

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

Une machine qui applique deux règles dans l'ordre

Comprendre que l'ordre de deux transformations peut compter.

À préparer

Des cubes · Deux feuilles numérotées · Cartes « ajouter un » et « faire deux groupes identiques »

On essaie ensemble

1. Placez deux cubes au départ. La première règle demande d'en ajouter un : l'enfant construit donc trois cubes et garde cette étape visible sur une feuille.
2. La seconde règle demande de faire deux groupes identiques à celui obtenu. Copiez les trois cubes pour obtenir deux groupes de trois, puis comptez le total.
3. Repartez des deux cubes initiaux et inversez les règles. Faites d'abord deux groupes de deux, puis ajoutez un seul cube à la collection totale.
4. Comparez les résultats six et cinq. Dessinez les étapes pour montrer que la différence vient de l'ordre annoncé, et non d'un cube oublié pendant le comptage.

À toi de chercher

On part de deux cubes, on ajoute un, puis on double la collection obtenue. Quel est le résultat ?

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

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Une machine qui applique deux règles dans l'ordre

La réponse expliquée

Six cubes.

Après l'ajout, il y a trois cubes. Deux groupes de trois donnent six. Doubler avant d'ajouter un aurait donné cinq.

Un petit coup de pouce

Expliquez précisément ce que signifie doubler : faire deux groupes égaux à celui de l'étape précédente. Cela ne signifie pas simplement ajouter deux cubes.

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 : l'adulte prépare les collections intermédiaires et l'enfant choisit la carte-règle correspondante.
2. Pour poursuivre : testez un autre nombre de départ et comparez de nouveau les deux ordres, en gardant la même description des étapes.

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/machine-regle-deux-etapes>