

Algorithmes en maternelle : 24 suites logiques PS-MS-GS à imprimer

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	PS, MS et GS
Durée	8 à 20 minutes
Matériel	supports grand format, matériel manipulable et fiches A4
Contenu	24 suites AB à ABC et cartes à compléter

Algorithmes en maternelle : 24 suites logiques PS-MS-GS à imprimer doit permettre à l'enfant de comprendre ce qu'il fait avant de lui demander de réussir une fiche. La progression proposée commence par la manipulation ou le grand geste, passe par la verbalisation, puis utilise le papier comme trace et non comme point de départ.

Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

1. Suite AB

Durée : 5-8 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Suite AB », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

2. Suite AAB

Durée : 12-20 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Suite AAB », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AAB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

3. Suite ABB

Durée : 5-8 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Suite ABB », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite ABB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

4. Suite ABC

Durée : 5-8 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Suite ABC », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite ABC avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

5. Suite AABC

Durée : 8-12 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Suite AABC », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AABC avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

6. Suite ABBC

Durée : 12-20 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Suite ABBC », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite ABBC avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

7. Couleurs alternées

Durée : 12-20 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Couleurs alternées », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

8. Formes alternées

Durée : 12-20 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Formes alternées », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

9. Tailles alternées

Durée : 8-12 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Tailles alternées », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

10. Gestes alternés

Durée : 8-12 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Gestes alternés », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Transformez 'Gestes alternés' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

11. Sons alternés

Durée : 5-8 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Sons alternés », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

12. Objets naturels

Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Objets naturels », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Pour 'Objets naturels', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

13. Perles

Durée : 5-8 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Perles », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

14. Gommettes

Durée : 12-20 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Gommettes », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

15. Cubes

Durée : 10-15 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Cubes », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

16. Cartes

Durée : 8-12 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Cartes », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

17. Frise à compléter

Durée : 10-15 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Frise à compléter », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Transformez 'Frise à compléter' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

18. Erreur à repérer

Durée : 10-15 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Erreur à repérer », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

19. Suite à traduire

Durée : 12-20 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Suite à traduire », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure. Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

20. Suite à reproduire

Durée : 8-12 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Suite à reproduire », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure. Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

21. Suite à poursuivre

Durée : 10-15 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Suite à poursuivre », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

22. Suite à coder

Durée : 12-20 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Suite à coder », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure. Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

23. Créer une suite

Durée : 10-15 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Créer une suite », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure. Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

24. Expliquer la règle

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Expliquer la règle », matérialisez l'unité qui se répète avec une bande séparée avant de demander de poursuivre la suite. Pour 'Expliquer la règle', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

Suite 1 - Suite AB

Suite AB



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 2 - Suite AAB

Suite AAB



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 3 - Suite ABB

Suite ABB



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 4 - Suite ABC

Suite ABC



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 5 - Suite AABC

Suite AABC



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 6 - Suite ABBC

Suite ABBC



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 7 - Couleurs alternées

Couleurs alternées



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 8 - Formes alternées

Formes alternées



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 9 - Tailles alternées

Tailles alternées



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 10 - Gestes alternés

Gestes alternés



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 11 - Sons alternés

Sons alternés



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 12 - Objets naturels

Objets naturels



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 13 - Perles

Perles



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 14 - Gommettes

Gommettes



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 15 - Cubes

Cubes



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 16 - Cartes

Cartes



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 17 - Frise à compléter

Frise à compléter



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 18 - Erreur à repérer

Erreur à repérer



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 19 - Suite à traduire

Suite à traduire



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 20 - Suite à reproduire

Suite à reproduire



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 21 - Suite à poursuivre

Suite à poursuivre



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 22 - Suite à coder

Suite à coder



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 23 - Créer une suite

Créer une suite



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Suite 24 - Expliquer la règle

Expliquer la règle



Complète les deux cases puis explique l'unité qui se répète.

Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.