

Quelques jeux pour travailler l'inférence

ZAZA la sorcière : à découvrir sur le site

Le jeu comprend deux séries d'énoncés assortis d'une question : celle-ci renvoie à des informations explicites OU nécessite de faire une inférence.

Règle du jeu : l'enseignant interroge les élèves à tour de rôle : si la réponse est juste, l'élève se voit attribuer un morceau du puzzle de la gentille sorcière, si elle est fautive, il reçoit un morceau du puzzle de la méchante sorcière. On peut jouer par équipe ; celle qui a terminé le puzzle de la gentille sorcière a gagné.

Différencier (et expliciter) les opérations à faire

1- lorsque la question renvoie à une information présente littéralement dans le texte et

2- lorsqu'il est nécessaire de relier deux informations du texte pour en déduire la réponse ; on demande, dans ce second cas, de justifier le lien (donc la réponse) en identifiant les deux informations

L'enseignant peut d'ailleurs décider de proposer le jeu en deux étapes successives et indépendantes.

Les enquêtes du professeur tournesol :

Le jeu comprend une série d'énoncés, type énigme ou devinette, qui nécessitent de faire une inférence interne et/ou externe pour résoudre le problème ; ces énoncés sont écrits sur des cartes que l'enseignant pioche au hasard (ou simplement listées sur une feuille)

Règle du jeu : les élèves sont interrogés à tour de rôle ; en cas de bonne réponse, l'élève se voit attribuer un jeton ; a gagné celui qui possède le plus de jetons en fin de partie.

On peut différencier les énoncés par difficulté : "une étoile" vaut un jeton en cas de bonne réponse, « deux étoiles » vaut deux jetons...

Le jeu de l'oie :

Le jeu comprend un plateau de jeu avec des cases de 4 couleurs différentes, 4 séries d'énoncés de 4 couleurs différentes classées par question (Qui ? Où ? Quoi ? Pourquoi?), des jetons de 4 couleurs différentes, un dé

Règle du jeu : un élève lance le dé et avance du nombre de cases indiqué, il prend une carte de la couleur de la case ; l'enseignant lit l'énoncé et pose la question, s'il répond juste à la question posée, il reçoit un jeton de la couleur de la case ; les élèves jouent à tour de rôle.

Ainsi, en fin de partie, l'enseignant visualise très vite qui a gagné le plus de jetons, et de quelle couleur, ce qui permet une évaluation rapide et ludique de la capacité à inférer.

Loto (pour 4 joueurs ou 8 si on double le nombre de planches) :

Le jeu comprend 4 planches représentant des lieux, des objets, des personnages et des actions et une série de questions qui appellent comme réponse un lieu, un objet, un personnage ou une action. Toutes les questions renvoient à une réponse (et une seule) présente sur les planches.

Règle du jeu : les planches sont distribuées au hasard

le meneur de jeu pioche une question, l'enseignant la lit, celui qui a la réponse sur sa planche se signale et désigne (en la justifiant) la réponse ; il peut poser un jeton sur l'emplacement de la réponse ; le premier qui a rempli intégralement sa planche a gagné

Deux possibilités : chaque planche représente un type de réponse (planche 1=les lieux, planche 2=les objets, etc.) ou bien chaque planche présente les quatre types de réponses