

Document d'accompagnement énigme « Qui est-ce ? »

Réussir à retrouver un personnage à partir d'indices : ombres, affirmations, négations symboles

Etre capable de verbaliser la stratégie utilisée et de justifier ses choix.

Capacités :

Se mettre en projet

Expliciter les critères de réussite

Etre méthodique et concentré

Emettre des hypothèses

Choisir une démarche et la mener à son terme

Prendre des initiatives

Accepter ses erreurs, en chercher les causes et revenir sur son cheminement

Faire des essais successifs

Interagir et communiquer dans un langage clair et précis avec les autres

Verbaliser ses procédures pour structurer sa pensée

Réajuster, modifier si nécessaire en fonction de l'avancement de la tâche, des résultats obtenus

Prérequis

Niveau 1	- Associer deux cartes identiques
Niveau 2	- Maîtrise des couleurs - Connaissance du schéma corporel et du vocabulaire associé - Connecteurs logiques en langage et construction de la syntaxe - Travail de déduction - Comprendre et utiliser un symbole
Niveau 3	Identique niveau 2 - Comprendre une question - Faire des déductions à partir d'une réponse négative

Matériel

Jeux de cartes

Démarche explicite de l'enseignant

- Annoncer l'objectif d'apprentissage

- Dégager avec les élèves de manière explicite des critères de réussite

- Mettre en place des temps de manipulations libres et guidées à différents moments de la journée (accueil, ateliers libres, dirigés, travail en binômes....)

- Relancer de manière soutenue pour aider les élèves à formuler leurs actions et leurs intentions (sur une période donnée). L'objectif est d'amener les élèves à aller au delà « du faire » grâce à la verbalisation des actions et du raisonnement.

- Verbalisation au fur et à mesure de la stratégie utilisée par l'adulte pour résoudre le problème de manière à associer la parole au faire.

- Validation de la réponse par un pair.

Séquence d'apprentissage

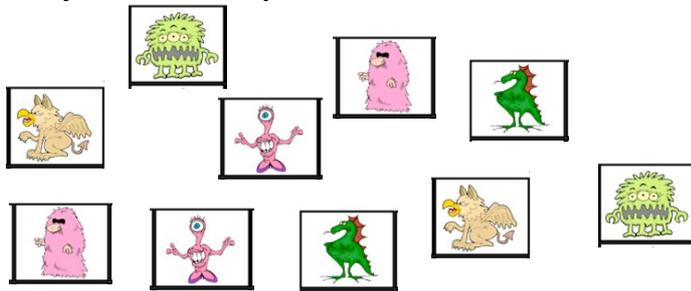
Les différentes étapes peuvent faire l'objet de plusieurs temps d'apprentissage, tous les élèves n'étant pas à la même étape en même temps.

Etape n°1 : Se familiariser avec le matériel (jeu de cartes des monstres)

Objectifs : Associer 2 monstres identiques

Matériel : jeu de cartes de monstres en double.

Cf : jeu du memory avec un nombre de cartes correspondant au niveau des enfants



Exemple de cartes de monstres

Etape n°2 : Retrouver le monstre solitaire

Objectifs : Associer 2 monstres identiques pour en déduire celui qui manque et verbaliser la stratégie.

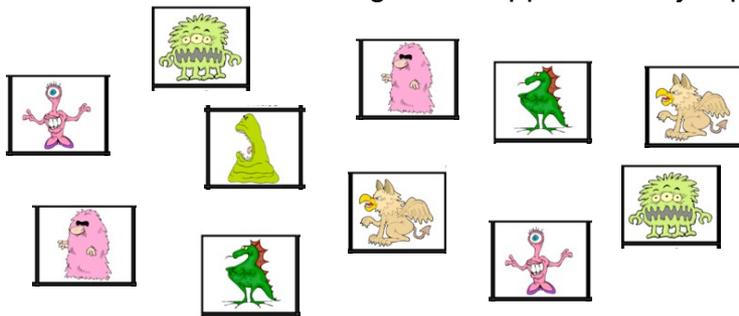
Jeux : Sur la table, on place 2 exemplaires de chaque monstre, un seul n'a pas son double. Il s'agit de le retrouver.

Ce jeu peut se pratiquer seul, à plusieurs individuellement, à plusieurs en binômes.

Variables : nombre de cartes, temps contraint (sablier qui s'écoule, minuterie....)

Stratégies possibles :

Reconnaissance visuelle globale, appariement jusqu'à retrouver le monstre solitaire.



Exemple de cartes de monstres

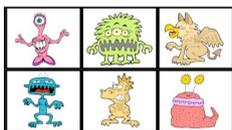
Etape 3 : Loto des monstres

Objectifs : Associer le monstre et son ombre et justifier son choix

Chaque enfant dispose d'une grille sur laquelle figure un nombre de monstres correspondant au niveau des enfants. Le meneur de jeu retourne une ombre, les joueurs doivent dire si le monstre correspondant figure dans sa grille.

Si c'est le cas il recouvre le monstre d'un pion. La validation se fait par les pairs.

A gagné celui qui a recouvert sa grille le premier.



Exemple de grille de loto

Etape 4 : Retrouver le monstre solitaire

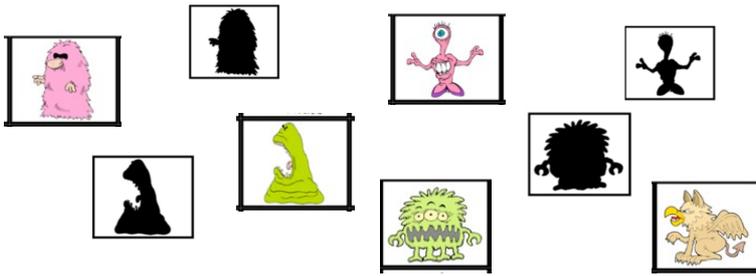
Objectifs : Associer le monstre et son ombre pour en déduire celui qui manque et verbaliser sa stratégie

Jeux : Sur la table, on place les monstres et leur ombre, un seul n'a pas son ombre. Il s'agit de le retrouver avant le temps imparti (sablier qui s'écoule, minuterie....).

Ce jeu se pratique seul

Variables : nombre de cartes, activité en méso-espace (6 monstres disposés sur une table et les 5 ombres sur une autre table non visible de la première)

Stratégies possibles : reconnaissance visuelle globale, appariement jusqu'à retrouver le monstre solitaire.



Etape n°5 : Jeu du « dernier monstre restant »

Niveau 1

Les élèves choisissent trois cartes de monstres et les posent devant eux. Le meneur de jeu tire une carte symbole et annonce sa signification sous forme de phrase affirmative.

Les élèves donnent la ou les cartes qui correspondent au critère annoncé.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un monstre en jeu.

Niveau 2

Même jeu en utilisant également des symboles qui se traduisent par une phrase négative.

Les élèves doivent se justifier verbalement quand il donne une carte au meneur.

Etape 6 : Jeu du « qui est-ce ? »

Les élèves choisissent trois cartes de monstres et les posent devant eux. Le meneur de jeu tire une carte de monstres identique à l'une de celle qui a été choisie par un enfant. Il annonce une indication sur son monstre sous forme de phrase affirmative. Les élèves donnent retourner ou jeter à la poubelle les cartes qui ne correspondent au critère annoncé.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce le monstre soit trouvé.

Les élèves doivent se justifier verbalement en écartant une carte.

Variante : utilisation de phrases négatives et affirmatives

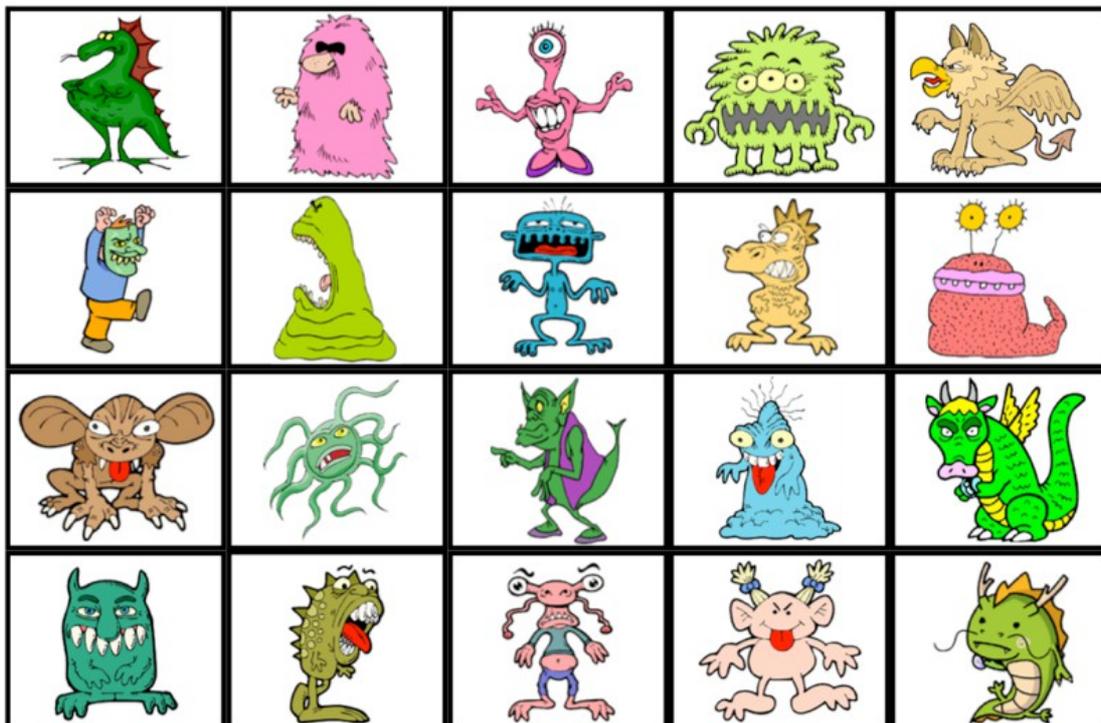
Etape 7: Jeu du « qui est-ce ? »

Les élèves choisissent trois cartes de monstres et les posent devant eux. Le meneur de jeu tire une carte de monstres identique à l'une de celle qui a été choisie par un enfant. A tour de rôle, les élèves lui posent une question sur son monstre. En fonction de la réponse, ils doivent retourner ou jeter à la poubelle les cartes qui ne correspondent au critère annoncé.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce le monstre soit trouvé.

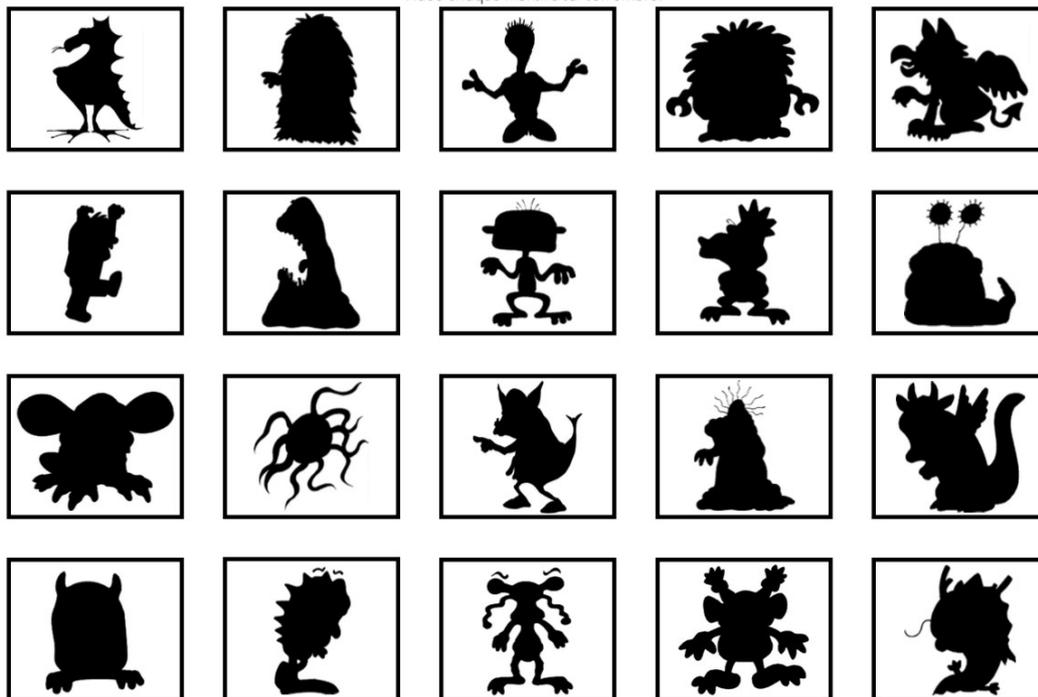
Les élèves doivent se justifier verbalement en écartant une carte.

Cartes monstres étapes 1,2, 6 et 7



Cartes ombres pour activités 2 et 5

Place chaque monstre sur son ombre.



Loto des monstres exemple de grilles

