

# Couleuro-Logique

## Cycles visés

Préscolaire, 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles du primaire.

## Intention pédagogique

Permettre à l'élève d'exercer ses capacités à développer des automatismes en manipulant un matériel qui lui permet de créer des relations logiques entre divers éléments d'une sériation.

## Compétences et composantes valorisées

- Préscolaire — **CONSTRUIRE SA COMPRÉHENSION DU MONDE** : *Connaissances se rapportant au développement cognitif : la mathématique (les jeux de classement et les jeux de régularité).*
- 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle — **RAISONNER À L'AIDE DE CONCEPTS ET DE PROCESSUS MATHÉMATIQUES** : *Cerner les éléments de la situation mathématique, Mobiliser des concepts et des processus mathématiques appropriés à la situation et Appliquer des processus mathématiques appropriés à la situation.*

## Matériel

- La boîte du jeu qui comprend le plateau de jeu, les deux supports amovibles, les cubes de couleurs et les cartes à jouer sur lesquelles sont illustrées les sériations adaptées à trois différents niveaux de difficulté distincts.

## Déroulement du jeu

- Ce jeu nécessite la participation d'un ou deux joueur(s) qui peuvent jouer en parallèle.
- Déterminer un niveau de difficulté et piger une carte sur laquelle est illustrée une sériation.

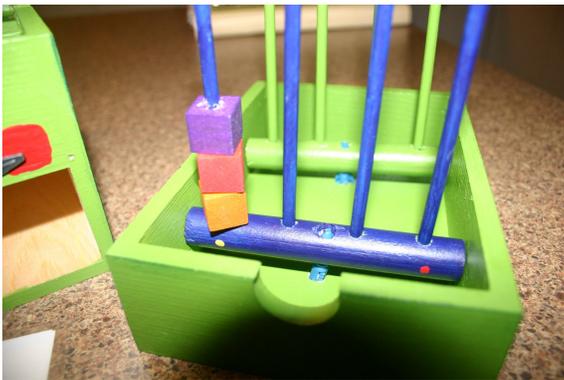
 Cartes munies d'une étoile bleue (débutant)  Cartes munies d'une étoile verte (intermédiaire)  Cartes munies d'une étoile rouge (avancé)

- Représenter adéquatement cette sériation sur le bâtonnet du support amovible marqué par un ●.
- Retourner ensuite cette carte et tenter de reproduire la nouvelle sériation.
- Ordonner cette suite en déplaçant les cubes un à un sur les quatre tiges du support amovible pour établir la relation de logique de la sériation.
- La sériation illustrée au verso de la carte pigée doit être correctement ordonnée sur le bâtonnet du support amovible marqué par un ●.
- Procéder à la correction en vérifiant si la sériation est identique au modèle illustré sur la carte.
- Lorsque ce défi a été correctement complété, piger une nouvelle carte et reprendre le même déroulement.

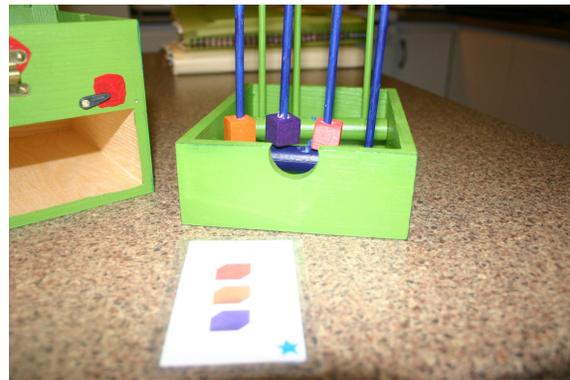
## Déroulement du jeu en photos



Déterminer un niveau de difficulté et piger une carte sur laquelle est illustrée une sériation.

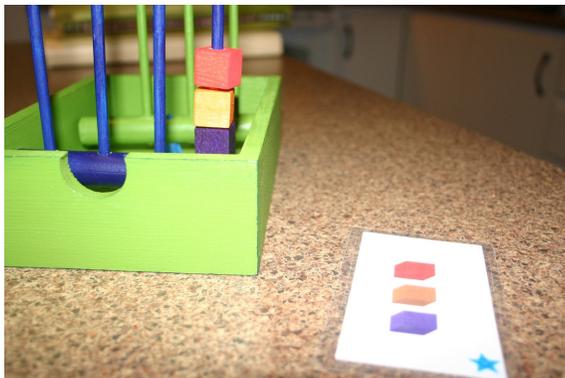


Photos – Mathieu Hardy



Représenter adéquatement cette sériation sur le bâtonnet du support amovible marqué par un ●.

Retourner ensuite cette carte et tenter de reproduire la nouvelle sériation. Ordonner cette suite en déplaçant les cubes un à un sur les quatre tiges du support amovible pour établir la relation de logique de la sériation.



La sériation illustrée au verso de la carte pignée doit être correctement ordonnée sur le bâtonnet du support amovible marqué par un ●. Procéder à la correction en vérifiant si la sériation est identique au modèle illustré sur la carte. Lorsque ce défi a été correctement complété, piger une nouvelle carte et reprendre le même déroulement.