

CM1 • FICHE 188560

Lire une règle de jeu et vérifier une action

Objectif, prérequis et matériel

Savoir lire une règle de jeu et vérifier une action.

Prérequis à vérifier : Faire expliquer le premier exemple. Ajuster la séance au travail déjà mené en classe.

Matériel : Fiche élève et corrigé, Crayon et feuille, Ordinateur ou tablette facultatif

Durée proposée : 75 minutes.

Séance 1 — Découvrir et verbaliser (20 min)

1. Présenter l'objectif : Savoir lire une règle de jeu et vérifier une action.
2. Faire observer cet exemple : Le seuil de victoire est-il atteint ?
3. Demander comment chercher avant de révéler la réponse.
4. Institutionnaliser : Ces documents sont fictifs et conçus pour l'entraînement. Ils permettent de repérer un horaire, un lieu, une consigne ou une information explicite.
5. Réaliser deux questions du niveau « Je découvre ».

Séance 2 — S'exercer et expliquer (25 min)

1. Rappeler les étapes : Identifie le type de document. / Cherche l'information demandée. / Compare ta réponse à l'indice cité dans le corrigé.
2. Faire produire individuellement quelques réponses du niveau 2.
3. Comparer deux démarches sans nommer les élèves.
4. Travailler un corrigé proposé au niveau 3.
5. Adapter le groupe selon les erreurs effectivement observées.

Séance 3 — Évaluer puis remédier (30 min)

1. Proposer le bilan sans indices et différer la correction.
2. Demander une explication sur un exemple représentatif.
3. Lire le corrigé et reprendre la règle utile.

4. Proposer une nouvelle question sur la même notion.
5. Planifier une courte reprise lors d'une prochaine séance.

Différenciation

Reconnaître une réponse parmi des propositions et utiliser un modèle.

Produire une réponse sans choix lorsque le format le permet.

Vérifier une réponse proposée, la corriger et retrouver sa justification.

Trace écrite

Ces documents sont fictifs et conçus pour l'entraînement. Ils permettent de repérer un horaire, un lieu, une consigne ou une information explicite.

Évaluation et remédiation

Bilan de six questions au maximum, selon la banque, sans correction immédiate ; noter les démarches et pas seulement le total.

Corrigé des exercices

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 2-4

Règle du jeu 2 : on gagne lorsque l'on possède au moins 4 jetons. Milo possède actuellement 3 jetons.

1. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : non

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 4 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 6-2

Règle du jeu 6 : on gagne lorsque l'on possède au moins 8 jetons. Sami possède actuellement 7 jetons.

2. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : non

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 8 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 6-4

Règle du jeu 6 : on gagne lorsque l'on possède au moins 8 jetons. Milo possède actuellement 7 jetons.

3. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : non

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 8 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 9-6

Règle du jeu 9 : on gagne lorsque l'on possède au moins 11 jetons. Jules possède actuellement 10 jetons.

4. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : non

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 11 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 11-4

Règle du jeu 11 : on gagne lorsque l'on possède au moins 13 jetons. Milo possède actuellement 12 jetons.

5. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : non

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 13 jetons ».

Ressource originale AnimyJob. Les indications de classe sont à adapter à la progression suivie. Aucun bilan officiel n'est délivré.