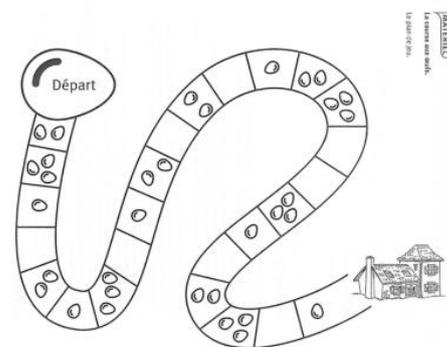
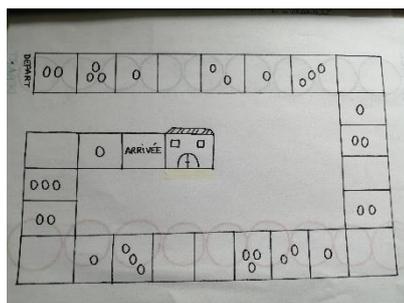
4- « Les œufs cassés » : Cette fois on fait les 2, on ajoute et on retire des œufs !

Etape 1 : Avec le matériel de la semaine dernière : vous pouvez dessiner un panier par joueur

Il vous faut 4 perles (2 rouges pour les poules et 2 vertes pour les serpents)



ou



Etape 2 :

Chaque joueur lance le dé et avance son personnage. Lorsqu'il tombe sur la case « œufs », il pioche dans un sac opaque une perle. Si elle est rouge, on peut ajouter les œufs dans le panier, la poule a pondu ! Si elle est verte, le serpent mange le nombre d'œufs indiqué sur la case ! Tous les joueurs doivent arriver à la ferme ! Celui qui arrive avec le plus d'œufs dans son panier a gagné !

Piste du jeu :

MATÉRIEL

La course aux œufs.

Le plan de jeu.

