

# Jeu du portrait

Intitulé de l'action : Jouer pour apprendre à raisonner

**Objectifs de l'action:** Construire un raisonnement logique et exhaustif :

- en apprenant à poser les questions (rechercher les questions utiles)
- en prenant en compte les informations données dans les réponses pour les organiser
- en gardant la trace des informations

**Lieu de l'action :** classe de CP

**Public concerné (âge et nombre) :** élèves de deux classes de CP (6-7 ans)

**Bref descriptif des actions :**

## Action 1

Phase d'accroche : le jeu du portrait sur les élèves de CP à la manière du jeu « Qui est-ce ? » : le maître choisit un élève et les élèves le questionnent pour trouver « qui est-ce ? »

Phase de recherche collective : (cf photos 1,2)

Exercices inspirés de l'ouvrage « *Des jeux pour apprendre à raisonner de 6 à 8 ans* » aux éditions RETZ.

Chaque situation est choisie pour qu'un jeu de questions-réponses permette d'obtenir des indices qui par déduction conduiront à la solution.

La réflexion se fait collectivement mais chaque élève note sur son propre support les indices apparaissant au fur et à mesure du questionnement.

Phase de mise en commun : explication et validation par le groupe classe.(cf photo n°3)

## Action 2

Matériel : tableaux des nombres jeu du portrait (cf fiche jointe)

Phase de recherche collective :

Exercices inspirés de la situation « Jeux de portraits sur les nombres » de l'ouvrage « *Apprentissages numériques et résolution de problèmes* » Ermel CP, aux éditions HATIER. Il s'agit de trouver le nombre choisi d'abord par l'enseignant puis par un élève en posant des questions.

La réflexion se fait collectivement mais chaque élève note sur son propre support les indices apparaissant au fur et à mesure du questionnement : « plus petit que, plus grand que, dans la ligne de, dans la colonne de, nombre de chiffres »

Phase de mise en commun : explication et validation par le groupe classe.

Action 3 : réinvestissement (cf fiche jointe *jeux de portrait exercices*)

## Évaluation