

SAVOIR TROUVER		Déduire « Les âges »	25-11 Niveau 1 Entraînement 1
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à comparer des données. - S'entraîner à trouver une réponse logique à des questions en analysant des données. 		
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : toute opération mentale consistant à trouver des réponses logiques à des questions relatives à des données à analyser. Cette démarche est typique de la prise de connaissance d'un énoncé de mathématiques. De même pour répondre à des questions sur un texte ou en faire un commentaire.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste impliquant des opérations nécessitant l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle. Pour les tâches elles-mêmes, au niveau du choix d'un apprentissage, on peut penser au métier de photographe, mécanicien-réparateur (toutes machines ou mécanismes) dessinateur en bâtiment, couturier, tapissier-décorateur... et pour les contacts avec une clientèle : serveur de restaurant, vendeur, esthéticien, coiffeur, employé à l'accueil, à l'information, aux renseignements téléphoniques...</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et les loisirs</u> : toute opération nécessitant l'analyse de données afin de trouver des solutions ou des réponses : tout jeu de société (des jeux de cartes au jeu de dames, d'échecs, etc.) et toutes tâches quotidiennes demandant réflexion pour, par exemple, faire un choix, se déterminer, procéder à un achat...</p>		
Matériel	Une feuille avec des données suivies d'une série de questions.		
Consignes	Après avoir lu et analysé les données, concernant les liens de parenté entre des membres d'une même famille, les élèves écriront le prénom des personnes en face de l'âge proposé.		
Remarques	Pour les élèves non alphabétisés ou qui ont des difficultés à prendre connaissance d'un texte écrit, chaque prénom pourra être symbolisé par une couleur. L'enseignant lira plusieurs fois les données et les fera reformuler par les élèves pour s'assurer de leur compréhension et de leur mémorisation. Il lira ensuite les propositions d'âges dans l'ordre et les élèves donneront à chaque âge la couleur correspondant au nom (en collant une gommette de couleur par exemple).		
Transferts possibles (exemples)	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant peut demander aux élèves qui ont terminé avant les autres d'écrire les liens de parenté entre les membres de leur propre famille pour faire découvrir les âges aux autres membres du groupe. 2. L'enseignant peut créer ou faire créer par les élèves ce même type d'entraînement avec les tailles de personnes (par rapport à leur âge par exemple) ou les activités, les centres d'intérêt, etc. 		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Oui.		



Données



**Paul est le père de Marie.
Marie est la sœur aînée de Jean.
Jean est le père de Sébastien.**

Qui peut avoir :

7 ans →

56 ans →

31 ans →

28 ans →



Données



**Paul est le père de Marie.
Marie est la sœur aînée de Jean.
Jean est le père de Sébastien.**

Qui peut avoir :

7 ans → SÉBASTIEN

56 ans → PAUL

31 ans → MARIE

28 ans → JEAN

SAVOIR TROUVER	Déduire « Questions de taille »	25-12 Niveau 1 Entraînement 2
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à comparer des données afin de déterminer la seule exactes parmi celles proposées. - S'entraîner à raisonner par transitivité. - Développer la capacité à se doter d'outils de synthèse de l'information reçue (tableaux, listes, etc.). 	
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : toute opération mentale consistant à trouver des réponses logiques à des questions relatives à des données à analyser. Cette démarche est typique de la prise de connaissance d'un énoncé de mathématiques. De même pour répondre à des questions sur un texte ou en faire un commentaire.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste impliquant des opérations nécessitant l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle. Pour les tâches elles-mêmes, au niveau du choix d'un apprentissage, on peut penser au métier de photographe, mécanicien-réparateur (toutes machines ou mécanismes) dessinateur en bâtiment, couturier, tapissier-décorateur... et pour les contacts avec une clientèle : serveur de restaurant, vendeur, esthéticien, coiffeur, employé à l'accueil, à l'information, aux renseignements téléphoniques...</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et les loisirs</u> : toute opération nécessitant l'analyse de données afin de trouver des solutions ou des réponses : tout jeu de société (des jeux de cartes au jeu de dames, d'échecs, etc.) et toutes tâches quotidiennes demandant réflexion pour, par exemple, faire un choix, se déterminer, procéder à un achat...</p>	
Matériel	<p>Une feuille d'exercice avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des données ; - une série de propositions dont une seule est exacte. <p>Des crayons de couleurs ou des pastilles à coller pour les élèves non alphabétisés.</p>	
Consignes	<p>Après avoir lu les données, les élèves devront cocher la case qui correspond à la seule proposition correcte.</p>	
Remarques	<p>Pour les élèves non alphabétisés, l'enseignant lira plusieurs fois les données et les fera reformuler par les élèves pour s'assurer de leur compréhension et de leur mémorisation. Il lira ensuite les propositions dans l'ordre et les élèves donneront une couleur « code » déterminée à l'avance selon que leur réponse correspond à a), b) ou c) (première, deuxième ou troisième proposition).</p>	
Transferts possibles (exemples)	<p>L'enseignant peut créer ou faire créer par les élèves ce même type d'entraînement avec les âges de personnes ou les activités, les centres d'intérêt, etc.</p>	
Individualisation	<p>Oui si les stagiaire savent lire et écrire.</p>	
Corrigé	<p>Oui.</p>	

Je suis plus grand que Paul.

Paul est plus grand que Jacques.

- a) donc Jacques est plus grand que moi →
- b) donc je suis plus grand que Jacques →
- c) donc Jacques et moi nous avons la même taille. →

Je suis plus grand que Paul.

Paul est plus grand que Jacques.

a) donc Jacques est plus grand que moi

b) donc je suis plus grand que Jacques



c) donc Jacques et moi nous avons la même taille.

SAVOIR TROUVER	Déduire « Fragile ou pas ? »	25-13 Niveau 1 Entraînement 3
Objectifs	S'entraîner à comparer des données afin de déterminer la seule affirmation exacte parmi celles proposées.	
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : toute opération mentale consistant à trouver des réponses logiques à des questions relatives à des données à analyser. Cette démarche est typique de la prise de connaissance d'un énoncé de mathématiques. De même pour répondre à des questions sur un texte ou en faire un commentaire.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste impliquant des opérations nécessitant l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle. Pour les tâches elles-mêmes, au niveau du choix d'un apprentissage, on peut penser au métier de photographe, mécanicien-réparateur (toutes machines ou mécanismes) dessinateur en bâtiment, couturier, tapissier-décorateur... et pour les contacts avec une clientèle : serveur de restaurant, vendeur, esthéticien, coiffeur, employé à l'accueil, à l'information, aux renseignements téléphoniques...</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et les loisirs</u> : toute opération nécessitant l'analyse de données afin de trouver des solutions ou des réponses : tout jeu de société (des jeux de cartes au jeu de dames, d'échecs, etc.) et toutes tâches quotidiennes demandant réflexion pour, par exemple, faire un choix, se déterminer, procéder à un achat...</p>	
Matériel	Une feuille d'exercice avec : - des données ; - une série de propositions dont une seule est exacte. Des crayons de couleur ou des pastilles à coller pour les élèves non alphabétisés.	
Consignes	Après avoir lu les données, les élèves devront cocher la case qui correspond à la seule proposition correcte.	
Remarques	Pour les élèves non alphabétisés, l'enseignant lira plusieurs fois les données et les fera reformuler par les élèves pour s'assurer de leur compréhension et de leur mémorisation. Il lira ensuite les propositions dans l'ordre et les élèves donneront une couleur « code » déterminée à l'avance selon que leur réponse correspond à a), b) ou c) (première, deuxième ou troisième proposition). Cet entraînement, plus encore que les deux premiers de ce niveau de difficulté, nécessite une compréhension totale du message, qu'il soit écrit ou donné oralement.	
Transferts possibles (exemples)	L'enseignant peut créer ou faire créer par les élèves ce même type d'entraînement avec les âges de personnes ou les activités, les centres d'intérêt, etc.	
Individualisation	Oui si les élèves savent lire et écrire.	
Corrigé	Oui.	

Tous les objets qui sont dans les boîtes bleues sont fragiles.

L'objet que je vais poster est dans une boîte bleue.

a) donc cet objet est fragile

O

b) donc cet objet n'est pas fragile

O

c) on ne peut pas savoir si cet objet est fragile ou pas

O

Tous les objets qui sont dans les boîtes bleues sont fragiles.

L'objet que je vais poster est dans une boîte bleue.

a) donc cet objet est fragile



b) donc cet objet n'est pas fragile

c) on ne peut pas savoir si cet objet est fragile ou pas.

SAVOIR TROUVER		Déduire « La cantine »	25-21 Niveau 2 Entraînement 1
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à comparer des données. - S'entraîner à trouver une réponse logique à des questions en analysant des données. 		
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : toute opération mentale consistant à trouver des réponses logiques à des questions relatives à des données à analyser. Cette démarche est typique de la prise de connaissance d'un énoncé de mathématiques. De même pour répondre à des questions sur un texte ou en faire un commentaire.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste impliquant des opérations nécessitant la compréhension réelle et l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle. Pour les tâches elles-mêmes, au niveau du choix d'un apprentissage, on peut penser au métier de photographe, mécanicien-réparateur (toutes machines ou mécanismes) dessinateur en bâtiment, couturier, tapissier-décorateur... et pour les contacts avec une clientèle : serveur de restaurant, vendeur, esthéticien, coiffeur, employé à l'accueil, à l'information, aux renseignements téléphoniques...</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et les loisirs</u> : toute opération nécessitant l'analyse de données afin de trouver des solutions ou des réponses : tout jeu de société (des jeux de cartes au jeu de dames, d'échecs, etc.) et toutes tâches quotidiennes demandant réflexion pour, par exemple, faire un choix, se déterminer, procéder à un achat...</p>		
Matériel	Une feuille où est donnée une situation comportant 2 critères. Cette situation est suivie d'une série de propositions.		
Consignes	Après avoir lu et analysé les données de la situation, les élèves écriront si les propositions qui font suite sont exactes ou non, ou encore si l'on ne peut pas se prononcer. Ils exprimeront leurs réponses par "VRAI", "FAUX" ou "?".		
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> - Pour les élèves non alphabétisés ou qui ont des difficultés à prendre connaissance d'un texte écrit, cet entraînement pourra être fait avec l'aide de l'enseignant qui lira les textes ou encore avec l'aide d'un autre « élève-lecteur » lorsqu'il aura fini lui-même l'entraînement. - Cet entraînement oblige à une lecture appliquée et une compréhension réelle. 		
Transferts possibles (exemples)	L'enseignant peut prendre une situation qui corresponde au quotidien des élèves, laquelle comportera deux critères également. Chacun essaiera ensuite de trouver une proposition dont il détiendra la réponse et qu'il soumettra aux autres personnes du groupe.		
Individualisation	Oui, si les élèves savent lire.		
Corrigé	Oui.		

Données

Dans une école, certains élèves mangent à la cantine.

Ceux qui ne mangent pas à la cantine partent à midi.

Répondez aux questions suivantes par :

"VRAI", "FAUX" ou "?"

- 1. Pierre ne mange pas à la cantine et part à midi →**
- 2. Jean mange à la cantine et part à midi →**
- 3. Catherine mange à la cantine et ne part pas à midi →**
- 4. Maria ne mange pas à la cantine et ne part pas à midi →**
- 5. François ne mange pas à la cantine →**
- 6. Isabelle part à midi →**

Données

**Dans une école, certains élèves mangent à la cantine.
Ceux qui ne mangent pas à la cantine partent à midi.**

Répondez aux questions suivantes par :

"VRAI", "FAUX" ou "?"

- | | |
|---|---------------|
| 1. Pierre ne mange pas à la cantine et part à midi | → VRAI |
| 2. Jean mange à la cantine et part à midi | → FAUX |
| 3. Catherine mange à la cantine et ne part pas à midi | → VRAI |
| 4. Maria ne mange pas à la cantine et ne part pas à midi | → FAUX |
| 5. François ne mange pas à la cantine | → ? |
| 6. Isabelle part à midi | → ? |

SAVOIR TROUVER	Déduire « Longévité »	25-22 Niveau 2 Entraînement 2
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à comparer des éléments donnés afin de répondre à des questions. - S'entraîner à raisonner par transitivité. - Développer la capacité à se doter d'outils de synthèse de l'information reçue (tableaux, listes, etc.). 	
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : initiation au comparatif (identifier des situations de comparaison qui vont nécessiter le recours au comparatif). Arithmétique : préparer à l'utilisation des signes > et <.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste où il faut apprendre à rassembler et à compiler des informations ainsi que tout poste impliquant des opérations nécessitant la compréhension réelle et l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle. Pour les tâches elles-mêmes, au niveau du choix d'un apprentissage, on peut penser au métier de photographe, mécanicien-réparateur (toutes machines ou mécanismes) dessinateur en bâtiment, couturier, tapissier-décorateur... et pour les contacts avec une clientèle : serveur de restaurant, vendeur, esthéticien, coiffeur, employé à l'accueil, à l'information, aux renseignements téléphoniques...</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : savoir formuler une demande claire dans un magasin, ou lors d'échanges : s'exprimer par comparaison par rapport à un produit existant, etc.</p>	
Matériel	<p>Sur une feuille : une série d'animaux présentés 2 à 2 où est comparée leur durée de vie.</p> <p>Deux questions suivies d'une liste de réponses possibles.</p> <p>Une série d'affirmations.</p>	
Consignes	<p>Lire ou faire lire les informations données.</p> <p>Demander de répondre par écrit, soit en soulignant l'élément choisi dans la liste de réponses proposées (questions n° 1 et n° 2), soit en écrivant « oui », « non » ou « ? » (n° 3, série d'affirmations).</p> <p>Les élèves compareront deux à deux leurs réponses.</p>	
Remarques	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lorsque l'entraînement est terminé, l'enseignant peut demander aux élèves qui ne le savent pas de deviner ce que signifie le mot "longévité", titre de l'entraînement. 2. Les élèves doivent uniquement se référer aux données pour trouver leur réponse et non pas à leur connaissance personnelle sur la longévité de ces animaux, ce qu'ils sont souvent tentés de faire, surtout dans la troisième partie de l'exercice. 	
Transferts possibles (exemples)	<p>L'enseignant peut prendre une situation qui corresponde au quotidien des élèves, laquelle comportera deux critères également. Chacun essaiera ensuite de trouver une proposition dont il détiendra la réponse et qu'il soumettra aux autres personnes du groupe.</p>	
Individualisation	<p>Oui, si les élèves savent lire.</p>	
Corrigé	<p>Oui.</p>	

Données

- Le cheval vit plus longtemps que le chien
- L'éléphant vit plus longtemps que le cheval
- La tortue vit plus longtemps que l'éléphant

1°) Quel est l'animal qui vit le plus longtemps?

- a) le cheval →
- b) le chien →
- c) l'éléphant →
- d) la tortue →

2°) Quel est l'animal qui vit le moins longtemps?

- a) le cheval →
- b) le chien →
- c) l'éléphant →
- d) la tortue →

3°) Répondez pas "oui" ou par "non" ou par "?" quand on ne peut pas savoir

- 1. Le chien vit moins longtemps que le cheval →
- 2. L'éléphant vit moins longtemps que le cheval →
- 3. Le cheval vit moins longtemps que la tortue →
- 4. Le chien vit moins longtemps que le loup →
- 5. La tortue vit moins longtemps que l'éléphant →
- 6. Le chien vit moins longtemps que l'éléphant →
- 7. Le cheval vit moins longtemps que le loup →

Données

- Le cheval vit plus longtemps que le chien
- L'éléphant vit plus longtemps que le cheval
- La tortue vit plus longtemps que l'éléphant

1°) Quel est l'animal qui vit le plus longtemps?

- a) le cheval →
- b) le chien →
- c) l'éléphant →
- d) la tortue → ☒

2°) Quel est l'animal qui vit le moins longtemps?

- a) le cheval →
- b) le chien → ☒
- c) l'éléphant →
- d) la tortue →

3°) Répondez pas "oui" ou par "non" ou par "?" quand on ne peut pas savoir

- 1. Le chien vit moins longtemps que le cheval → OUI
- 2. L'éléphant vit moins longtemps que le cheval → NON
- 3. Le cheval vit moins longtemps que la tortue → OUI
- 4. Le chien vit moins longtemps que le loup → ?
- 5. La tortue vit moins longtemps que l'éléphant → NON
- 6. Le chien vit moins longtemps que l'éléphant → OUI
- 7. Le cheval vit moins longtemps que le loup → ?

SAVOIR TROUVER		Déduire « La boulangerie »	25-23 Niveau 2 Entraînement 3
Objectifs	S'entraîner à l'analyse, l'exclusion, la déduction, l'utilisation d'un tableau à double entrée.		
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : repérer les éléments signifiants d'un texte dans lequel on cherche une information : adapter sa lecture à une consigne. Pratiquer l'argumentation.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : recherche de pannes, de solutions ; également argumentation et négociation.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : repérer les éléments significatifs de modes d'emplois, consignes orales ou écrites pour le montage d'appareil (électro-ménagers par exemple) : repérer la fonction et la place de chaque pièce selon des indications qui ne sont pas toujours claires...</p>		
Matériel	<p>Une feuille d'exercice intitulée : « la boulangerie » et comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une situation ; - des indications ; - un tableau à double entrée facultatif : on peut demander aux élèves de le fabriquer eux-mêmes selon leur niveau. 		
Consignes	Après avoir analysé les indications données dans le cadre, les élèves cocheront dans le tableau à double entrée les cases qui permettent d'exclure un certain nombre de possibilités. Ils trouveront par déduction la clef des énigmes proposées.		
Remarques	Cet entraînement s'adresse aux élèves qui ont accès à la lecture. Toutefois, certaines personnes non ou peu alphabétisées ont développé une mémoire auditive telle qu'il leur est possible de faire l'entraînement si l'enseignant répète plusieurs fois les données ou les fait mettre en scène par plusieurs élèves qui prendront chacun un rôle.		
Transferts possibles (exemples)	L'enseignant peut prendre une situation qui corresponde au quotidien des élèves ou à leur travail s'ils font partie de la même équipe, du même atelier, de la même entreprise. Chacun participera à la mise en forme d'un texte à 3 ou 4 phrases permettant de trouver la fonction de chacun sans qu'elle soit dite explicitement dans le texte. Cette extension n'est pas simple car elle demande une bonne maîtrise de la langue. Toutefois, lorsque le groupe est arrivé à créer son exercice, les élèves en sont généralement fiers. L'enseignant peut alors soumettre ce nouvel exercice à un autre groupe qui essaiera de trouver les rôles ou fonctions de chacun et rapportera les résultats de l'expérimentation au groupe créateur de l'exercice.		
Individualisation	Oui si les élèves savent lire.		
Corrigé	Oui.		

**Quatre frères s'occupent d'une boulangerie-pâtisserie.
Il s'appellent Paul, Jean, Pierre et Michel**

**Chacun a une fonction bien précise dans le magasin :
il y a le boulanger, le caissier, le pâtissier et le vendeur.**

Donnez à chacun son poste en vous aidant des informations suivantes:

1. Quand il a fini son travail, Pierre aide le vendeur, le caissier ou le boulanger.
2. Le boulanger dit à Michel qu'il faut envoyer Paul chercher 20 kg de farine.
3. Paul demande au caissier de le remplacer un quart d'heure.

	Boulangier	Caissier	Pâtissier	Vendeur
<i>Paul</i>				
<i>Jean</i>				
<i>Pierre</i>				
<i>Michel</i>				

**Quatre frères s'occupent d'une boulangerie-pâtisserie.
Il s'appellent Paul, Jean, Pierre et Michel**

**Chacun a une fonction bien précise dans le magasin :
il y a le boulanger, le caissier, le pâtissier et le vendeur.**

Donnez à chacun son poste en vous aidant des informations suivantes:

1. Quand il a fini son travail, Pierre aide le vendeur, le caissier ou le boulanger.
2. Le boulanger dit à Michel qu'il faut envoyer Paul chercher 20 kg de farine.
3. Paul demande au caissier de le remplacer un quart d'heure.

	Boulangier	Caissier	Pâtissier	Vendeur
<i>Paul</i>	//////////	//////////	//////////	OUI
<i>Jean</i>	OUI	//////////	//////////	//////////
<i>Pierre</i>	//////////	//////////	OUI	//////////
<i>Michel</i>	//////////	OUI	//////////	//////////

SAVOIR TROUVER	Déduire « Les employées de bureau »	25-31 Niveau 3 Entraînement 1
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à comparer des données. - S'entraîner à déduire en raisonnant par élimination et en tirant toutes les conclusions de chaque information. - Utiliser un tableau à double entrée. 	
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : toute opération mentale consistant à trouver des réponses logiques à des questions relatives à des données à analyser. Cette démarche est typique de la prise de connaissance d'un énoncé de mathématiques. De même pour répondre à des questions sur un texte ou en faire un bref commentaire.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste impliquant des opérations nécessitant l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle. Pour les tâches elles-mêmes, au niveau du choix d'un apprentissage, on peut penser au métier de photographe, mécanicien-réparateur (toutes machines ou mécanismes) dessinateur en bâtiment, couturier, tapissier-décorateur... et pour les contacts avec une clientèle : serveur de restaurant, vendeur, esthéticien, coiffeur, employé à l'accueil, à l'information, aux renseignements téléphoniques...</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et les loisirs</u> : toute opération nécessitant l'analyse de données afin de trouver des solutions ou des réponses : tout jeu de société (des jeux de cartes au jeu de dames, d'échecs, etc.) et toutes tâches quotidiennes demandant réflexion pour, par exemple, faire un choix, se déterminer, procéder à un achat... Monter un meuble ou un appareil à partir de composants.</p>	
Matériel	Une feuille où est présentée une situation. Cette situation est suivie d'une série d'indications. Enfin, un tableau à double entrée permet d'indiquer les déductions faites à partir des indications données.	
Consignes	Après avoir lu et analysé la situation et les indications, les apprenants bifferont, dans le tableau à double entrée, les cases permettant d'exclure un certain nombre de possibilités. Par déduction, ils trouveront les réponses à la question posée.	
Remarques	L'enseignant peut choisir de ne pas présenter le tableau à double entrée en le masquant par une feuille blanche lors des photocopies. L'entraînement demande alors de mettre en place un raisonnement par élimination sans support visuel pour faciliter la démarche. Le degré de difficulté sera en conséquence porté au niveau 4.	
Transferts possibles (exemples)	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant peut demander à chaque élève de dire son activité favorite. Le groupe composera ensuite des phrases permettant de retrouver les activités de chacun en raisonnant par élimination. 2. L'enseignant peut demander aux élèves de donner des situations vécues dans lesquels ils ont mis en œuvre un raisonnement par élimination. En y pensant un peu, on peut trouver un nombre considérable de situations requérant ce type de raisonnement. 3. L'enseignant peut demander au groupe de réfléchir si un autre mode de raisonnement que celui par élimination conviendrait à ce genre de résolution. 	
Individualisation	Oui.	
Corrigé	Oui.	

Colette, Marie, Laura, Corinne et Brigitte travaillent dans les bureaux d'une entreprise.

Chacune tient un poste fixe : réceptionniste, standardiste, secrétaire, comptable et stagiaire.

- 1.** Colette, Marie et Brigitte sont arrivées avant la standardiste.
- 2.** Brigitte donne du courrier à la secrétaire et à la comptable.
- 3.** Pendant l'heure du déjeuner, la réceptionniste va au self-service avec Colette et Corinne.
- 4.** La standardiste passe des communications à Corinne et à la comptable.
- 5.** La réceptionniste envoie des messages à Marie qui les transmet à la comptable et à la stagiaire.

	Secrétaire	Comptable	Standardiste	Stagiaire	Réceptionniste
Colette					
Marie					
Laura					
Corinne					
Brigitte					

Colette, Marie, Laura, Corinne et Brigitte travaillent dans les bureaux d'une entreprise.

Chacune tient un poste fixe : réceptionniste, standardiste, secrétaire, comptable et stagiaire.

1. Colette, Marie et Brigitte sont arrivées avant la standardiste.
2. Brigitte donne du courrier à la secrétaire et à la comptable.
3. Pendant l'heure du déjeuner, la réceptionniste va au self-service avec Colette et Corinne.
4. La standardiste passe des communications à Corinne et à la comptable.
5. La réceptionniste envoie des messages à Marie qui les transmet à la comptable et à la stagiaire.

	Secrétaire	Comptable	Standardiste	Stagiaire	Réceptionniste
Colette	////////////////	oui	////////////////	////////////////	////////////////
Marie	oui	////////////////	////////////////	////////////////	////////////////
Laura	////////////////	////////////////	oui	////////////////	////////////////
Corinne	////////////////	////////////////	////////////////	oui	////////////////
Brigitte	////////////////	////////////////	////////////////	////////////////	oui

SAVOIR TROUVER		Déduire « SUDOKU »	25-32 Niveau 3 Entraînement 2
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à comparer des données. - S'entraîner à trouver une réponse logique à des questions en analysant des données. - S'entraîner à procéder par élimination. - S'entraîner à avoir un balayage visuel efficace. 		
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : toute opération mentale consistant à trouver des réponses logiques à des questions relatives à des données à analyser. Cette démarche est typique de la prise de connaissance d'un énoncé de mathématiques. De même pour répondre à des questions sur un texte ou en faire un commentaire.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste impliquant des opérations nécessitant la compréhension réelle et l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle. Pour les tâches elles-mêmes, au niveau du choix d'un apprentissage, on peut penser au métier de photographe, mécanicien-réparateur (toutes machines ou mécanismes) dessinateur en bâtiment, couturier, tapissier-décorateur... et pour les contacts avec une clientèle : serveur de restaurant, vendeur, esthéticien, coiffeur, employé à l'accueil, à l'information, aux renseignements téléphoniques...</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et les loisirs</u> : toute opération nécessitant l'analyse de données afin de trouver des solutions ou des réponses : tout jeu de société (des jeux de cartes au jeu de dames, d'échecs, etc.) et toutes tâches quotidiennes demandant réflexion pour, par exemple, faire un choix, se déterminer, procéder à un achat...</p>		
Matériel	Une feuille avec deux grilles du jeu de SUDOKU, une de niveau facile pour les débutants et une de niveau moyen pour les participants qui ont l'habitude d'y jouer. Figure également la règle à appliquer.		
Consignes	Après avoir lu la règle ensemble, les participants essaieront individuellement ou à deux de résoudre une des deux grilles proposées en complétant les chiffres manquants.		
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> - Ce jeu d'origine japonaise ne nécessite aucune connaissance en mathématiques. Il ne s'agit de faire aucune des 4 opérations mais de simplement déduire. C'est le jeu de déduction par excellence qui ne nécessite aucun pré-requis sauf la lecture des 9 premiers chiffres (qu'on pourrait d'ailleurs remplacer par des signes). - La grille de niveau facile s'adresse aux participants qui n'ont jamais essayé de faire des SUDOKU. Pour les participants qui sont déjà qualifiés, le formateur pourra proposer la grille de niveau plus avancé (niveau moyen). Au niveau 4 de cette même habileté sont proposées encore deux grilles : une autre de niveau moyen et une de niveau difficile pour les joueurs confirmés). Ces différentes grilles pourront être proposées aux apprenants lorsque les différentes démarches auront été présentées par le groupe. 		
Transferts possibles (exemples)	Ce jeu de déduction et d'élimination peut trouver des équivalents du point de vue raisonnement dans d'autres jeux tels le jeu d'échec, le jeu de dames, le jeu de go, etc.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Oui.		

Règle du sudoku :

Dans chaque case doit figurer un chiffre de 1 à 9.
Aucun chiffre ne doit se répéter dans une même ligne,
une même colonne ou un même bloc de 9 cases.

Niveau facile

			9	4	5	1		
4			6		2		5	9
7	5	9				4		
1	7	4	3	8	9		2	6
6	8	2					9	4
3	9			2	6		8	1
		3	5			6	1	8
5	1		2					7
		7	1	3				

(La difficulté dépend du nombre et de la position des chiffres donnés.)

Les amateurs de SUDOKU peuvent trouver beaucoup de grilles variées sur www.carresmagiques.com

Règle du sudoku :

Dans chaque case doit figurer un chiffre de 1 à 9.
Aucun chiffre ne doit se répéter dans une même ligne,
une même colonne ou un même bloc de 9 cases.

Niveau moyen

5	2		3	7		8		
	8					7		3
	7		5		4			
1		6			8	5	3	
			6		9			
7			4			6		2
			8		5		9	
9		3					6	
		7		1	3		4	5

(La difficulté dépend du nombre et de la position des chiffres donnés.)

Les amateurs de SUDOKU peuvent trouver beaucoup de grilles variées sur www.carresmagiques.com

Règle du sudoku :

Dans chaque case doit figurer un chiffre de 1 à 9.
Aucun chiffre ne doit se répéter dans une même ligne,
une même colonne ou un même bloc de 9 cases.

Niveau facile

Les chiffres en caractère gras étaient déjà donnés.

8	2	6	9	4	5	1	7	3
4	3	1	6	7	2	8	5	9
7	5	9	8	1	3	4	6	2
1	7	4	3	8	9	5	2	6
6	8	2	7	5	1	3	9	4
3	9	5	4	2	6	7	8	1
2	4	3	5	9	7	6	1	8
5	1	8	2	6	4	9	3	7
9	6	7	1	3	8	2	4	5

(La difficulté dépend du nombre et de la position des chiffres donnés.)

Les amateurs de SUDOKU peuvent trouver beaucoup de grilles variées sur www.carresmagiques.com

Règle du sudoku :

Dans chaque case doit figurer un chiffre de 1 à 9.
Aucun chiffre ne doit se répéter dans une même ligne,
une même colonne ou un même bloc de 9 cases.

Niveau moyen

Les chiffres en caractère gras étaient déjà donnés.

5	2	9	3	7	6	8	1	4
6	8	4	1	9	2	7	5	3
3	7	1	5	8	4	9	2	6
1	4	6	7	2	8	5	3	9
2	3	8	6	5	9	4	7	1
7	9	5	4	3	1	6	8	2
4	1	2	8	6	5	3	9	7
9	5	3	2	4	7	1	6	8
8	6	7	9	1	3	2	4	5

(La difficulté dépend du nombre et de la position des chiffres donnés.)

Les amateurs de SUDOKU peuvent trouver beaucoup de grilles variées sur www.carresmagiques.com

SAVOIR TROUVER	Déduire « Le gagnant du loto »	25-33 Niveau 3 Entraînement 3
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à organiser des indications pour déduire. - S'entraîner à sélectionner les informations pertinentes ou utiles et à ignorer les autres. - S'entraîner à ne pas se disperser sous l'abondance d'informations parfois hors sujet ou non utiles. 	
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : toute opération mentale consistant à trouver des réponses logiques à des questions relatives à des données à analyser. Cette démarche est typique de la prise de connaissance d'un énoncé de mathématiques. De même pour répondre à des questions sur un texte ou en faire un commentaire. Préparation à la lecture expliquée de textes, réponses à des QCM, résumés...</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste impliquant des opérations nécessitant l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle. Pour les tâches elles-mêmes, au niveau du choix d'un apprentissage, on peut penser au métier de photographe, mécanicien-réparateur (toutes machines ou mécanismes) dessinateur en bâtiment, couturier, tapissier-décorateur... et pour les contacts avec une clientèle : serveur de restaurant, vendeur, esthéticien, coiffeur, employé à l'accueil, à l'information, aux renseignements téléphoniques...</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et les loisirs</u> : toute opération nécessitant l'analyse de données afin de trouver des solutions ou des réponses : tout jeu de société (des jeux de cartes au jeu de dames, d'échecs, etc.), préparer un jeu de piste, des énigmes pour un anniversaire, une fête. Fe un choix, se déterminer, procéder à un achat... Retrouver une information pertinente dans une revue, un mode d'emploi.</p>	
Matériel	<p>Une feuille d'exercice avec une série d'indications à propos du gagnant au gros lot du loto.</p> <p>Du papier de brouillon pour chaque élève.</p>	
Consignes	<p>Les élèves liront les indications portées sur la feuille d'exercice afin de trouver la solution demandée.</p>	
Remarques	<p>La solution peut être trouvée au moyen de la réalisation d'un tableau à double entrée ; l'enseignant jugera s'il doit ou non indiquer cette possibilité pour faciliter la recherche des élèves qui ne parviennent pas à trouver la solution ou s'organisent visiblement mal pour y arriver.</p>	
Transferts possibles (exemples)	<p>Les élèves peuvent se mettre à deux ou plus pour composer une énigme du genre de celle de l'entraînement en proposant toute une série d'informations qui ne sont pas utiles. Le groupe devra ensuite repérer en premier lieu toutes les informations inutiles et les rayer du texte avant de commencer à rechercher la réponse à l'énigme.</p>	
Individualisation	<p>Oui.</p>	
Corrigé	<p>Oui.</p>	

Le gagnant du loto

Un observateur regarde cinq amis réunis dans un café pour fêter le succès de l'un d'eux au loto. Voici ce qu'il remarque:

1. Ernest offre la tournée et il sert François en dernier parce que celui-ci est en train de boire du café.
2. Bernard console François de n'avoir rien touché en prétextant qu'étant célibataire, il n'a pas beaucoup de frais.
3. Alain a un enfant de moins que Bernard mais le même nombre d'enfants qu'Ernest et il trouve injuste que Christian ait gagné, même 200 Euros, alors qu'il n'a qu'un seul enfant.
4. François connaît bien les trois enfants de Bernard: il leur a enseigné l'histoire au lycée et Bernard pense qu'on apprend aux enfants beaucoup de choses dont ils ne se serviront pas dans la vie.
5. Sauf François et Christian, qui boit du pastis, les trois autres boivent la même chose.
6. Alain et Ernest trinquent et, en levant leur verre de vin, ils notent que leur billet est remboursable. Alain commande une pâtisserie à Christian.

Ces indications permettent à l'observateur de savoir qui a remporté le gros lot au loto.

Soyez perspicace et découvrez à votre tour qui est l'heureux gagnant.

1°) On peut créer un tableau à double entrée pour faire la synthèse des indications:

	Boissons consommées	Nombre d'enfants	Profession	Billets du loto
<i>Ernest</i>	vin	2	?	remboursable
<i>François</i>	café puis vin	?	professeur d'histoire	non gagnant
<i>Bernard</i>	vin	3	?	GROS LOT
<i>Alain</i>	vin	3	?	remboursable
<i>Christian</i>	pastis	3	Serveur ou patron	gagnant pour 200 €

Beaucoup d'informations observées ne sont pas utiles pour trouver qui a gagné.

2°) Sans réaliser le tableau à double entrée, il suffit de prendre en compte ce que chacun dit avoir gagné ou perdu. En effet, beaucoup d'informations ne servent à rien pour découvrir la solution et des points restent sans réponse (les "?" dans le tableau).

François n'a rien touché (indication n°2)

Christian n'a gagné que 200 € (indication n°3)

Le billet d'Alain est seulement remboursable (indication n°6)

Le billet d'Ernest est seulement remboursable (indication n°6)

Seul Bernard a donc pu gagner le gros lot.

SAVOIR TROUVER		Déduire « Les ouvriers du bâtiment »	25-41 Niveau 4 Entraînement 1
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à comparer des données. - S'entraîner à déduire en raisonnant par élimination. - Utiliser un tableau à double entrée. 		
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : toute opération mentale consistant à trouver des réponses logiques à des questions relatives à des données à analyser. Cette démarche est typique de la prise de connaissance d'un énoncé de mathématiques. De même pour répondre à des questions sur un texte ou en faire un commentaire.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste impliquant des opérations nécessitant l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle. Pour les tâches elles-mêmes, au niveau du choix d'un apprentissage, on peut penser au métier de photographe, mécanicien-réparateur (toutes machines ou mécanismes) dessinateur en bâtiment, couturier, tapissier-décorateur... et pour les contacts avec une clientèle : serveur de restaurant, vendeur, esthéticien, coiffeur, employé à l'accueil, à l'information, aux renseignements téléphoniques...</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et les loisirs</u> : toute opération nécessitant l'analyse de données afin de trouver des solutions ou des réponses : tout jeu de société (des jeux de cartes au jeu de dames, d'échecs, etc.) et toutes tâches quotidiennes demandant réflexion pour, par exemple, faire un choix, se déterminer, procéder à un achat...</p>		
Matériel	Une feuille où est présentée une situation. Cette situation est suivie d'une série d'indications. Enfin, un tableau à double entrée permet d'indiquer les déductions faites à partir des indications données.		
Consignes	Après avoir lu et analysé la situation et les indications, les apprenants bifferont, dans le tableau à double entrée, les cases permettant d'exclure un certain nombre de possibilités. Par déduction, ils trouveront les réponses à la question posée.		
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant peut choisir de ne pas présenter le tableau à double entrée en le masquant par une feuille blanche lors des photocopies. L'entraînement demande alors de mettre en place un raisonnement par élimination sans support visuel pour faciliter la démarche. Le degré de difficulté sera en conséquence plus élevé. - Si l'entraînement paraît trop difficile, un autre, selon le même principe, est plus simple car présentant 4 fonctions au lieu de 6, codé 25-23, et 5 fonctions, codé 25-31. 		
Transferts possibles (exemples)	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant peut demander à chaque élève de dire son activité favorite. Le groupe composera ensuite des phrases permettant de retrouver les activités de chacun en raisonnant par élimination. 2. L'enseignant peut demander aux élèves de rapporter des situations vécues dans lesquelles ils ont mis en œuvre un raisonnement par élimination. En y pensant un peu, on peut trouver un nombre considérable de situations requérant ce type de raisonnement. 3. L'enseignant peut demander au groupe de réfléchir si un autre mode de raisonnement que celui par élimination conviendrait à ce genre de résolution. 		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Oui.		

Jean, Antonio, Ahmed, Pierre, Luis et Brahim travaillent à la construction d'un pavillon.

Chacun a une spécialisation :

il y a le couvreur, le terrassier, le maçon, le peintre, l'électricien et le plombier.

1. Jean, Antonio, Luis et Brahim sont sortis dans le jardin avec le plombier.
2. Luis discute avec le couvreur et le maçon.
3. Pendant la pause, le peintre prend un café avec Jean, Pierre et Brahim.
4. Jean, Antonio, Ahmed et Luis vont chercher des matériaux et des outils pour le terrassier et l'électricien.
5. Le couvreur appelle Antonio et le terrassier demande un renseignement à Brahim.

	Couvreur	Maçon	Plombier	Terrassier	Peintre	Electricien
Jean						
Antonio						
Ahmed						
Pierre						
Luis						
Brahim						

Jean, Antonio, Ahmed, Pierre, Luis et Brahim travaillent à la construction d'un pavillon.

Chacun a une spécialisation :

il y a le couvreur, le terrassier, le maçon, le peintre, l'électricien et le plombier.

1. Jean, Antonio, Luis et Brahim sont sortis dans le jardin avec le plombier.
2. Luis discute avec le couvreur et le maçon.
3. Pendant la pause, le peintre prend un café avec Jean, Pierre et Brahim.
4. Jean, Antonio, Ahmed et Luis vont chercher des matériaux et des outils pour le terrassier et l'électricien.
5. Le couvreur appelle Antonio et le terrassier demande un renseignement à Brahim.

	Couvreur	Maçon	Plombier	Terrassier	Peintre	Electricien
Jean	oui	////////////////	////////////////	////////////////	////////////////	////////////////
Antonio	////////////////	oui	////////////////	////////////////	////////////////	////////////////
Ahmed	////////////////	////////////////	oui	////////////////	////////////////	////////////////
Pierre	////////////////	////////////////	////////////////	oui	////////////////	////////////////
Luis	////////////////	////////////////	////////////////	////////////////	oui	////////////////
Brahim	////////////////	////////////////	////////////////	////////////////	////////////////	oui

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à comparer des données. - S'entraîner à trouver une réponse logique à des questions en analysant des données. - S'entraîner à procéder par élimination. - S'entraîner à avoir un balayage visuel efficace.
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : toute opération mentale consistant à trouver des réponses logiques à des questions relatives à des données à analyser. Cette démarche est typique de la prise de connaissance d'un énoncé de mathématiques. De même pour répondre à des questions sur un texte ou en faire un commentaire.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste impliquant des opérations nécessitant la compréhension réelle et l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et les loisirs</u> : toute opération nécessitant l'analyse de données afin de trouver des solutions ou des réponses : tout jeu de société (des jeux de cartes au jeu de dames, d'échecs, etc.) et toutes tâches quotidiennes demandant réflexion pour, par exemple, faire un choix, se déterminer, procéder à un achat...</p>
Matériel	Une feuille avec une série de chiffres et nombres suivie d'un nombre à trois chiffres.
Consignes	<p>Les participants devront essayer de se rapprocher le plus possible du nombre présenté dans le deuxième cadre – et si possible de l'atteindre – en se servant des chiffres du premier cadre. Règle première : on n'est pas obligé de se servir de tous les chiffres du cadre mais on ne peut pas se servir deux fois du même. On peut utiliser toutes les opérations qu'on veut (addition, soustraction, multiplication et division) et autant de fois qu'on veut. L'objectif est d'arriver le plus près du nombre de 3 chiffres.</p> <p>Cette règle première peut être détournée, comme indiqué dans les remarques qui suivent.</p>
Remarques	<p>On peut resserrer la règle première en instaurant d'autres règles, par exemple en demandant d'utiliser tous les chiffres donnés, d'en laisser au moins deux inutilisés, d'utiliser les 4 opérations, de ne pas utiliser l'addition ou la soustraction (très difficile !), d'utiliser au moins 2 multiplications, etc.</p> <p>On peut aussi déterminer les performances des diverses solutions proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - celle qui est la plus courte - celle qui est la plus longue - celle qui utilise le plus d'opérations différentes - celles qui utilise le moins d'opérations différentes - celle qui est la plus simple à comprendre (ou à suivre) - celle qui est la plus difficile à comprendre (ou à suivre) - celle qui est la plus originale <p>etc.</p> <p>Ce jeu de chiffres a généralement beaucoup de succès auprès des participants et donne lieu à beaucoup de participation et de solutions différentes. Le pré-requis reste cependant de connaître au moins l'addition, la soustraction et la multiplication avec des chiffres très simples et entiers.</p>
Transferts possibles (exemples)	Les participants peuvent donner eux-mêmes les 8 nombres de départ. La règle restera cependant de donner des chiffres de 1 à 9 à l'exception de 0 et des nombres de 10 à mille allant de 10 en 10). Le nombre à rechercher sera donné par les apprenants qui diront 3 chiffres. Si le nombre donné est trop simple, on en donnera un autre. Une variante peut consister à donner moins de 8 chiffres et nombres dans le premier cadre, ce qui complexifie le travail. Beaucoup d'autres variantes sont possibles et les participants eux-mêmes peuvent les trouver.
Individualisation	Oui.
Corrigé	Oui mais beaucoup d'autres façons de faire sont possibles.

***SAVOIR
TROUVER***

**Déduire
« Le bon nombre »**

25-42

1 – 20 – 5 – 3 – 50 – 2 – 10 – 100 – 300

784

1 – 20 – 5 – 3 – 50 – 2 – 10 – 100 – 300**784**

Il y a beaucoup de façons de trouver le nombre exact et aussi des approximations bien sûr.

Voici quelques solutions possibles :

1. $2 \times 300 = 600$ $600 + 100 = 700$ $50 + 20 + 10 = 80$ $3 + 1 = 4$ $80 + 4 = 84$ $700 + 84 = 784$	2. $5 + 2 = 7$ $7 \times 100 = 700$ $50 + 20 = 70$ $70 + 10 = 80$ $3 + 1 = 4$ $80 + 4 = 84$ $700 + 84 = 784$
3. $3 \times 300 = 900$ $900 - 100 = 800$ $20 - 5 = 15$ $15 + 1 = 16$ $800 - 16 = 784$	4. $5 + 3 = 8$ $8 \times 100 = 800$ $10 : 2 = 5$ $20 - 5 = 15$ $15 + 1 = 16$ $800 - 16 = 784$

SAVOIR TROUVER		Déduire « SUDOKU »	25-43 Niveau 4 Entraînement 3
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à comparer des données. - S'entraîner à trouver une réponse logique à des questions en analysant des données. - S'entraîner à procéder par élimination. - S'entraîner à avoir un balayage visuel efficace. 		
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : toute opération mentale consistant à trouver des réponses logiques à des questions relatives à des données à analyser. Cette démarche est typique de la prise de connaissance d'un énoncé de mathématiques. De même pour répondre à des questions sur un texte ou en faire un commentaire.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tout poste impliquant des opérations nécessitant la compréhension réelle et l'analyse de données, l'analyse d'une situation ou l'analyse d'une demande en vue d'y répondre, d'un besoin, d'une réclamation supposant un contact oral ou écrit avec une clientèle.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et les loisirs</u> : toute opération nécessitant l'analyse de données afin de trouver des solutions ou des réponses : tout jeu de société (des jeux de cartes au jeu de dames, d'échecs, etc.) et toutes tâches quotidiennes demandant réflexion pour, par exemple, faire un choix, se déterminer, procéder à un achat...</p>		
Matériel	Une feuille avec deux grilles du jeu de SUDOKU, une de niveau moyen pour les débutants et une de niveau difficile pour les participants qui ont l'habitude d'y jouer. Figure également la règle à appliquer.		
Consignes	Après avoir lu la règle ensemble, les participants essaieront individuellement ou à deux de résoudre une des deux grilles proposées en complétant les chiffres manquants.		
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> - Ce jeu d'origine japonaise ne nécessite aucune connaissance en mathématiques. Il ne s'agit de faire aucune des 4 opérations mais de simplement déduire. C'est le jeu de déduction par excellence qui ne nécessite aucun pré-requis sauf la lecture des 9 premiers chiffres (qu'on pourrait d'ailleurs remplacer par des signes). - La grille de niveau moyen s'adresse aux participants qui n'ont jamais essayé de faire des SUDOKU. Pour les participants qui sont déjà qualifiés, le formateur pourra proposer la grille de niveau plus avancé (niveau difficile). Au niveau 3 de cette même habileté sont proposées encore deux grilles : une autre de niveau facile et une de niveau moyen). On peut s'y reporter si la grille de niveau moyen semble trop difficile. <p>Le formateur peut prévoir d'apporter plusieurs grilles de sudoku de différents niveaux pour les apprenants qui auraient fini avant les autres.</p>		
Transferts possibles (exemples)	Ce jeu de déduction et d'élimination peut trouver des équivalents du point de vue raisonnement dans d'autres jeux tels le jeu d'échec, le jeu de dames, le jeu de go, etc.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Oui mais seuls les chiffres manquant figurent dans le corrigé. Les multiples façons de faire ne peuvent être expliquées car il y en a trop. Au fur et à mesure de la progression dans les niveaux de difficulté, le débutant doit mettre en œuvre une ou plusieurs autres stratégies.		

Règle du sudoku :

Dans chaque case doit figurer un chiffre de 1 à 9.
Aucun chiffre ne doit se répéter dans une même ligne,
une même colonne ou un même bloc de 9 cases.

Niveau moyen

5	3							1
1					9	2		
2				6	4		7	
3		7	6		8		4	
8			7		3			5
	9		4		1	8		
	6	5	2	8				4
		3	9					8
							5	9

(La difficulté dépend du nombre et de la position des chiffres donnés.)

Les amateurs de SUDOKU peuvent trouver beaucoup de grilles variées sur www.carresmagiques.com

Règle du sudoku :

Dans chaque case doit figurer un chiffre de 1 à 9.
Aucun chiffre ne doit se répéter dans une même ligne,
une même colonne ou un même bloc de 9 cases.

Niveau difficile

	4		3					
	9			5				8
8			1			4	5	
3					1	5		4
		5	7	3	9	1		
9		6	2				8	
	3	8			2			9
1				7			2	
					3		7	

(La difficulté dépend du nombre et de la position des chiffres donnés.)

Les amateurs de SUDOKU peuvent trouver beaucoup de grilles variées sur www.carresmagiques.com

Règle du sudoku :

Dans chaque case doit figurer un chiffre de 1 à 9.
Aucun chiffre ne doit se répéter dans une même ligne,
une même colonne ou un même bloc de 9 cases.

Niveau moyen

Les chiffres en caractère gras étaient déjà donnés.

5	3	6	8	7	2	4	9	1
1	7	4	5	3	9	2	8	6
2	8	9	1	6	4	5	7	3
3	5	7	6	9	8	1	4	2
8	4	1	7	2	3	9	6	5
6	9	2	4	5	1	8	3	7
9	6	5	2	8	7	3	1	4
7	1	3	9	4	5	6	2	8
4	2	8	3	1	6	7	5	9

(La difficulté dépend du nombre et de la position des chiffres donnés.)

Les amateurs de SUDOKU peuvent trouver beaucoup de grilles variées sur www.carresmagiques.com

Règle du sudoku :

Dans chaque case doit figurer un chiffre de 1 à 9.
Aucun chiffre ne doit se répéter dans une même ligne,
une même colonne ou un même bloc de 9 cases.

Niveau difficile

Les chiffres en caractère gras étaient déjà donnés.

5	4	7	3	2	8	9	1	6
6	9	1	4	5	7	2	3	8
8	2	3	1	9	6	4	5	7
3	7	2	6	8	1	5	9	4
4	8	5	7	3	9	1	6	2
9	1	6	2	4	5	7	8	3
7	3	8	5	1	2	6	4	9
1	6	9	8	7	4	3	2	5
2	5	4	9	6	3	8	7	1

(La difficulté dépend du nombre et de la position des chiffres donnés.)

Les amateurs de SUDOKU peuvent trouver beaucoup de grilles variées sur www.carresmagiques.com