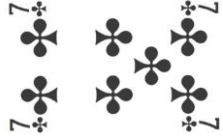


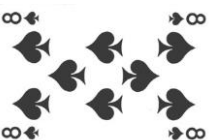
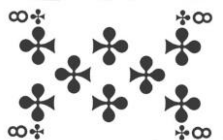







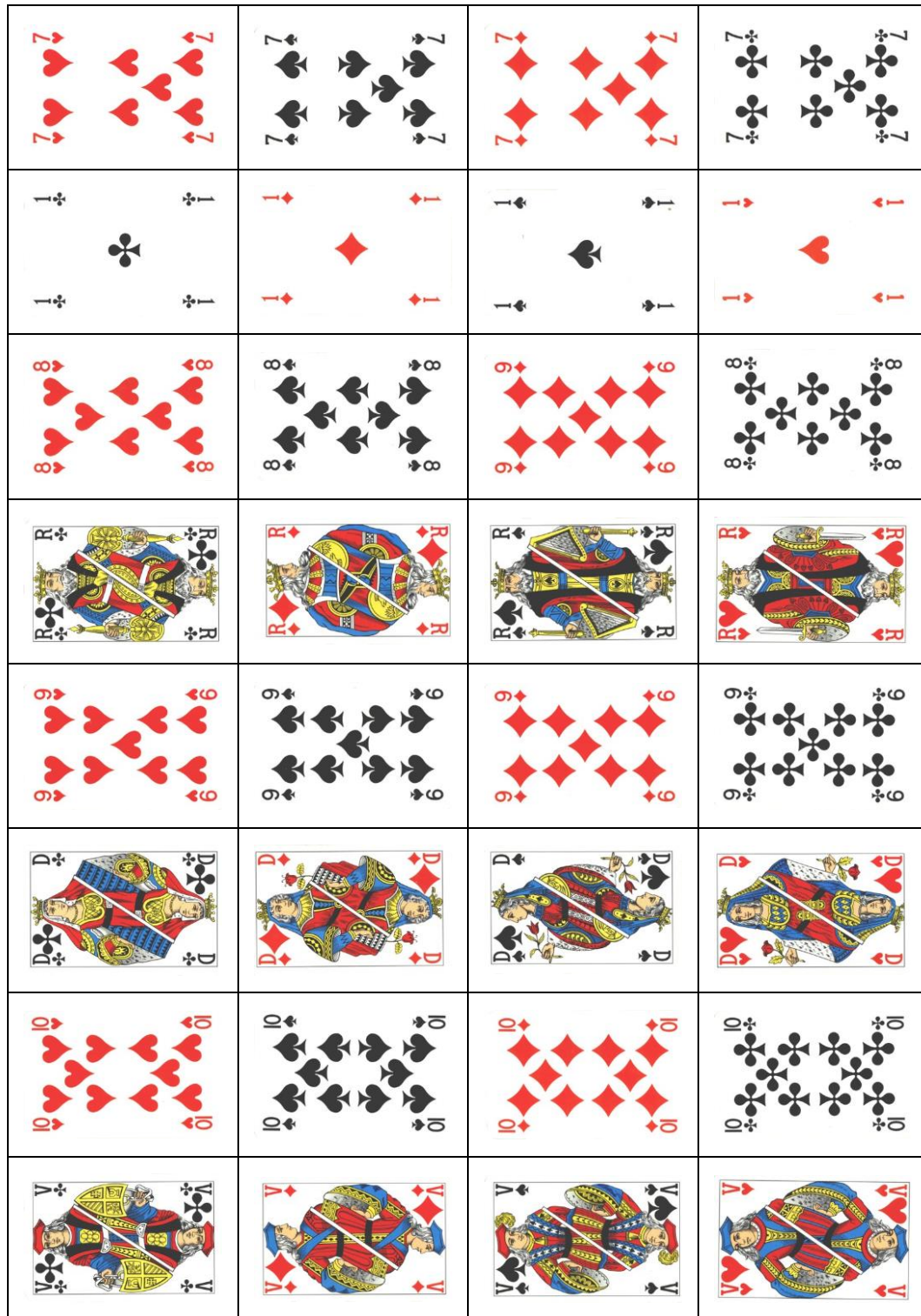






































































































































































<b>SAVOIR TROUVER</b>		<b>S'entraîner à la sériation</b>  <b>« Suites de cartes »</b>	<b>19-41</b>  <b>Niveau 4</b> <b>Entraînement 1</b>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'entraîner à sérier, ordonner.</li> <li>- S'entraîner à déduire une logique de sériation.</li> <li>- S'entraîner à classer des éléments dans un ordre décroissant ou croissant.</li> </ul>		
<b>Applications (exemples)</b>	<p><u>En classe</u> : toute tâche conduisant à organiser ses affaires, son travail pour éviter la dispersion et la perte de temps, organiser également ses connaissances. Repérer grâce aux indicateurs morphologiques (« -s », « -ent »...) la structure d'une phrase.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : toute tâche conduisant à la recherche d'une logique, d'une cause, d'une origine, comme en dépannage par exemple ou en recherche de solutions, quand il faut changer de sens, changer d'ordre, changer de regard.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : tout ce qui concerne l'organisation de tâches en évitant la dispersion, en concentrant ses efforts sur un thème et en sachant y revenir en cas d'écart (rangement, ménage, soins aux enfants). Egalement jeux de patience, jeux d'adresse manuels ou sur ordinateur. Organisation de rangements.</p>		
<b>Matériel</b>	Une feuille d'exercice contenant des cases vides et 12 cases avec 1 carte à jouer.		
<b>Consignes</b>	<p>Les élèves répartiront le jeu de 32 cartes en respectant la disposition amorcée dans le tableau de la feuille d'exercice.</p> <p>Ils devront ensuite expliquer le système de fonctionnement de la série.</p>		
<b>Remarques</b>	Si besoin, l'enseignant fera décrire tous les types de cartes qu'on peut trouver dans un jeu de 32 cartes: les 4 couleurs, les 3 figures et les 5 chiffres, l'as étant le 1.		
<b>Transferts possibles (exemples)</b>	Chaque élève apporte un jeu de cartes de son choix (jeu de 32 ou de 52 cartes, jeu de cartes italiennes ou espagnoles ou portugaises, cartes de Tarot, etc.). Par groupe de deux s'ils le souhaitent, les élèves établiront une série avec des cartes de leur jeu puis supprimeront quelques cartes qui seront à retrouver par le groupe. Les élèves devront faire en sorte que la série soit reconstituable sans les cartes ôtées. Ils devront donc se mettre mentalement à la place des élèves qui recherchent la solution pour se rendre compte s'il est effectivement possible de la trouver.		
<b>Individualisation</b>	Oui.		
<b>Corrigé</b>	Oui.		



<b>SAVOIR TROUVER</b>	<b>S'entraîner à la sériation</b>  <b>« La série impossible »</b>	<b>19-42</b>  <b>Niveau 4</b> <b>Entraînement 2</b>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'entraîner à déduire la loi d'une série.</li> <li>- S'entraîner à observer selon le critère de la continuité.</li> <li>- S'entraîner à rechercher l'élément à ajouter.</li> </ul>	
<b>Applications (exemples)</b>	<p><u>En classe</u> : tout ce qui demande à un élève de comprendre une situation et de s'y intégrer, d'entrer dans la logique d'un mouvement de façon à pouvoir prévoir sa suite et éventuellement son évolution. De même apprendre à respecter les choses et les personnes qui ne semblent pas en cohérence avec son propre mode de fonctionnement.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout ce qui demande à une personne de comprendre une situation et de s'y intégrer, d'entrer dans la logique d'un mouvement de façon à pouvoir prévoir sa suite et éventuellement son évolution. Toute tâche conduisant à la recherche d'une logique, d'une cause, d'une origine, comme en dépannage par exemple ou en recherche de solutions, quand il faut changer de sens, changer d'ordre, changer de regard.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : envisager le caractère imprévisible de certaine réalité et réfléchir à sa propre attitude en face de ce qui paraît incohérent.</p>	
<b>Matériel</b>	Une feuille d'exercice avec des séries de signes correspondant aux cartes à jouer. Chaque ligne représente une série et chaque série est indépendante.	
<b>Consignes</b>	Pour chaque série, les élèves devront découvrir quel est le signe à ajouter en bout de ligne et le dessiner dans la case vierge. L'enseignant préviendra les élèves qu'une série n'a pas de solution.	
<b>Remarques</b>	Comme une série ne comporte pas de solution, il est intéressant, lors de la mise en commun, de connaître l'attitude qu'ont eue les élèves face à cette anomalie: ont-ils abandonné vite leurs recherches s'ils ne trouvaient pas tout de suite pour passer à la série suivante quitte à y revenir ensuite, ont-ils d'abord cherché à savoir quelle était la série "impossible", etc.	
<b>Transferts possibles (exemples)</b>	Les élèves peuvent se demander si le travail est possible lorsqu'on observe les séries de droite à gauche, c'est-à-dire s'il y a réversibilité. Les élèves pourraient ensuite imaginer une série (cartes, objets écrire ou à dessiner, etc.) dans laquelle l'élément manquant pourrait être découvert dans un sens seulement. Ils imagineront ensuite une autre série dans laquelle l'élément manquant serait déterminable dans les deux sens d'observation.	
<b>Individualisation</b>	Oui.	
<b>Corrigé</b>	Oui.	

5	4	3	2	1
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

5	4	3	2	1
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

<b>SAVOIR TROUVER</b>	<b>S'entraîner à la sériation</b> <b>« Succession de figures »</b>	<b>19-43</b> <b>Niveau 4</b> <b>Entraînement 3</b>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'entraîner à déduire des critères de sériation.</li> <li>- S'entraîner à comparer, observer.</li> <li>- S'entraîner à rechercher une symétrie.</li> </ul>	
<b>Applications (exemples)</b>	<p><u>En classe</u> : fonder son jugement sur une appréciation « multi-critères » : éviter d'arrêter ses décisions sur un seul critère plus évident que les autres, dans les choix nécessaires en orthographe (la proximité d'un féminin ne détermine pas à elle seule les terminaisons verbales ou nominales) ou pour l'application des consignes dans toutes les matières.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : toute tâche demandant la recherche d'une logique, d'une bonne façon de s'y prendre, avec des clients difficiles ou une mécanique indocile !</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : analyse des situations nécessitant des choix prenant en compte plusieurs intérêts.</p>	
<b>Matériel</b>	Une feuille d'exercice représentant un tableau comportant des figures géométriques et des cases vides.	
<b>Consignes</b>	Les élèves dessineront dans chaque case vide la figure géométrique qui convient compte tenu de la succession des autres figures dans le tableau.	
<b>Remarques</b>	Le tableau peut se lire dans le sens horizontal comme dans le sens vertical. Toutefois, il semble plus intéressant de laisser les élèves s'en rendre compte par eux-mêmes.	
<b>Transferts possibles (exemples)</b>	Les élèves peuvent s'interroger sur un autre sens de lecture et d'observation à partir du corrigé (le sens diagonal) et réfléchir si on peut trouver une loi de sériation pour chacune des lignes diagonales.	
<b>Individualisation</b>	Oui.	
<b>Corrigé</b>	Oui.	

