

	<h1>Moyen/Manière</h1>				17
					Inférences
Supports de travail proposés : - 48 images (16 images état initial, 16 images état intermédiaire, 16 images état final) - un plateau de jeu par élève					
Compétence détaillée dans le champ : faire des inférences sur le moyen et la manière en retrouvant l'élément qui permet de passer d'une situation à l'autre					
Modalités	avec le Maître	Individuel	Binôme	Atelier	Collectif
	Autonomie				

Règle de l'activité : retrouver l'image qui permet de passer de l'état initial à l'état final.

- **Phase 1 : découverte des supports, activité de tri. (I/C/M)**

Constituer les 2 collections : état initial et état final (I)

Les élèves trient les cartes en repérant les « situations initiales et finales ».

Lever les ambiguïtés concernant la lecture d'images et le vocabulaire utile à la description.

Mise en commun (C) : repérage des situations

Décrire les situations en utilisant les connecteurs temporels : « avant » ; « après » ; « au début » ; « à la fin » ; « en premier » ; « d'abord »...

- **Phase 2 : découverte des supports, activité de tri. (I/M)**

Règle du jeu : Retrouver l'image qui permet de passer d'un état à un autre.

Jeu à 4 joueurs :

Poser 4 paires de cartes « situations initiales et finales » devant chaque joueur. Chaque joueur dépose sur son plateau de jeu ses cartes.

Distribuer toutes les cartes « intermédiaires » en veillant à ce que les élèves ne reçoivent pas la carte « intermédiaire » leur permettant de compléter leurs paires. Les cartes « intermédiaires » ne doivent pas être visibles des autres élèves.

Un premier élève interroge un camarade en formulant une question pour trouver la carte « intermédiaire » dont il a besoin sans nommer tout de suite l'objet ou la modalité de transformation.

Exemples :

« Est-ce que tu as l'outil pour cueillir le raisin ? »

« Est-ce que tu as les objets pour tricoter ? »

« Est-ce que tu as ce qui fait fondre le bonhomme de neige ? ».....

Si l'élève ne l'a pas, c'est à son tour de poser une question en s'adressant à l'un de ses camarades.

Si l'élève la possède, il la donne à l'élève demandeur qui doit nommer l'objet pour pouvoir rejouer.

S'il ne trouve pas le nom exact au bout de 3 essais, c'est le joueur suivant qui joue.

Le gagnant est celui qui a réussi à reconstituer ses 4 suites d'images.

• **Autre activité possible :**

Les images « initiales », « finales » et « intermédiaires » sont en vrac.

Les 16 situations représentées à chaque fois par 3 cases vides

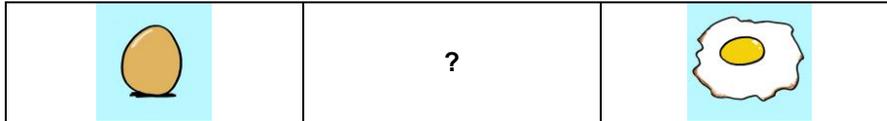
Il s'agit d'associer les 3 images dans une suite logique sous la forme d'exercice choisie par l'enseignant.

Exemples :

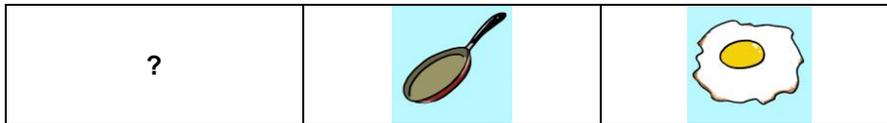
1) On cherche l'état final



2) On cherche la transformation



3) On cherche l'état initial



Supports :

Au début		A la fin

