

Parce que !

Objectif Imaginer des causes plausibles d'une situation et les expliquer.



Les énoncés de la page 248.

Un tambour ou un sifflet.



Les enfants doivent s'asseoir en cercle. Cette activité convient à un groupe de sept ou huit enfants au maximum. Dites-leur que vous décrirez une situation. À tour de rôle, chacun doit penser à une explication plausible de cette situation. L'objectif est de trouver cinq bonnes raisons pour une situation donnée. Si le groupe fournit cinq explications, l'enseignant applaudit, bat du tambour ou donne un coup de sifflet. Le but du jeu consiste à dépasser l'objectif le plus souvent possible – par exemple, quatre fois sur sept.



Énoncé

Un enfant pleure à un arrêt d'autobus.

Raisons plausibles

Il a raté l'autobus ; il a perdu son argent pour acheter un billet ; il a oublié sa destination ; il a peur de voyager tout seul ; des enfants plus âgés l'ont embêté ; il a froid ; il ne se souvient plus du numéro de l'autobus qu'il doit prendre ; il a mal au ventre.



Cette activité peut se dérouler comme un concours qui serait présenté à la télévision.

Un enfant pleure à un arrêt d'autobus.

Un enfant se tient sur le bord d'une piscine, tout habillé.

Un homme pourchasse un autre homme dans la rue.

Une femme sourit et agite une main.

Un homme s'approche d'une maison avec une échelle.

Un très jeune enfant décroche le téléphone.

Une voiture est garée près du trottoir et le conducteur est appuyé sur le capot.

Un ouvrier érige une barrière à l'entrée d'une route.

Encore en retard !

Objectif Penser à des raisons expliquant un retard à l'école et les expliquer.

Matériel



Aucun.

Activité



Dites aux enfants que vous avez un ami imaginaire qui est toujours en retard à l'école. Il invente chaque jour une raison différente. Les élèves peuvent-ils donner cinq raisons valables pour expliquer ses retards? Ils lèvent la main pour parler. S'ils fournissent plus de cinq explications, ils sont meilleurs que votre ami.

Exemples



Il s'est réveillé trop tard. Son uniforme n'était pas encore lavé. L'autobus est passé trop tôt. Maman a fait brûler le déjeuner et a dû recommencer. Il ne trouvait pas une de ses chaussures. Il s'est disputé avec son frère ou sa sœur. Il devait nettoyer la cage du hamster. La perruche était malade et il devait l'emmener chez le vétérinaire.



Proposez d'autres mises en situation; par exemple: « Pourquoi a-t-il raté son avion? », « Pourquoi ne s'est-il pas présenté à son rendez-vous chez le dentiste? », « Pourquoi se promène-t-il avec une chaussure noire et une autre marron? », « Pourquoi était-il assis à la plage avec son manteau, alors que le soleil brillait? »

Si les élèves prennent de l'assurance, formez deux équipes et notez les propositions de chacune pour savoir quelle équipe a le plus d'imagination.

Le cercle des catégories

Objectif Expliquer pourquoi deux objets forment une paire.



Un assortiment d'objets courants (*voir les exemples ci-dessous*).



Les enfants s'asseyent en cercle, tous les objets étant regroupés au centre. Il doit y avoir suffisamment d'espace pour former un cercle avec les objets. Demandez à un élève de choisir un objet et de le placer devant lui. À votre tour, vous choisissez un objet, que vous placez à côté du sien, et vous dites pourquoi ces deux objets vont ensemble. C'est maintenant au tour de l'enfant assis à côté de vous de déposer un objet. Son objet doit avoir quelque chose en commun avec n'importe quel autre déjà mis en place. Tout objet peut être choisi, avec condition que l'élève puisse expliquer la raison pour laquelle son objet s'apparie à celui de son voisin. Le but de l'activité est de reconstituer un cercle complet, mais ce n'est pas toujours possible.



Objets rassemblés au centre

Règle, crayon, livre, cube de plastique, pomme, balle, plante, tasse, gant, foulard, pinceau, bâton de colle, mouchoir, bille, loupe, ciseaux, gomme à effacer, miroir, corde à sauter.

Relations possibles

Règle + cube de plastique (ils sont tous les deux en plastique)

Cube de plastique + gant (ils sont tous les deux rouges)

Gant + foulard (les deux vous gardent au chaud)

Foulard + corde à sauter (les deux sont longs)