

# PROJET : LES ALGORITHMES

➤ DOMAINE : DECOUVRIR LE MONDE

➤ COMPETENCES :- développer sa pensée logique

- Reproduire une suite d'objets
- Repérer, comprendre, reproduire et poursuivre une structure répétitive.

➤ COMPETENCES TRANSVERSALES :

*La reconnaissance d'un rythme dans une suite linéaire ou la poursuite d'une telle suite permettent également un travail sur les formes, sur les grandeurs (alternance court/long par exemple) ou sur les petites quantités (alternance un/trois, par exemple).*

	Objectifs	Déroulement /contenu	Matériel
1	Reproduire une suite d'objets	1. Faire découvrir le jeu des chenilles : le principe est de reformer la chenille en plaçant les pions ayant les bons dessins au bon endroit. Faire une fois une chenille avec eux. Puis réalisation libre du jeux.	
2	Reproduire une suite d'objet, Découverte de l'algorithme	1. Faire faire des colliers $l < n$ donnant pour seul consigne de n'utiliser que deux couleurs (arreter au bout d'une bonne dizaines de perles. Les mettre de côté. 2. Faire présenter le collier aux autres : quelle perles as-tu utilisées (formes, couleur...). Voir qu'on a tous utilisé les mêmes couleurs mais que cela nous donne des colliers différents. Expliquer que maintenant on va essayer de tous faire le même : s'appuyer sur celui d'un élève ou introduire un collier présentant un algorithme simple ABAB. Introduction du vocabulaire 3. Réalisation puis correction par comparaison et chanson de la comptine	
3	Poursuivre un algorithme	1. Amener les élèves à poursuivre des algorithmes avec les couleurs des perles, des images liés à la thématique du moment, avec la forme des perles, avec forme et couleur.... 2. En fiche : poursuis l'algo en collant ou en coloriant 3. Faire des algo pour décorer des cadres.	

