

ATELIER ACROMATHS

De la 1^{ère} à la 2^{ème} année de programme (selon Harnos)

Jeu pour 1 joueur

Il est toujours possible de réfléchir à 2 pour résoudre l'énigme.

De nombreuses variantes sont proposées dans la boîte de jeu.

Ces variantes peuvent se jouer à 2 ou à 3 joueurs :

- l'intrus
- le jeu des différences
- l'absent
- la chasse aux doubles
- ...



Gestion conjointe de caractéristiques multiples.

Complétion d'une suite déterminée par quelques itérations.

Utilisation du vocabulaire spatial : sur, sous, entre, à gauche, à droite,

PER

MSN 11 (espace)



MSN 11 (géométrie)

MSN 15



MSN 21 (espace)

MSN 21 (géométrie)

MSN 25

MSN 31 (espace)

MSN 31 (géométrie)

MSN 35

CT



FG

Dans ce jeu les élèves doivent reproduire un modèle donné. Ils peuvent aussi compléter une suite récurrente.

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- repérer les différences et les ressemblances entre les pièces du jeu : les couleurs, les formes, les grandeurs
- isoler chaque caractéristique : regarder la couleur, puis la forme puis la grandeur
- associer plusieurs caractéristiques : trouver le grand bleu
- ...