

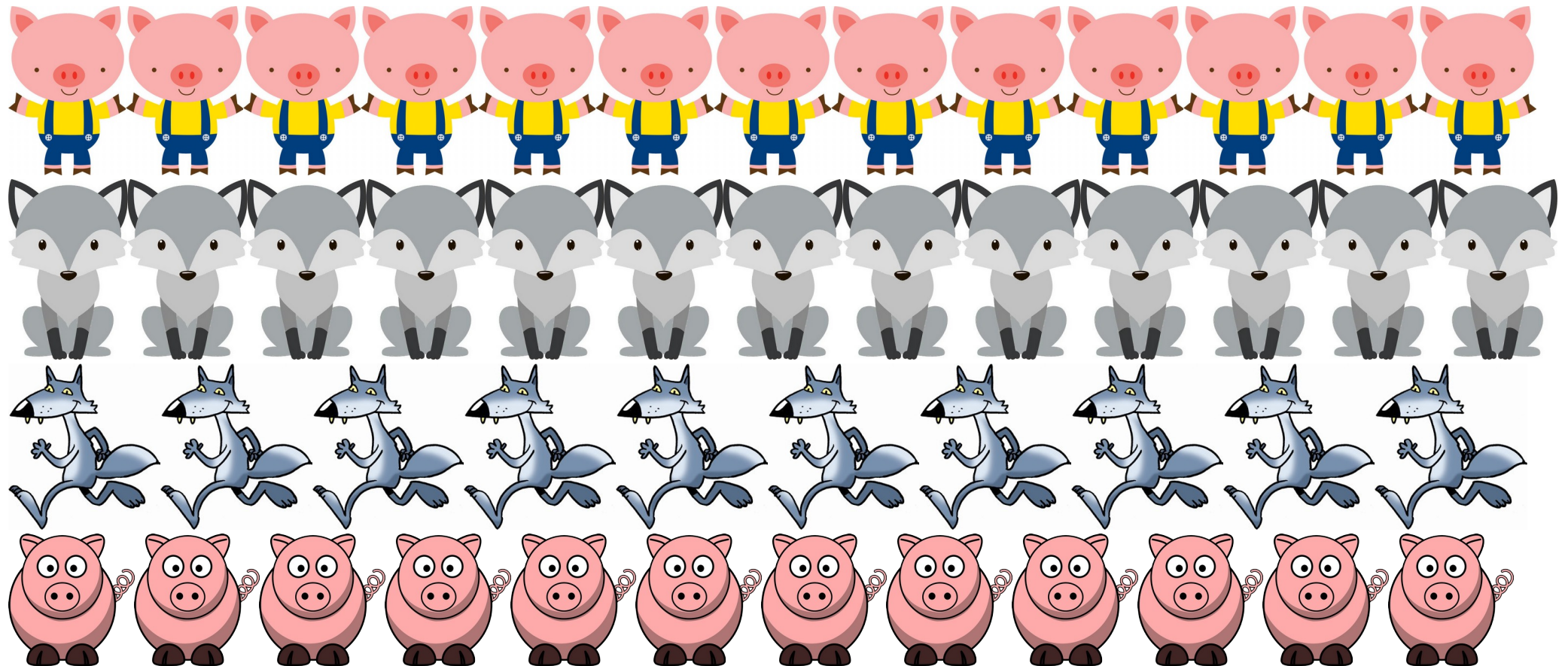
Mathématiques / logique : « CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE »

(compétence « Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application »)

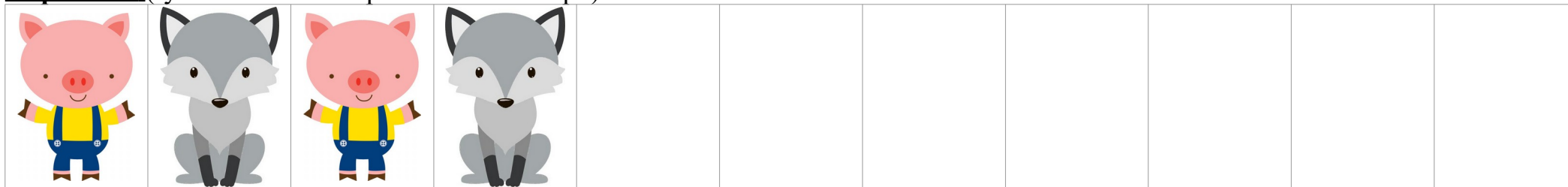
- 1. Repérer** la séquence d'images qui se répète (le « rythme »), par exemple cochon-cochon-cochon-loup (puis à nouveau cochon-cochon-cochon-loup, etc).
- 2. Faire DIRE** cette séquence à l'enfant en lui faisant pointer chaque image, afin de faciliter l'identification et la mémorisation de la séquence.
- 3. Reproduire** la séquence au moins 3 fois pour s'assurer qu'elle est bien identifiée et mémorisée.

Le matériel ci-dessous permettra d'avoir assez d'images à disposition pour les séquences modèles de la page suivante. Il est à imprimer (si possible, sinon vous pouvez faire la même activité en ligne en suivant [ce lien](#)) et à découper. **Ne le collez pas !!! Il est à réutiliser.**

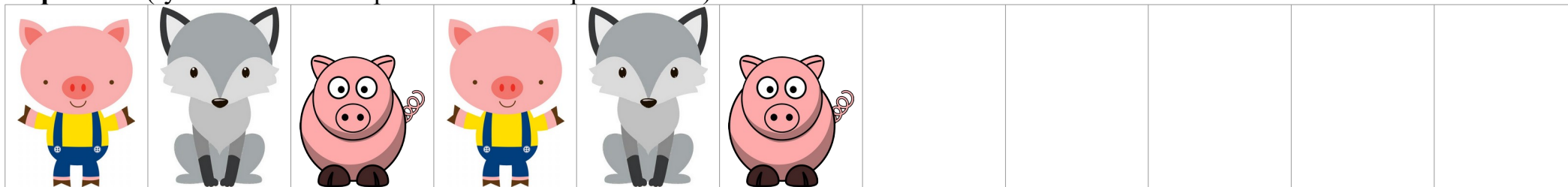
Si toutes les séquences modèles ont été réussies par l'enfant, proposez de lui faire inventer sa propre séquence.



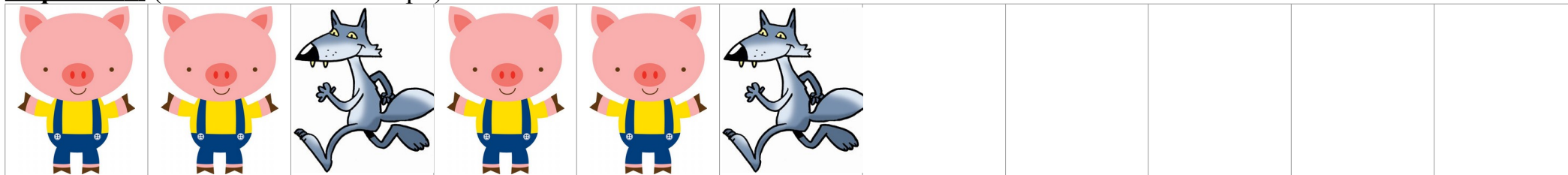
Séquence 1 (rythme binaire simple : cochon1-loup1)



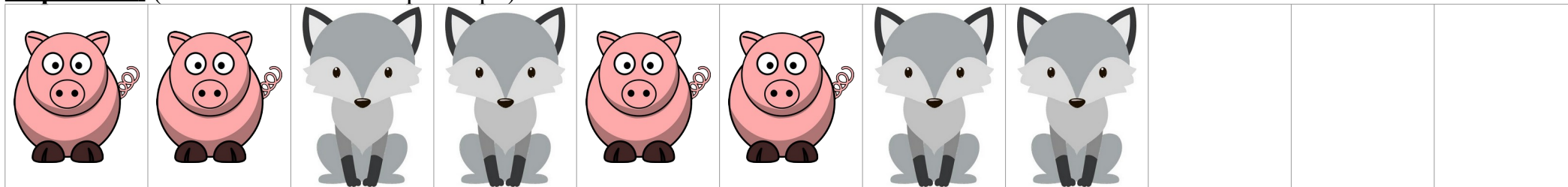
Séquence 2 (rythme ternaire simple : cochon1-loup1-cochon2)



Séquence 3 (cochon1-cochon1-loup2)



Séquence 4 (cochon2-cochon2-loup1-loup1)



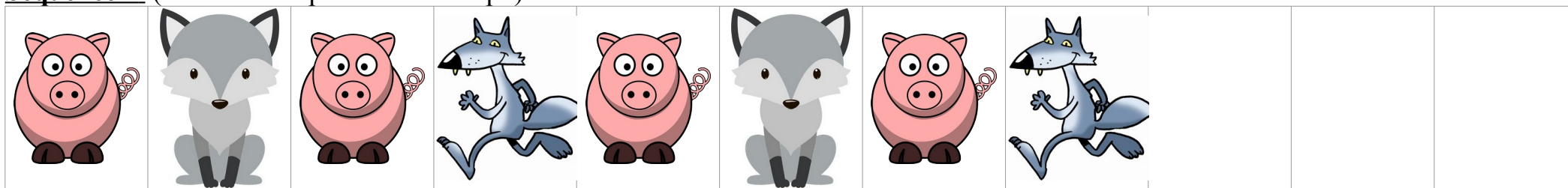
Séquence 5 (cochon2-cochon1-loup1-loup2)



Séquence 6 (cochon2- case vide-cochon2-loup2)



Séquence 7 (cochon2- loup1-cochon2-loup2)



Pour les séquences suivantes, à vous de jouer !!