

RÉFLÉCHIR ET RELIER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Trouver la flèche qui fait sortir du chemin

Localiser et corriger une erreur dans une suite d'instructions.

À préparer

Une grille de quatre cases de côté · Un trajet tracé droite-droite-bas · Cartes droite, bas, bas

On essaie ensemble

1. Tracez le chemin attendu depuis le coin supérieur gauche : deux cases vers la droite puis une vers le bas. Montrez le départ et l'arrivée.
2. Posez le programme droite, bas, bas. Exécutez la première flèche et vérifiez que le pion se trouve encore sur le chemin prévu.
3. Exécutez la deuxième et arrêtez-vous dès que le pion quitte le chemin. L'enfant compare la case obtenue à celle qu'il fallait rejoindre.
4. Remplacez uniquement la deuxième flèche par droite. Rejouez le programme entier depuis le départ pour vérifier que la correction fonctionne jusqu'au bout.

À toi de chercher

Le chemin attendu est droite, droite, bas. Le programme dit droite, bas, bas. Que faut-il changer ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Trouver la flèche qui fait sortir du chemin

La réponse expliquée

La deuxième flèche : remplacer bas par droite.

La première instruction était correcte. La deuxième causait le premier écart ; après sa correction, la troisième mène à l'arrivée prévue.

Un petit coup de pouce

Ne corrigez pas seulement le point final. Deux erreurs pourraient parfois se compenser et produire la bonne arrivée avec un mauvais trajet.

Pour chercher ensemble : gardez les éléments visibles et autorisez les essais. Une justification peut être montrée avec le doigt ou racontée, sans vocabulaire compliqué. Vérifiez chaque règle séparément avant de valider la solution entière. Si plusieurs réponses respectent réellement la consigne, comparez-les ; une préférence personnelle ne permet pas d'en déclarer une seule correcte.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : laissez une flèche différente en évidence et cherchez uniquement sa position dans la suite.
2. Pour poursuivre : l'enfant écrit un programme comportant une erreur annoncée et vous invite à montrer exactement où elle agit.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/corriger-programme-pion>