

Cycle 1

Jour 1 : relais pour suivre un algorithme

Domaine : organiser une suite d'objets selon un critère sous la forme d'un relais.

Compétences :

- ✓ Reconnaître un algorithme
- ✓ Continuer une suite
- ✓ Comparer des formes
- ✓ Courir dans un but précis
- ✓ Coopérer

Description : poursuivre un algorithme à distance sous la forme de relais en équipes de 4. L'atelier peut être décliné avec plusieurs équipes jouant simultanément.

Consigne : le 1^{er} élève de chaque équipe part en courant jusqu'à la bande avec le début de l'algorithme, il mémorise la forme à rapporter, revient au départ pour la prendre dans une boîte, repart la déposer sur la bande et revient vers le 2^{ème} élève de la file pour lui donner le départ en lui tapant dans la main, ainsi de suite jusqu'à épuisement des formes.

Matériel : Matériel de tri de type Blocs logiques dans une boîte au départ de la piste, une bande posée au sol au bout de la piste.

Niveau 1

Reproduire un algorithme AB sans intrus, avec peu ou beaucoup d'intrus.

Niveau 2

Reproduire un algorithme ABC sans intrus, avec peu, beaucoup d'intrus.

Niveau 3

Reproduire un algorithme ABCD, AABB ABBA sans intrus avec peu, beaucoup d'intrus.

Boite contenant
différentes formes

Bande sur laquelle les élèves
posent une forme pour
compléter l'algorithme.

