

Activités pour manipuler avec les petits jetons fleurs : « Connectors », vendus à 3,99€ les 400 chez ACTION (mars 2023)

LES ALGORITHMES

Selon le niveau de l'élève, choisissez les pages à imprimer. Si vous avez un doute, commencez toujours par présenter un peu plus facile pour que l'enfant soit à l'aise et apprécie le matériel ...

Si l'enfant est en échec, reprenez avec lui les étapes précédentes.



Fabrication des languettes :

- Imprimez, plastifiez et découpez sur les lignes de façon à obtenir des languettes. Perforez le cercle en haut à gauche de manière à pouvoir placer un anneau pour former un livret.
- Le cercle en haut à gauche (○) désigne l'endroit où trouser la feuille (avec une perforatrice) pour pouvoir lier toutes les pages. Une fois la première page trouée, vous pouvez vous en servir comme gabarit pour trouser les suivantes. Il faudra ensuite les relier avec un anneau (achetable sur le net par lot) : on pourra ajouter et ôter les pages en fonction des besoins.
- N'imprimez pas cette première page d'explications.

Conseils d'utilisation :

Ces languettes peuvent servir d'idées pour créer des algorithmes, l'enfant peut placer les connectors sur la fiche et continuer la ligne. En fonction des besoins, vous pouvez utiliser la bande avec les emplacements d'alignement. Pour ce faire, collez les bandes entre-elles et formez une longue bande : l'enfant placera les connectors dessus. Vous pouvez également imprimer sur papier-transfert (chez Action par exemple) et transférer ce modèle sur une bande de tissu avec un fer à repasser : ce sera plus durable si vous êtes en collectivité (classe / IME/ APE/...).

L'utilisation de la bande avec les emplacements permettra de faire la différence entre une activité où il faut reproduire un modèle, d'une activité où il faut continuer un algorithme.

Il existe d'autres fiches avec ce même matériel pour travailler la numération : vous les retrouverez sur le site.

Vous pouvez aller voir régulièrement les nouveautés sur : www.autismenjeux.fr, et celles relatives à ces supports de chez action en renseignant « fleurs action » dans la barre de recherche. J'en ferai certainement d'autres.

Si vous avez des idées d'exploitation de ce jeu, je peux vous envoyer les fichiers de mes dessins ou vous aider afin de créer de nouvelles possibilités. J'aime l'idée de pouvoir profiter de petits basiques peu chers, accessibles à tous ! ;-)

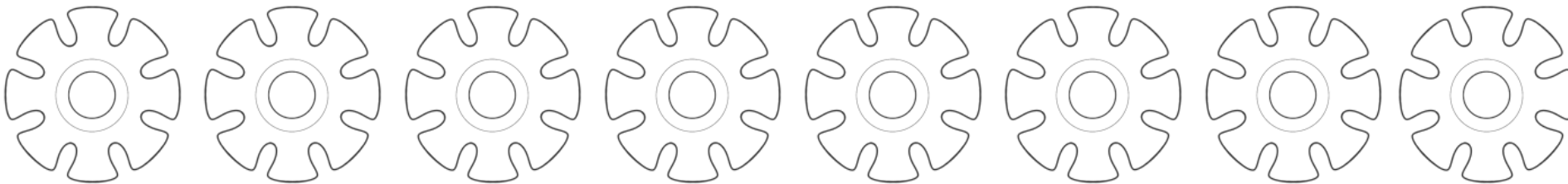
○

ALGORITHMES

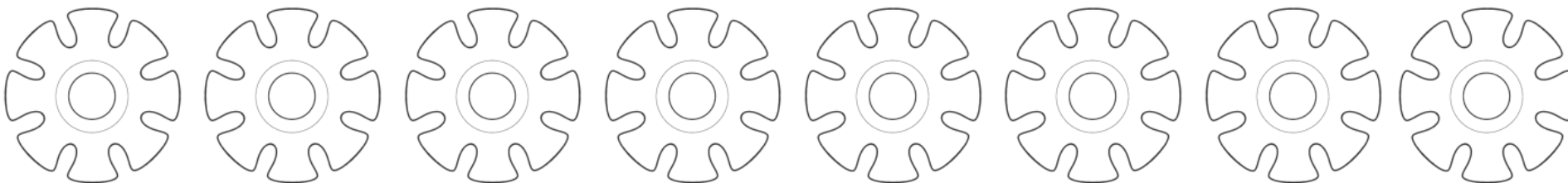


AUTISMENJEUX

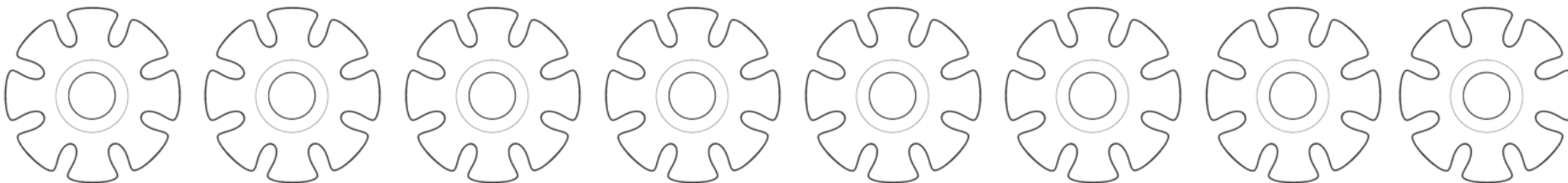
Placer cette partie sous la bande d'exercice pour que l'enfant dispose d'un guide.



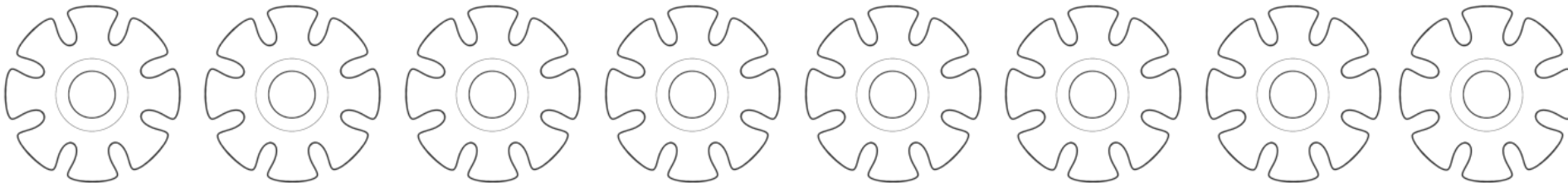
coller cette partie à la bande ci-dessus



coller cette partie à la bande ci-dessus

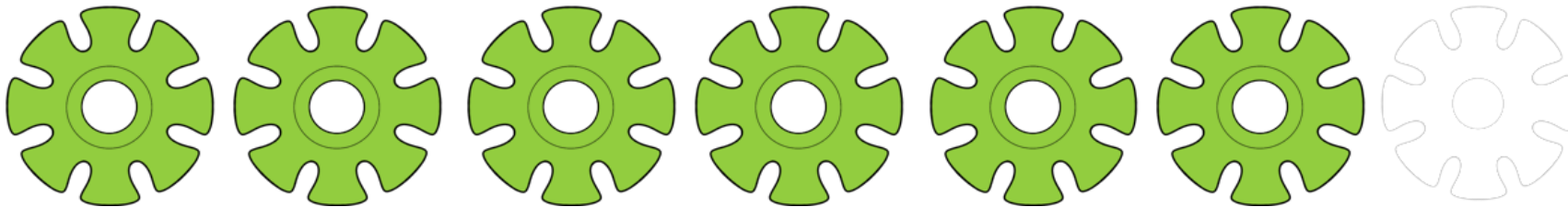


coller cette partie à la bande ci-dessus

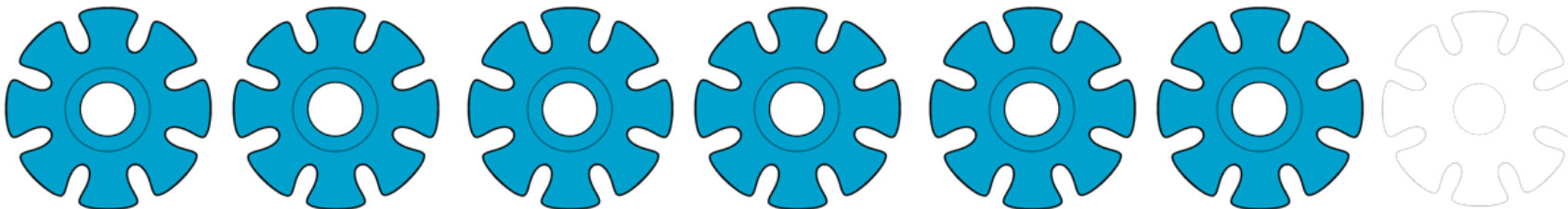




ALGORITHMES
(SUITE
SIMPLE)
(AVEC
ESPACES)



ALGORITHMES
(SUITE
SIMPLE)
(AVEC
ESPACES)



ALGORITHMES
(SUITE
SIMPLE)
(AVEC
ESPACES)



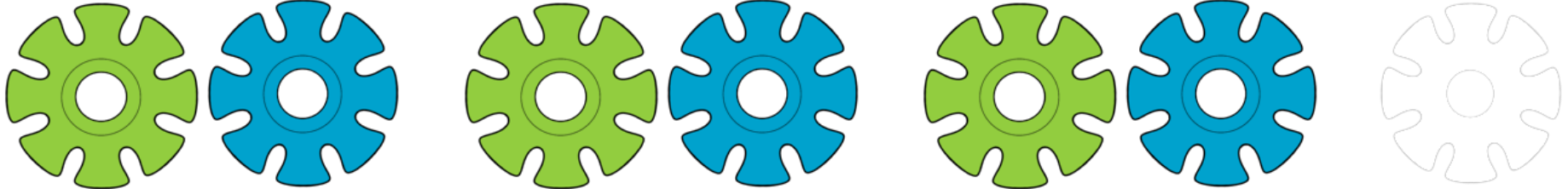
ALGORITHMES
(SUITE
SIMPLE)
(AVEC
ESPACES)



ALGORITHMES

1/1

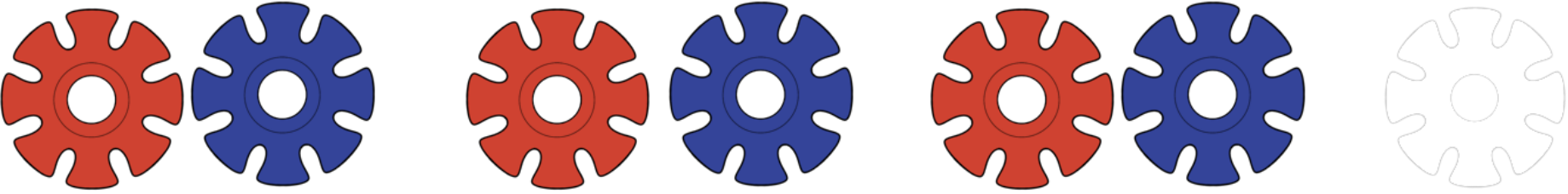
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/1

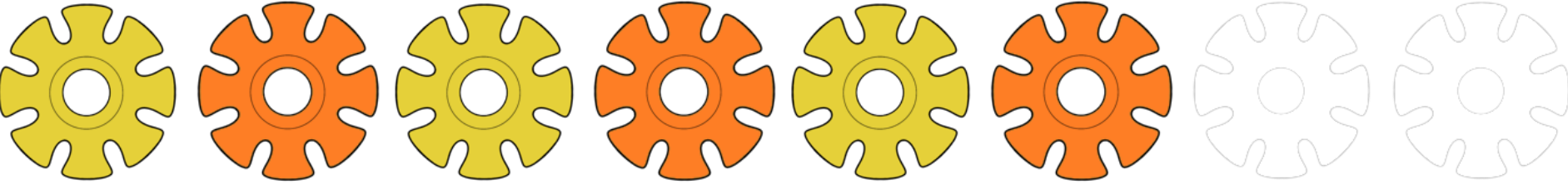
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/1

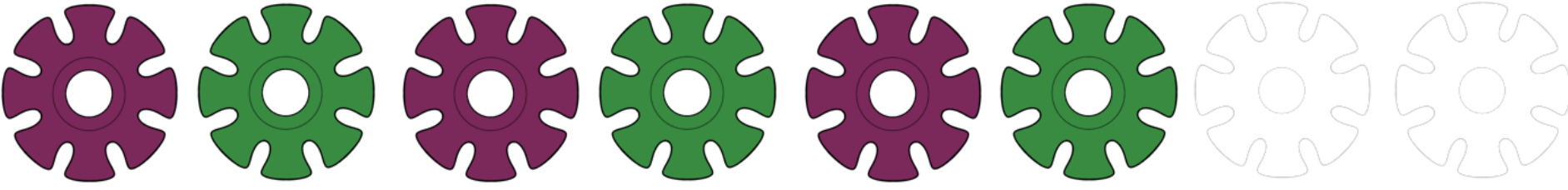
(SANS ESPACES)



ALGORITHMES

1/1

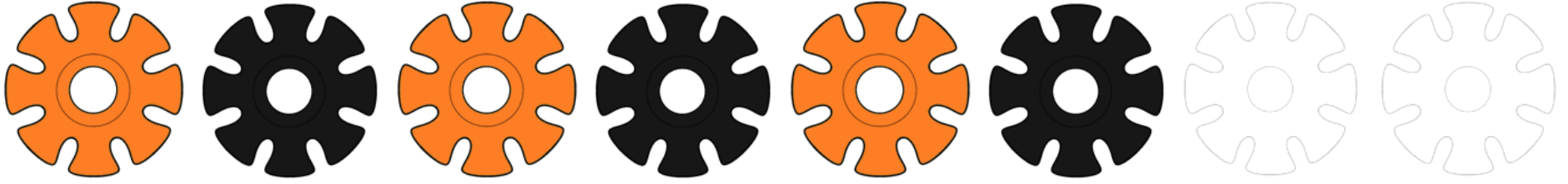
(SANS ESPACES)



ALGORITHMES

1/1

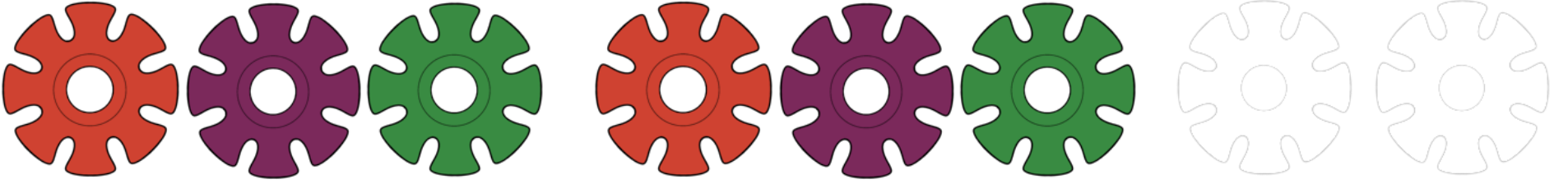
(SANS ESPACES)



ALGORITHMES

1/1/1

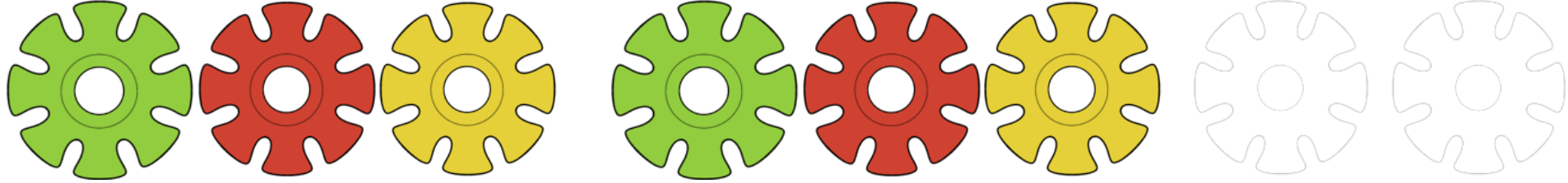
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/1/1

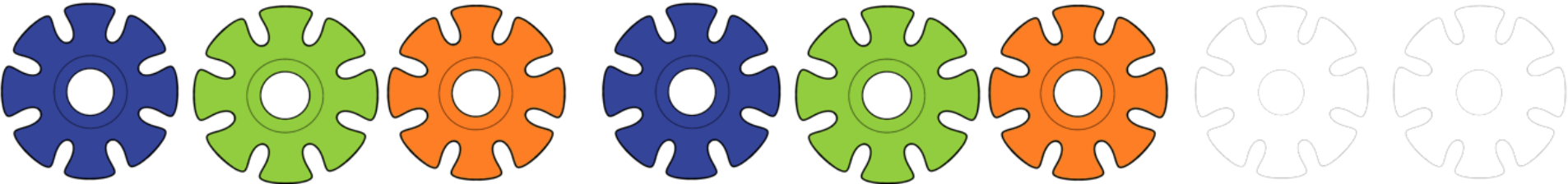
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/1/1

(AVEC ESPACES)

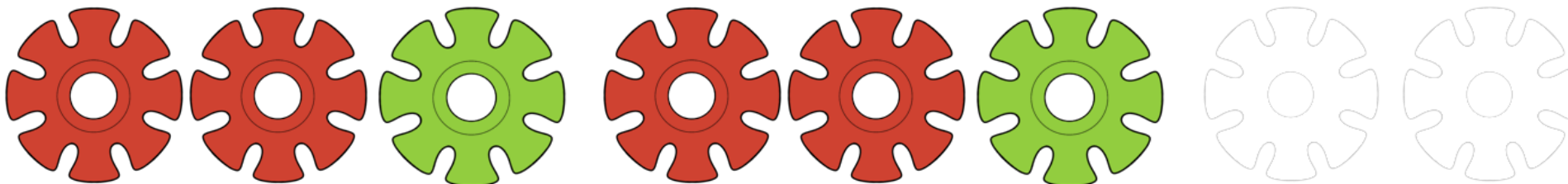




ALGORITHMES

2/1

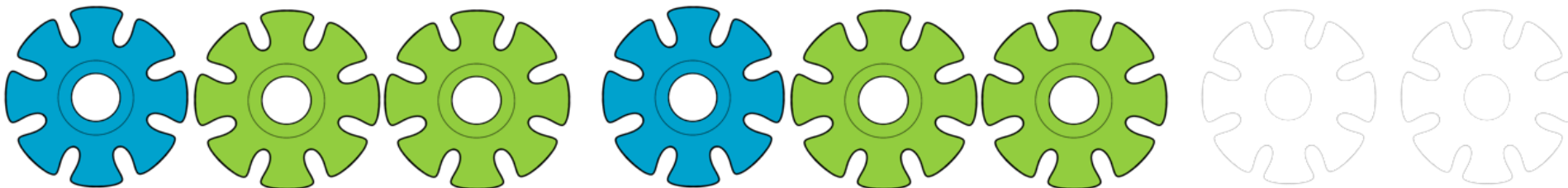
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/2

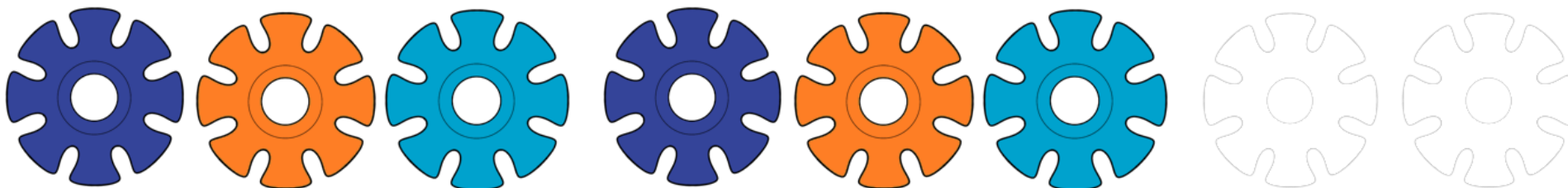
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/1/1

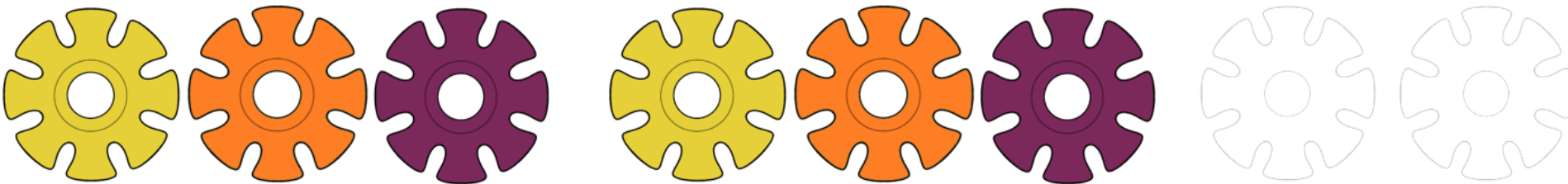
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/1/1

(AVEC ESPACES)

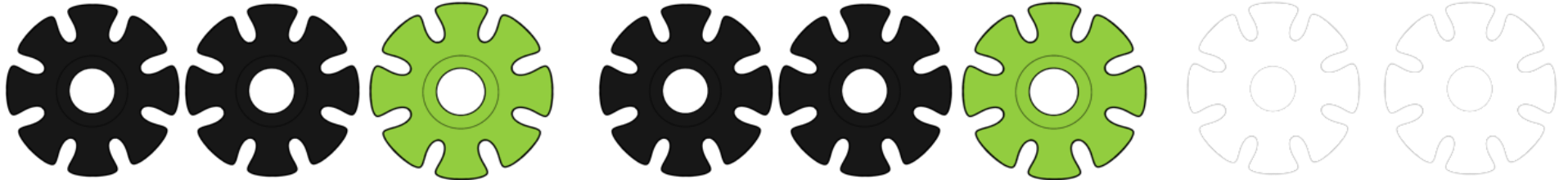




ALGORITHMES

2/1

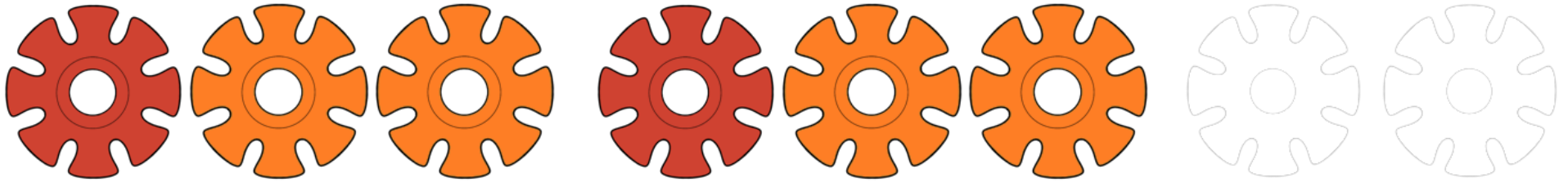
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/2

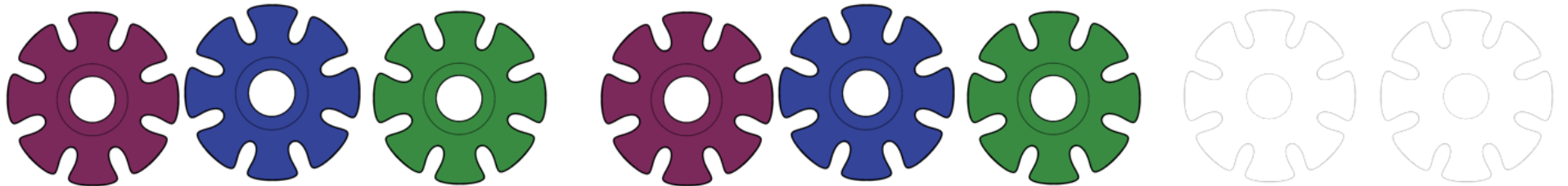
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/1/1

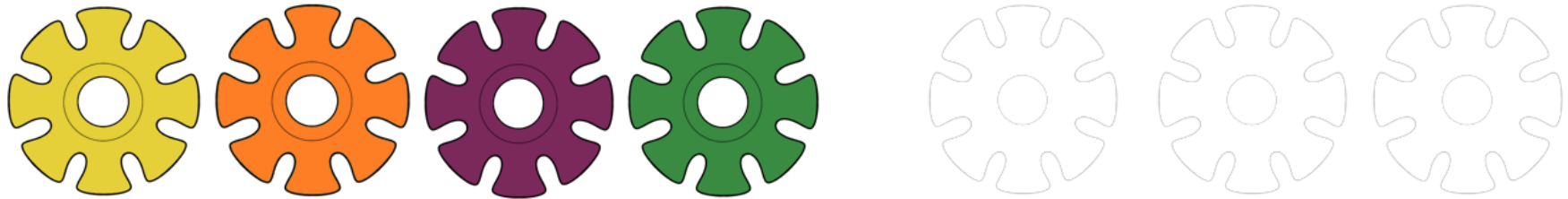
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/1/1/1

(AVEC ESPACES)

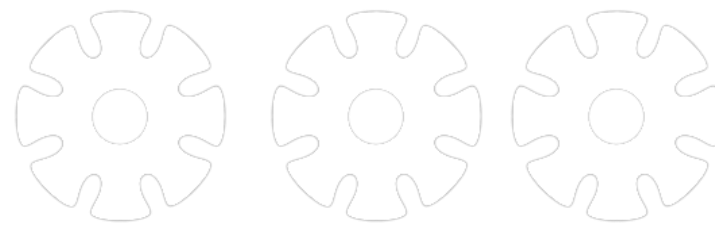
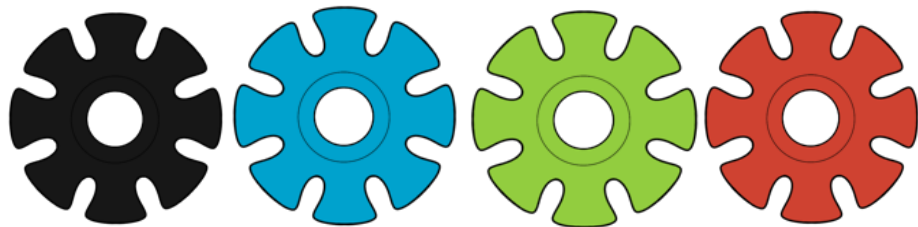




ALGORITHMES

1/1/1/1

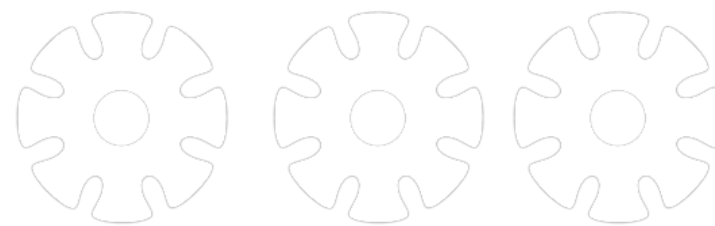
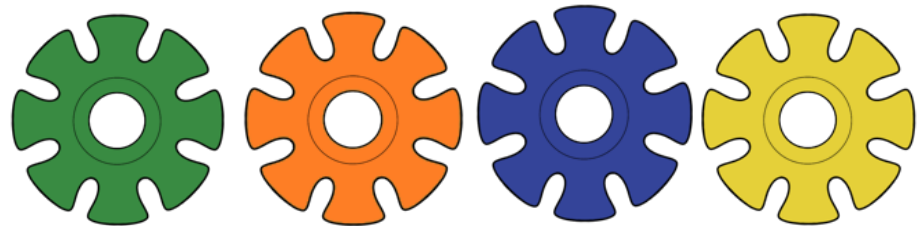
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/1/1/1

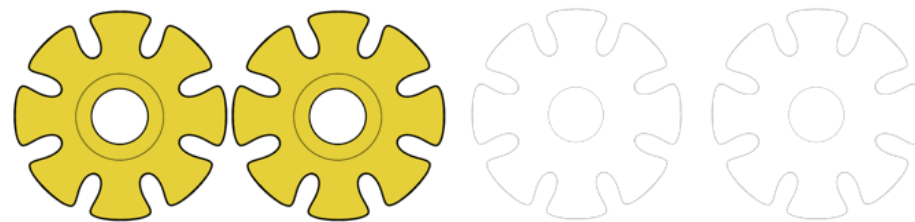
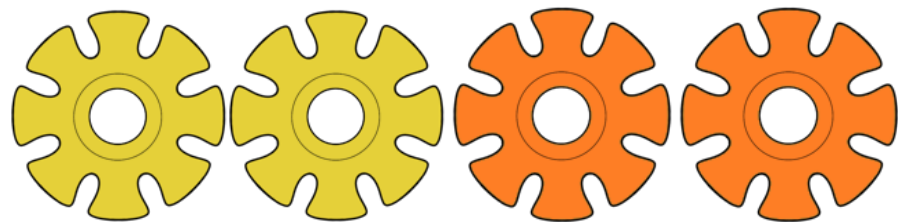
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

2/2

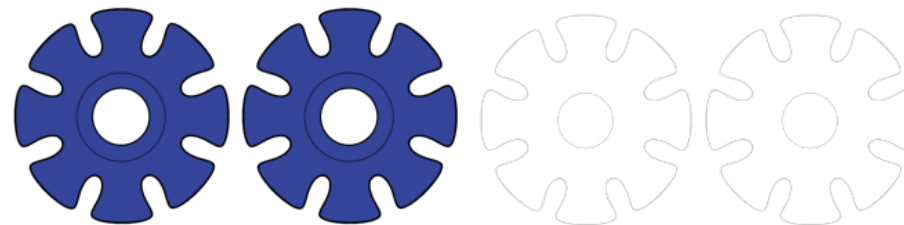
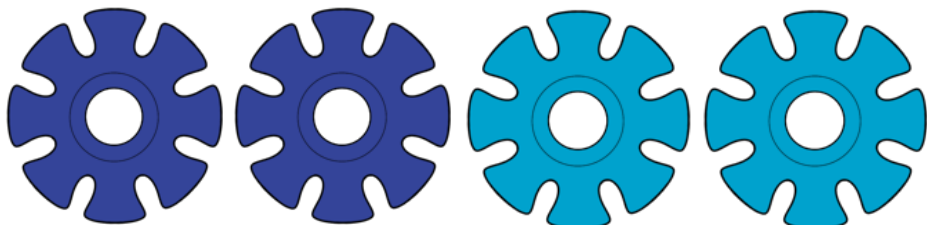
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

2/2

(SANS ESPACES)

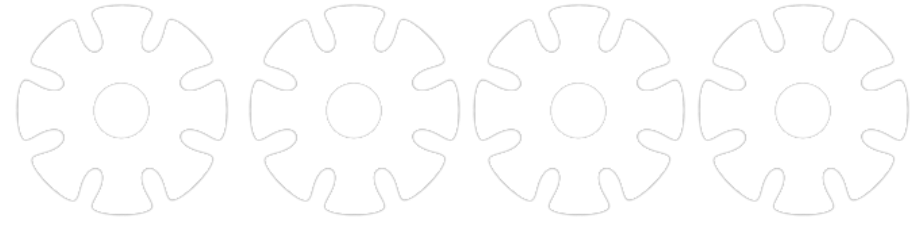
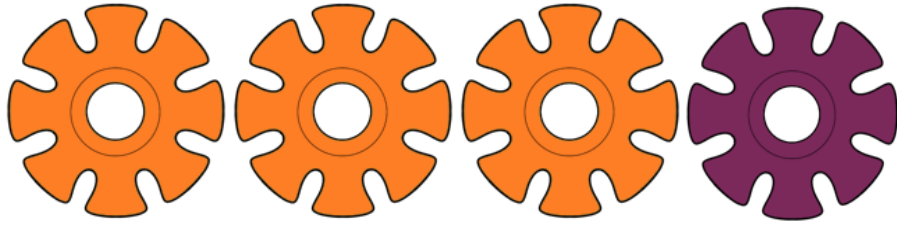




ALGORITHMES

3/1

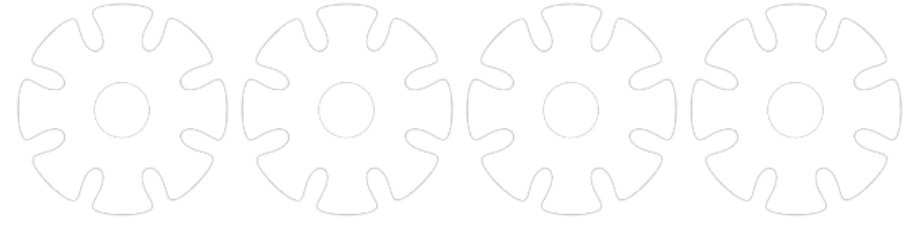
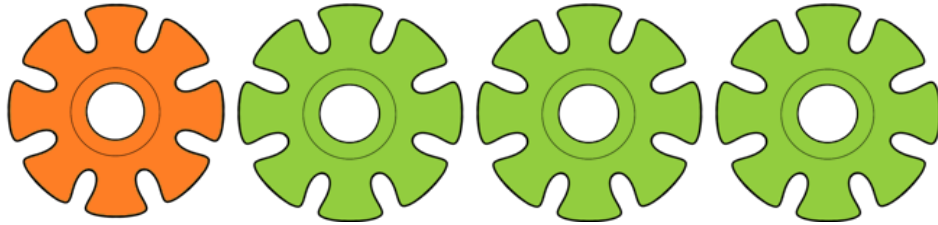
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

1/3

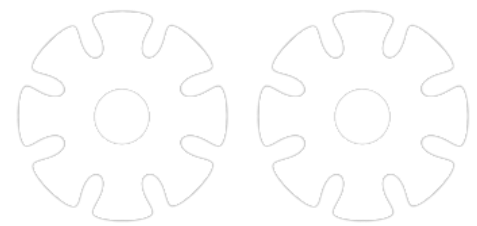
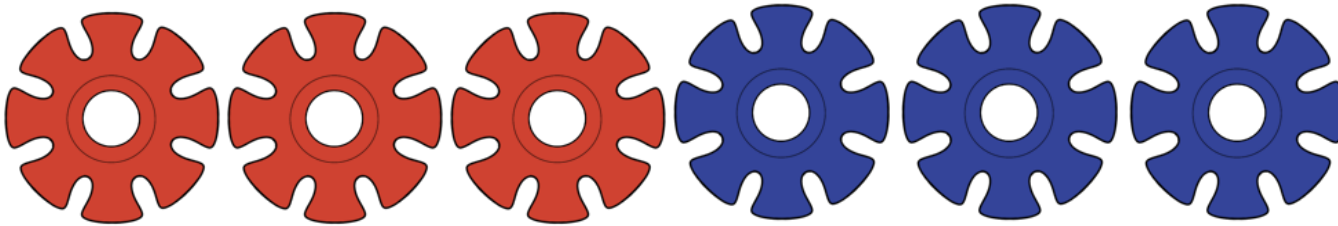
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

3/3

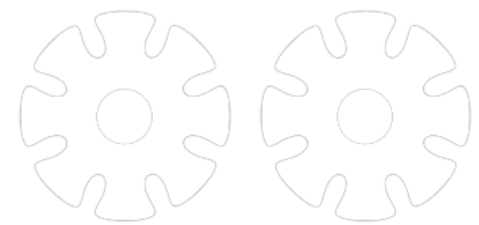
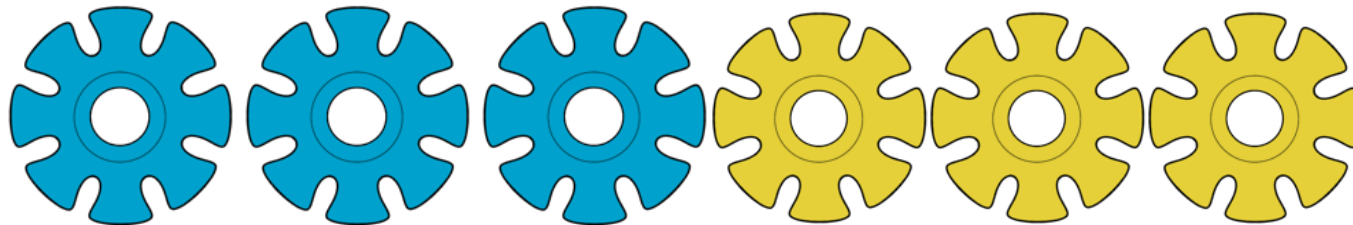
(AVEC ESPACES)



ALGORITHMES

3/3

(AVEC ESPACES)



Activités reproduction de patterns ·

Découper et plastifier le long des traits bleus.



Faire un modèle dans la partie supérieure et laisser l'enfant reproduire la séquence à l'identique, de visu.

Selon le niveau de l'enfant, vous pouvez mettre à disposition les connecteurs nécessaires ou au contraire uniquement lui donner accès à la boîte entière.

En découpant la ligne centrale, vous pouvez séparer votre modèle de l'espace réservé à l'enfant et donc, vous pouvez travailler :

- **la mémoire visuelle** : en montrant, puis en cachant votre modèle à l'enfant qui doit reproduire la séquence de mémoire.
- **la mémoire auditive** : en faisant un modèle SANS lui montrer, en lui dictant les couleurs et en lui demandant ensuite de le reproduire. Votre modèle servira de correction à l'enfant.

AUTISMENJEUX

