

Le SUDOKU au C 1 (petite et moyenne section)

Le SUDOKU permet de développer les capacités suivantes

- Analyse
- concentration
- observation
- recherche de solutions par itérations successives
- émission d'hypothèses
- organisation des données
- mémorisation des étapes

Autant de capacités nécessaires à la RESOLUTIONS DE PROBLEMES MATHEMATIQUES.

PREREQUIS

Avoir abordé, lors d'activités spatiales

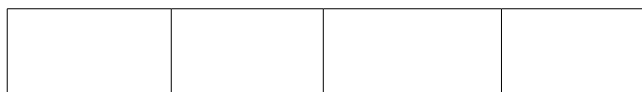
- les notions de « case » « colonne » « ligne »
- le vocabulaire spatial « au-dessus », « en dessous », « entre », « à côté »

Avoir joué aux jeu de KIM : « qu'est-ce qui manque ? »

1ère étape

_ Proposer aux enfants une bande horizontale de 4 cases, 4 objets différents et leurs doubles (ex : 2 poules, 2 cochons ...)

CONSIGNE : « place 1 objet dans chaque case, attention, il ne doit pas y avoir 2 objets identiques »

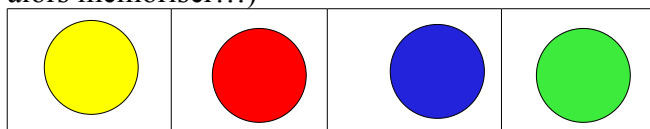


_ Travailler aussi à la verticale :

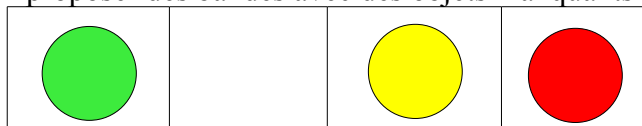
2ème étape

Jeu du manquant

- établir une série type de 4 objets ou plus (d'abord visible par l'enfant puis on la cache, il faut alors mémoriser...)



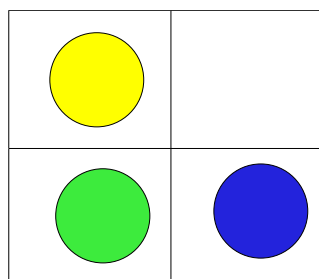
- proposer des bandes avec des objets manquants : « qu'est ce qui manque ? »



1 case vide, puis 2 cases vides
travailler à l'horizontale et à la verticale

3ème étape

Même jeu dans un quadrillage de 4 cases



4^{ème} étape

Proposer 2 lignes de 4 cases avec 2 séries identiques de 4 objets

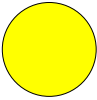
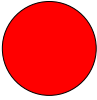
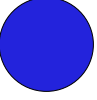
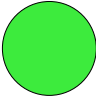
1- Place 1 série d'objets sur la 1^{ère} ligne.

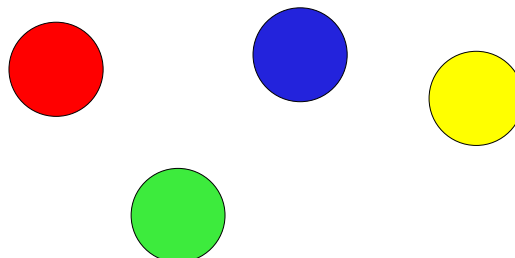
Attention il ne doit pas y avoir 2 objets identiques sur la ligne

2- Place la 2^{ème} série d'objets sur la 2^{ème} ligne.

Attention, il ne doit pas y avoir 2 objets identiques dans la même colonne.

ATTENTION Rappeler la consigne à chaque étape : pas 2 objets identiques, ni dans la même colonne ni dans la même ligne.





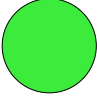



			

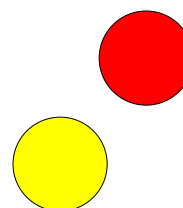


5^{ème} étape

Proposer le même jeu avec 3 lignes de 4 cases et 3 séries identiques de 4 objets.

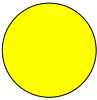

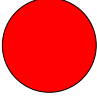
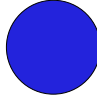




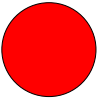
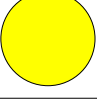


ATTENTION Rappeler la consigne à chaque étape : pas 2 objets identiques, ni dans la même colonne ni dans la même ligne.

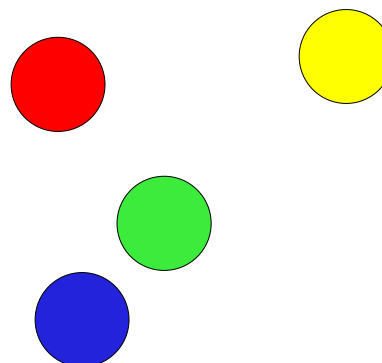
			
			



6^{ème} étape (moyens)

Proposer le même jeu avec 4 lignes de 4 cases et 4 séries identiques de 4 objets.



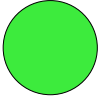



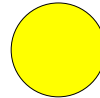

7^{ème} étape

Compléter des grilles à trous (en donnant + d'objets qu'il n'y a de cases à remplir)

Qu'est ce qui manque ?

2 lignes pour les petits

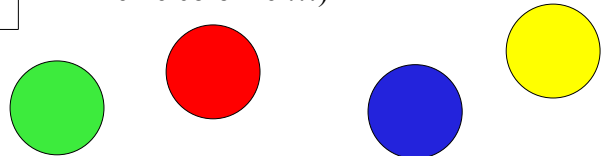
3 ou 4 pour les moyens

Faire justifier les choix

- *Quels objets manquent ?* (le bleu et le rouge)

- *Où les placer ? Pourquoi ?* (le rouge en dessous du bleu sinon il y a 2 bleus dans la même colonne ...)

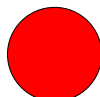

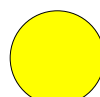




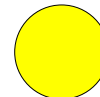

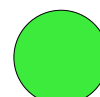
8^{ème} étape

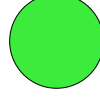



Arriver au vrai SUDUKU (4 quadrillages de 4 cases)

Il faudra donc tenir compte aussi du quadrillage 4 cases pour placer les 4 séries d'objets.

Proposer 4 maisons de couleurs différentes et 4 séries identiques de 4 objets.

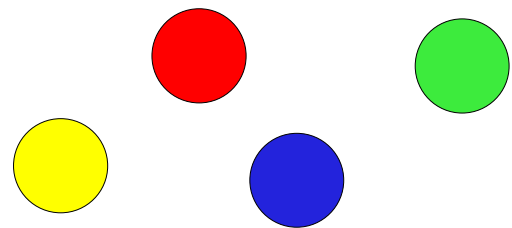
	
	

Placer les 4 séries d'objets dans les cases.

Attention !

Il doit y avoir 1 famille (Série) complète dans chaque maison de couleur, pas 2 objets identiques ni dans 1 ligne, ni dans 1 colonne.

Laisser les enfants faire des essais successifs en faisant justifier leurs choix et leurs corrections.



9^{ème} étape

Compléter les maisons avec les objets manquants