

Objectifs : repérer le caractère cyclique d'une suite d'objet, développer son esprit logique.

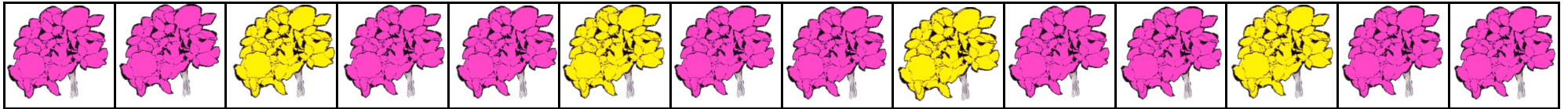
But du jeu : reproduire la suite de fleurs

Déroulement :

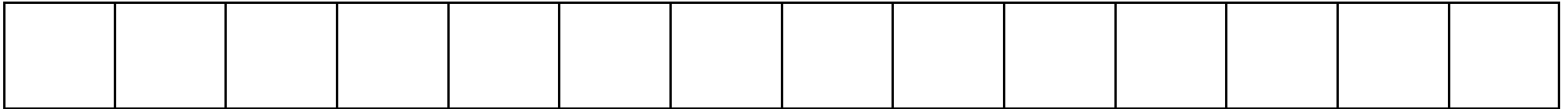
- Dans un premier temps les enfants observent une fiche, et au bout de quelques secondes posent le cache correspondant sur le modèle.
- Dans un deuxième temps, ils doivent poser sur les cases vides les bouquets de fleurs. Ils enlèvent ensuite le cache et constatent le résultat obtenu.

Remarques : on peut poser du Velcro à chaque extrémité de l'algorithme pour fixer le cache. Les caches peuvent être imprimés sur des feuilles colorées afin de bien masquer les modèles.

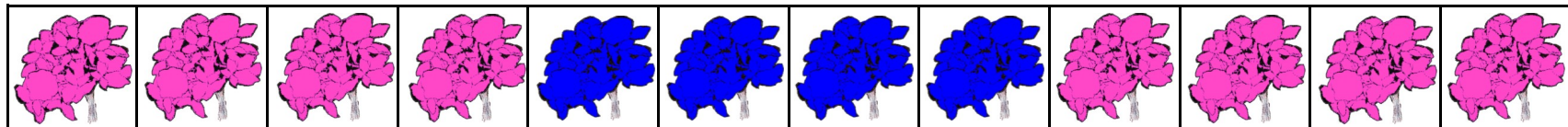
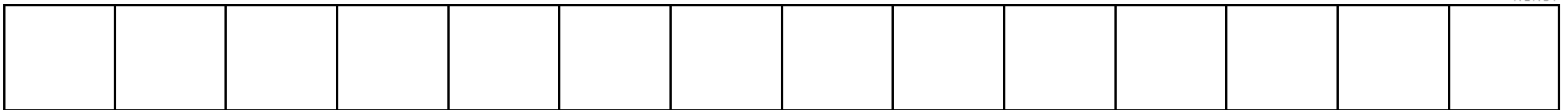
3 algorithmes



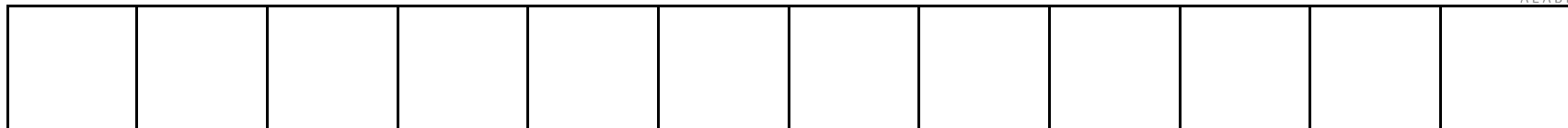
1



2



3



3 algorithmes



4

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

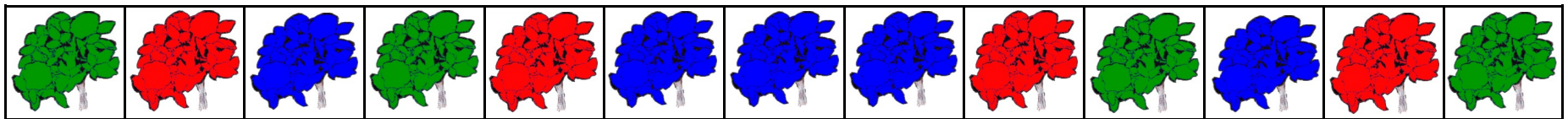
ALABI



5

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

ALABI

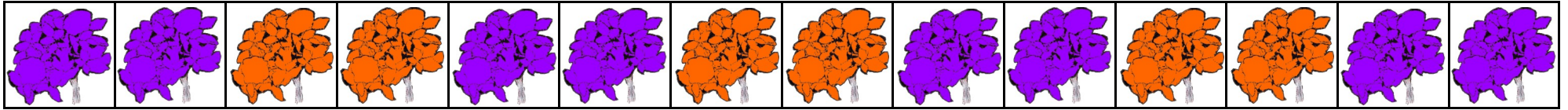


6

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

ALABI

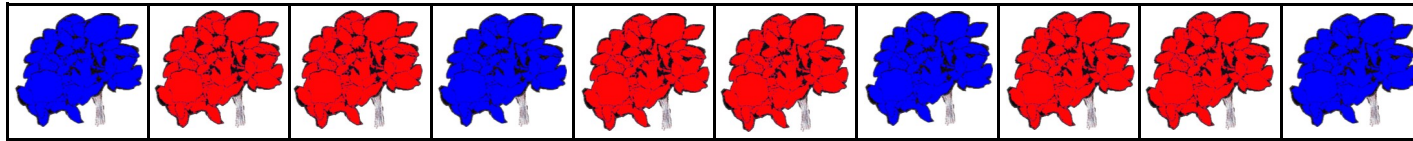
3 algorithmes



7

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

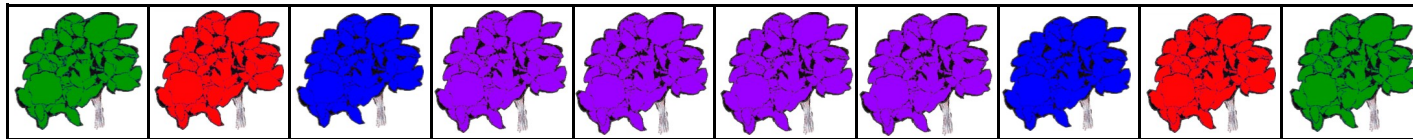
ALABI



8

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

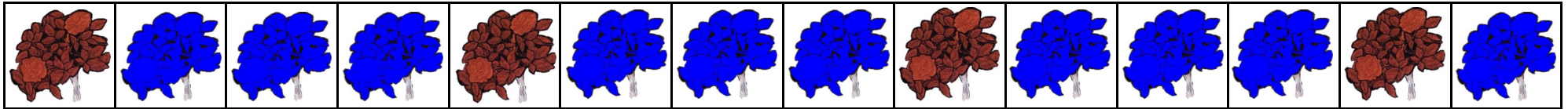
ALABI



9

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

ALABI



10

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

ALABI



11

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

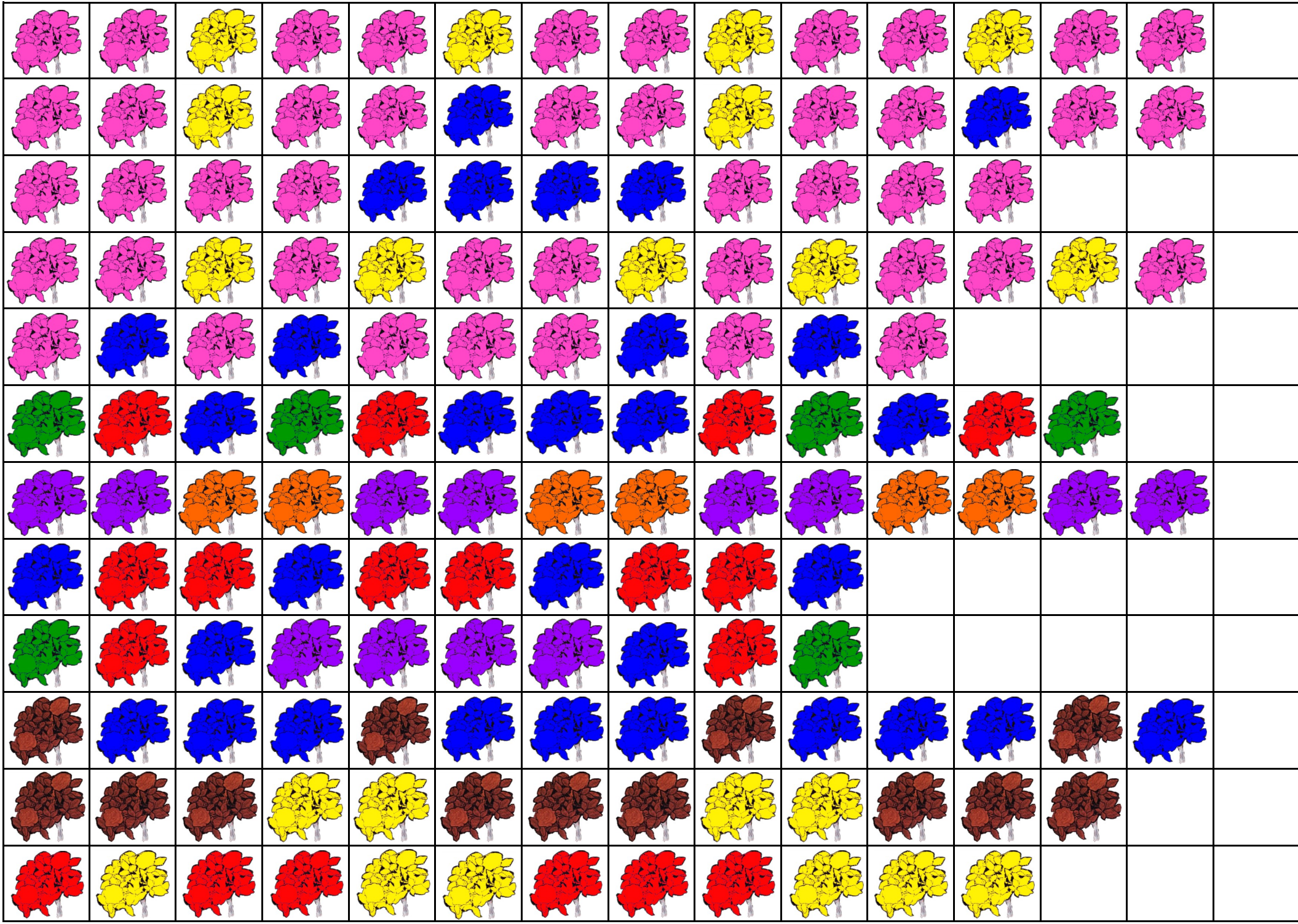
ALABI



12

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

ALABI



Étiquettes à découper et à imprimer en double

1

2

4

6

3

5

Caches à découper

7

10

11

12

8

9

