

	<h1>Causes/Conséquences</h1>				15
					Inférences
Supports de travail proposés : - 15 cartes plastifiées « conséquences » - 15 cartes plastifiées « causes »					
Compétence détaillée dans le champ : associer les causes et les conséquences d'une situation et justifier oralement son ou ses choix					
Modalités	avec le Maître	Individuel	Binôme	Atelier	Collectif
	Autonomie				

Règle de l'activité : à partir d'une phrase, retrouver le lieu correspondant.

- **Phase 1 : découverte des supports (M/C)**

1 – **Les conséquences :** Les 15 cartes « conséquences » sont étalées sur la table, observées, manipulées par les élèves puis décrites.

Lors de la description de l'image, la recherche de la cause est amenée par l'enseignant : « à votre avis, qu'est-ce qui a pu se passer avant ? » On utilise les connecteurs temporels avant, après, précède et suit.

2 - **Les causes :** Les 15 cartes « causes » sont étalées sur la table, observées, manipulées par les élèves puis décrites.

- **Phase 2 : mise en place de l'activité (M/C)**

L'enseignant demande alors aux élèves de faire des associations en verbalisant la causalité : « ...parce que... »

Variantes : Proposer les cartes « causes » avant les cartes conséquences et suivre la même démarche que précédemment. Dans ce cas, poser la question : « Que va-t-il se passer après ? »

- **Phase 3 : Lancement du jeu (M/C)**

Chaque élève reçoit 3 cartes, le reste constituant la pioche. Le premier joueur demande à l'un de ses adversaires s'il possède la carte « cause » correspondant à l'une de ses cartes « conséquences » ou l'inverse.

Exemple : « As-tu la carte du loup qui va manger les chèvres ? » ou « As-tu la carte du loup qui a un gros ventre ? »

S'il possède la carte, l'adversaire la lui remet. Le premier joueur doit alors produire une phrase complète en posant les 2 cartes devant lui : « Le loup a un gros ventre parce qu'il a mangé les 2 chèvres. » La proposition est validée par le groupe.

Si l'élève interrogé ne possède pas la bonne carte, le demandeur pioche une carte et on passe au joueur suivant.

But du jeu : obtenir le maximum de paires.

 **Bien s'attacher à la bonne formulation des phrases et à l'utilisation des bons connecteurs.**

- **Phase 4 : Prolongements possibles (Aut)**

- Jouer au memory avec les mêmes cartes : retourner en même temps les cartes « cause » et « conséquence » d'une même situation.

- En binôme, inventer une phrase complète « ... parce que... » à partir d'une nouvelle carte « cause » ou « conséquence » distribuée à chaque groupe.

Chaque nouvelle phrase pourra être illustrée par les élèves et pourra venir enrichir le jeu.

Supports :

Cartes conséquences



Cartes causes



Tableau récapitulatif des cartes appariées (conséquence / cause)