

Construire les premiers outils
pour structurer sa pensée

© Descriptif de la séquence ©

Séances	Titre	Objectif(s) / Compétence(s)	Organisation
1	Motricité : Alternance de cerceaux	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	½ Groupe
2	Pinces à linge	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Reproduire sur un modèle un rythme de deux éléments.	Ateliers
3	Perles (préparation)	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées S'approprier une technique et un matériel. Développer la motricité fine.	Ateliers
4	Perles (1)	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Créer/poursuivre un algorithme à deux éléments.	Ateliers
5	Perles (2)	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Créer/poursuivre un algorithme à deux éléments.	Ateliers
Activités complémentaires		Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Créer/poursuivre un algorithme à deux éléments.	

Séance 1

☆ Citance de cerceaux ☆

Attendus de fin de cycle	Compétences
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. Représenter l'espace.

* Mise en situation *

Deux parcours parallèles sont mis en place : Alternance de cerceaux de deux couleurs.



« Aujourd'hui, nous allons être de petites grenouilles. Nous allons sauter de rocher en rocher ! »

Un élève montre comment une grenouille saute. Deux groupes sont formés et chaque élève se tient en ligne derrière l'un des deux parcours. « Je surveille les crocodiles ! Attendez le coup de tambour avant de faire le parcours. N'oubliez pas, vous revenez en passant sur le côté ! »

⇒ Laisser les élèves faire le parcours plusieurs fois.

Collectif

⇒ 15'

* Recherche *

Donner aux élèves un papier et des feutres. « Vous allez dessiner le parcours des grenouilles ! »

Individuel

⇒ 5'

* Mise en commun *

Faire commenter certains dessins. Faire émerger l'alternance des couleurs.

Collectif

⇒ 10'

Attendus de fin de cycle	Compétences
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Reproduire sur un modèle un rythme de deux éléments.

* Rappel *

Rappel de la séance faite en salle de motricité : « A quoi avons-nous joué ? Avec quel matériel ? Qu'avons-nous remarqué ? »

* Mise en situation *

Remarque : les pincés à linge ont été laissés en manipulation libre à l'accueil durant la semaine précédente. Aider les élèves à tenir la pince correctement (index et pouce)



Montrer un disque avec l'algorithme de couleur (2 couleurs). **Faire verbaliser** ce que les élèves voient. (Réponses attendues : c'est comme avec les cerceaux / il y a deux couleurs / la même couleur ne se touche jamais / c'est une couleur puis l'autre ...) « Ceci est un soleil mais ... il lui manque quelque chose ! Ses rayons. Vous allez utiliser les pincés à linge pour lui rendre ses rayons. Mais faite attention : chaque pince à linge doit être de la même couleur que le point de couleur du soleil. »

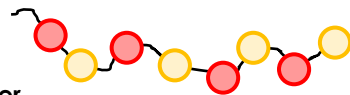
Attendus de fin de cycle	Compétences
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées s'approprier une technique et un matériel. Développer la motricité fine. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Créer/poursuivre un algorithme à deux éléments.

* Activité préparatoire *

(Re) découverte du matériel : Laisser les élèves manipuler librement les perles. « Vous allez faire un grand collier avec les perles. Vous pouvez choisir les couleurs que vous voulez. »

* Rappel *

Remarques : les perles ont été laissées en manipulation libre à l'accueil. Un collier avec une alternance de deux couleurs a été préparé. Faire verbaliser les élèves en s'appuyant sur les séances précédentes.

* Mise en situation *

« Aujourd'hui, vous allez créer de drôles de serpents ! Vous allez enfiler les perles en ne choisissant que deux couleurs et les alterner comme pour les rayons du soleil. »

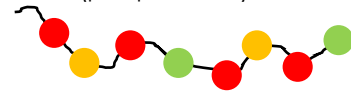
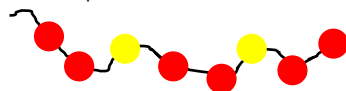
Remarque : Les perles sont déjà regroupées par couleur dans des boîtes.

Différenciation / aides : Pour les élèves en difficulté, commencer le collier avec eux puis les laisser continuer seul. Utiliser le collier réalisé en amont comme modèle.

* Mise en situation *

« La dernière fois, vous avez créé de drôles de serpents avec des perles. Aujourd'hui, je vous ai apporté des modèles de serpents ! Vous allez reproduire ces serpents grâce aux perles. »

Différenciation / aides : Différents niveaux de difficultés des modèles : A/B/A/B/A/B _ A/B/C/A/B/C _ AA/B/AA/B _ A/B/A/C/A/B/A/C _ ... ⇒ Faire nommer les couleurs pour trouver l'algorithme. Faire compter le nombre de perles de même couleur à la suite (pas plus de 3).



Atelier

1

Atelier

2

Atelier

3

☆ Activités complémentaires ☆

A l'accueil / en ateliers autonomes : Utiliser d'autres jeux pour créer des algorithmes (avec ou sans modèle) :

- ☆ Lego
- ☆ Coloredo
- ☆ Dinette
- ☆ Ours en plastique
- ☆ Dessin (cf. séance de motricité)

Sur fiches : compléter ou produire un algorithme à l'aide de différents outils :

- ☆ Pâte à modeler
- ☆ Feutres
- ☆ Crayons de couleur
- ☆ Gommettes

☆ Prolongements ☆

Après avoir travaillé sur les algorithmes par le biais des couleurs, on peut continuer en travaillant sur :

- ✓ **Les différentes tailles**
- ✓ **Les formes géométriques**
- ✓ **La musique**