

Pour aller plus loin

1.10

## UNE MULTITUDE DE POINTS OU D'IMAGES<sup>11</sup>

Source : CONSEIL QUÉBÉCOIS DE LA COOPÉRATION ET DE LA MUTUALITÉ - CQCM(2008). Ensemble vers la réussite : démarche d'initiation à l'entrepreneuriat coopératif, 2e édition, Lévis, Conseil québécois de la coopération et de la mutualité, 204 p.

1

### Objectif

Résoudre un problème en utilisant uniquement un langage verbal.

2

### Habiletés visées

Participer également,  
communiquer l'information,  
attendre son tour.



11- Traduction libre, *Programme de l'Instruction complexe*, Elizabeth G. Cohen et son équipe de l'Université de Stanford, Californie.

# ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE



## PRÉPARATION

### Matériel pour chaque équipe

Un jeu de cartes (p. 71-77 ou 78-84)  
Quatre fiches de rétroaction (p. 85)

### Structures coopératives

Partage égal de matériel  
Discussion

### Rôles coopératifs

Gardien du temps et responsable du matériel

### Formation des groupes

Équipe hétérogène de quatre élèves (groupe de base)



## ACTIVITÉ

### Amorce

L'enseignant présente aux élèves une séance du jeu de cartes (modelage). Il se retire et demande à un élève au hasard de le remplacer. L'équipe modélise un déroulement de l'activité alors que les autres observent. À tour de rôle, un élève observateur prend la place d'un joueur.

### Déroulement

Le responsable du matériel distribue les cartes également de façon à ce qu'elles ne soient pas vues des autres joueurs. Chaque carte dans le jeu a un ou plusieurs duplicata sauf une, qu'il s'agit de découvrir. Le jeu se termine lorsque la carte a été identifiée comme étant l'unique, que ce soit exact ou non. L'équipe s'assure de l'accord de tous ses membres avant la venue du correcteur. Un membre du groupe doit noter le temps que l'équipe a pris pour trouver la solution.

Consignes pour les élèves :

- Tu ne peux montrer tes cartes aux autres membres.
- Tu ne peux donner une carte à un autre membre.
- Tu ne peux dessiner des illustrations ou des diagrammes représentant le dessin de tes cartes.
- Tu ne peux regarder les cartes d'un autre membre.
- Tu ne réfères pas à un nombre derrière la carte.
- Tu conserves pour toi les cartes de ton jeu mises de côté.
- Tu peux parler pour autant que c'est pour solutionner le problème et participer au succès du groupe.



## RÉTROACTION

### Rétroaction sur les apprentissages

L'enseignant demande aux élèves quelles stratégies ils ont utilisées pour trouver la carte unique. Il fait part au groupe de ses propres observations. Il leur pose ensuite la question suivante :

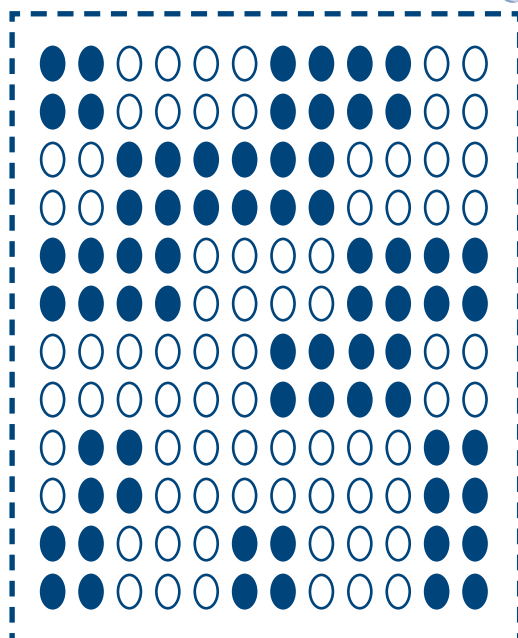
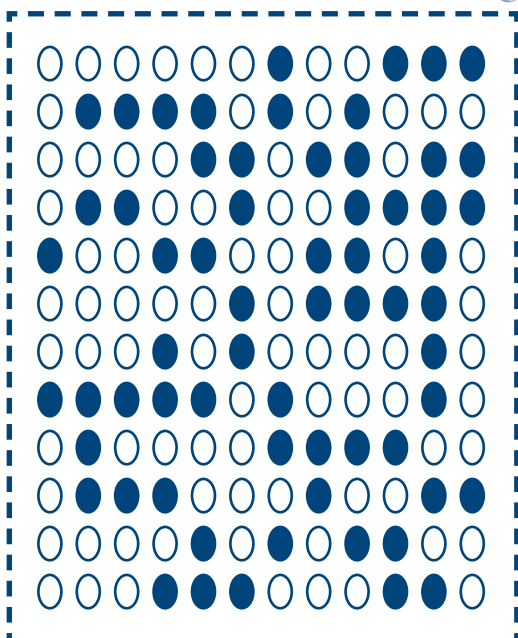
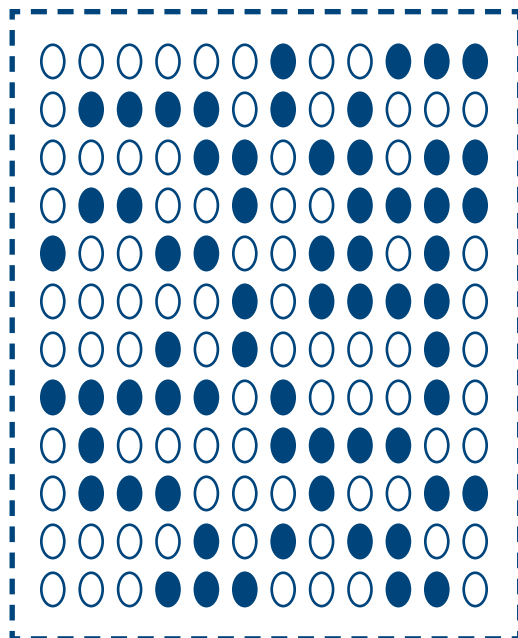
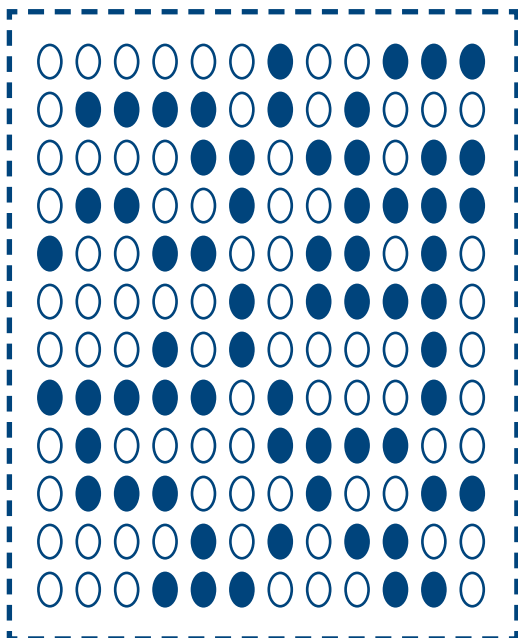
- Croyez-vous que ces stratégies seront utilisables dans d'autres situations (par exemple, le projet de classe coopératif)?

### Rétroaction sur le processus de coopération

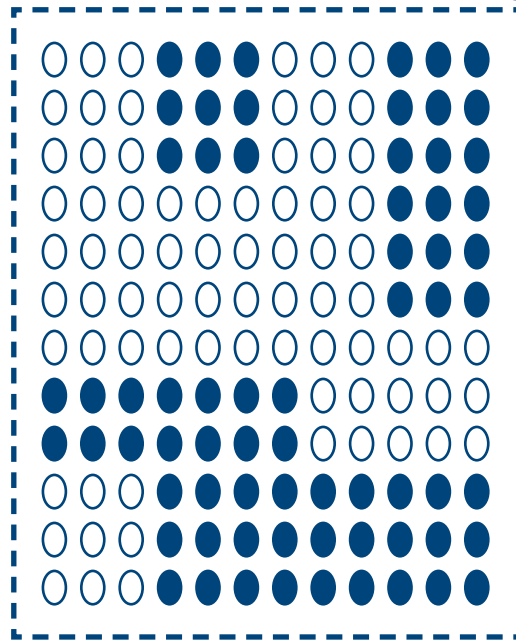
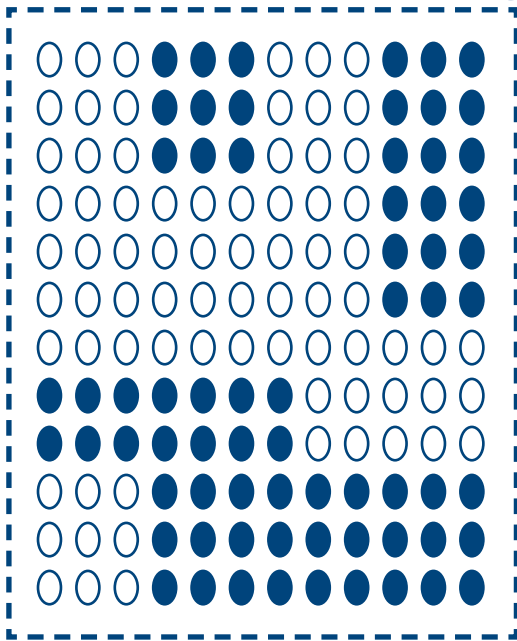
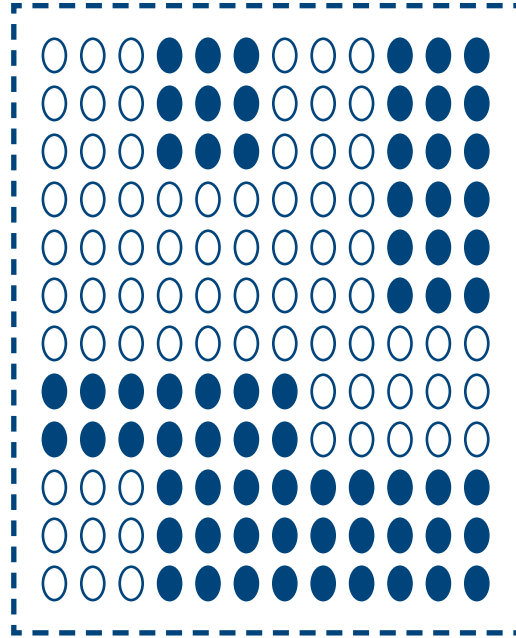
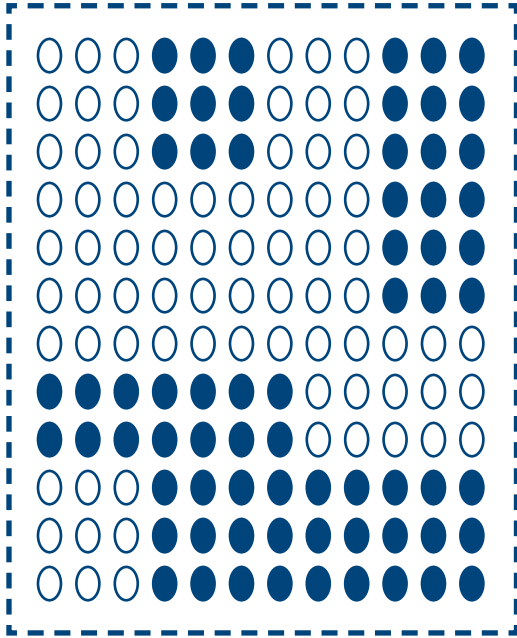
L'enseignant fait remplir la fiche de rétroaction :

- Comment la coopération vous a-t-elle permis de réaliser cette activité?

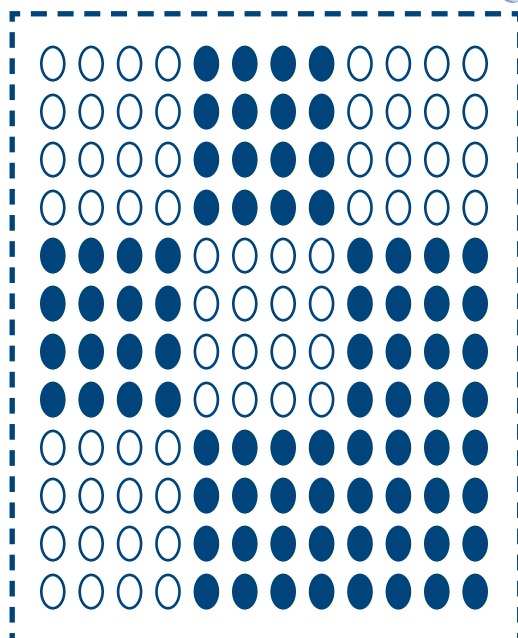
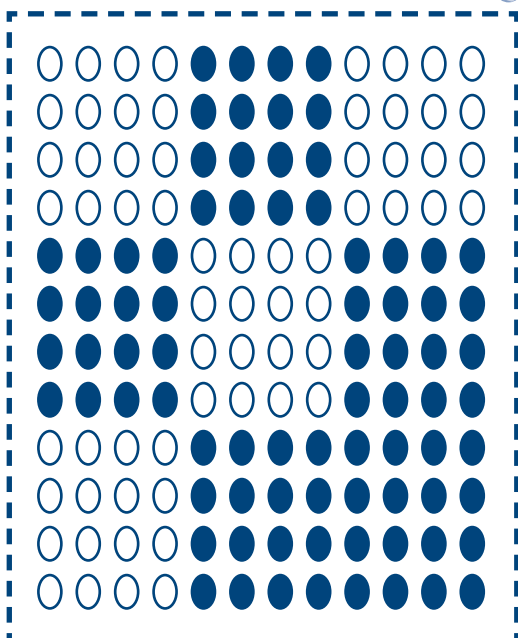
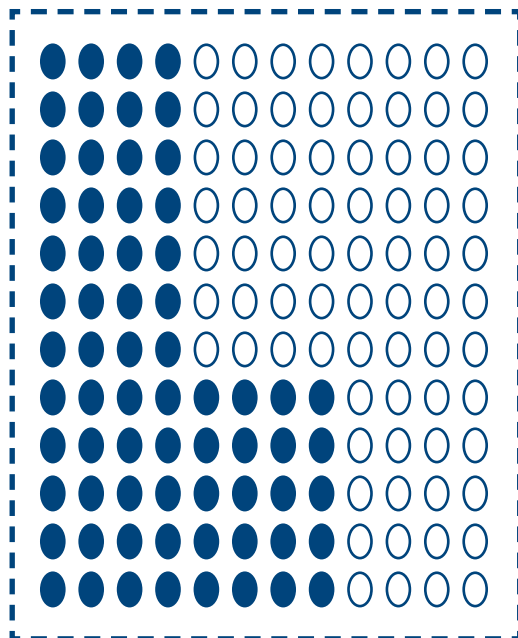
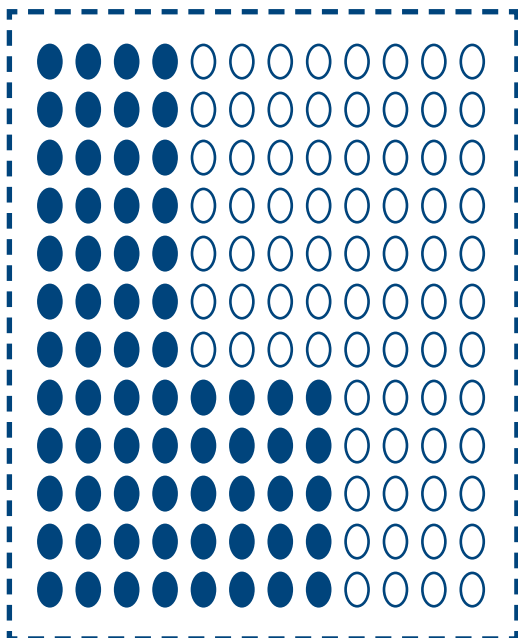
# UNE MULTITUDE DE POINTS



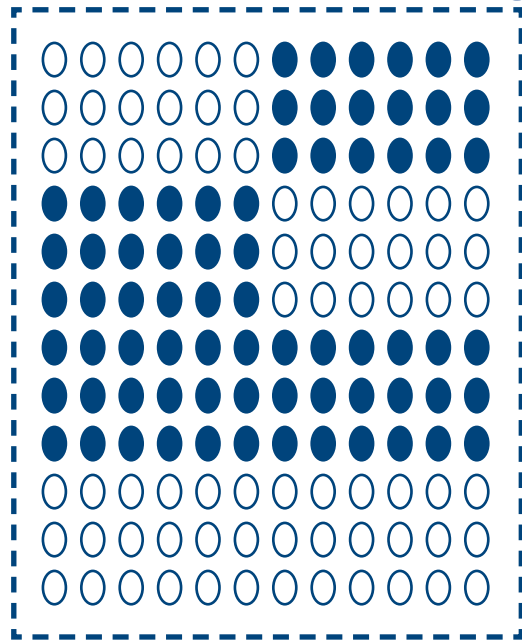
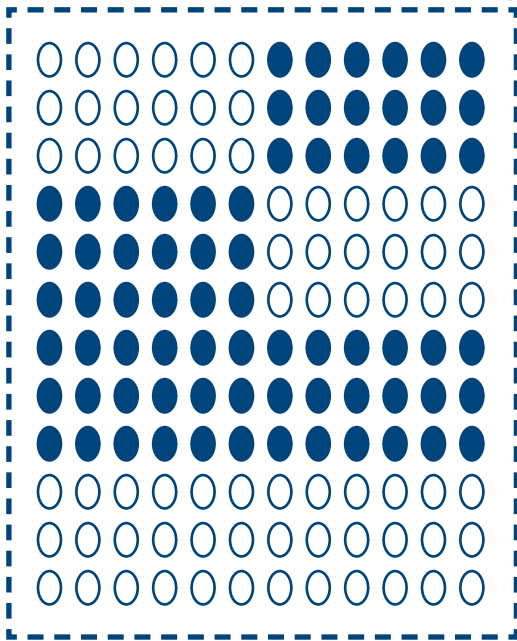
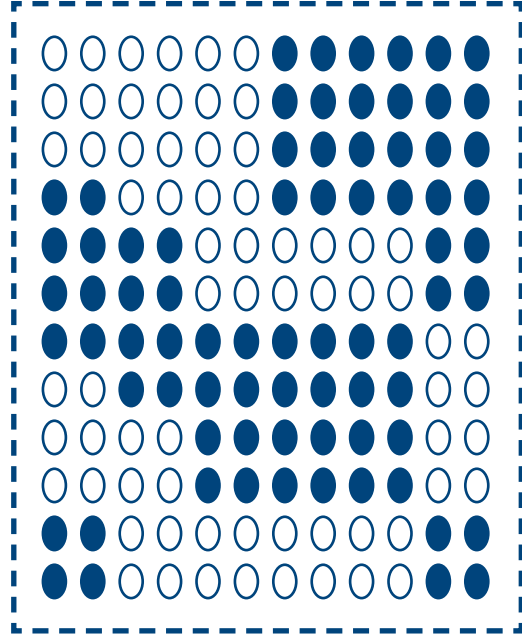
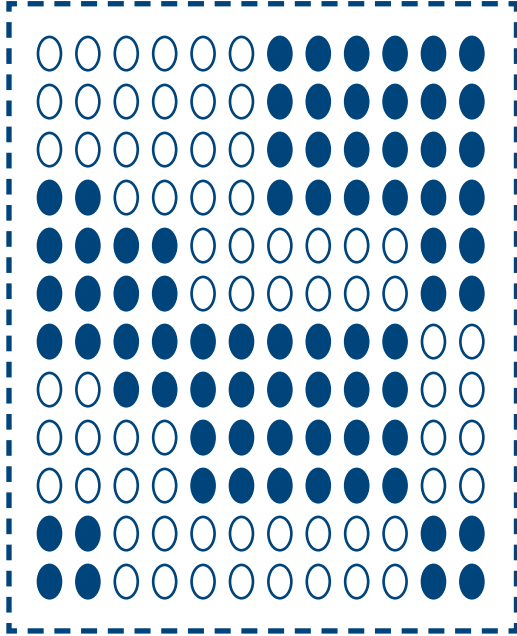
# UNE MULTITUDE DE POINTS



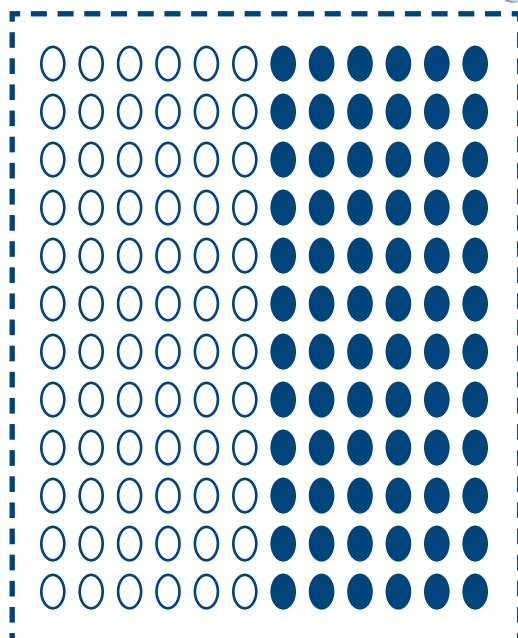
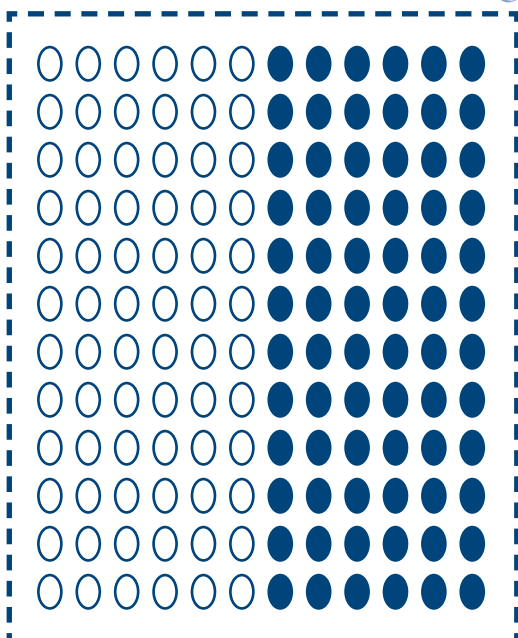
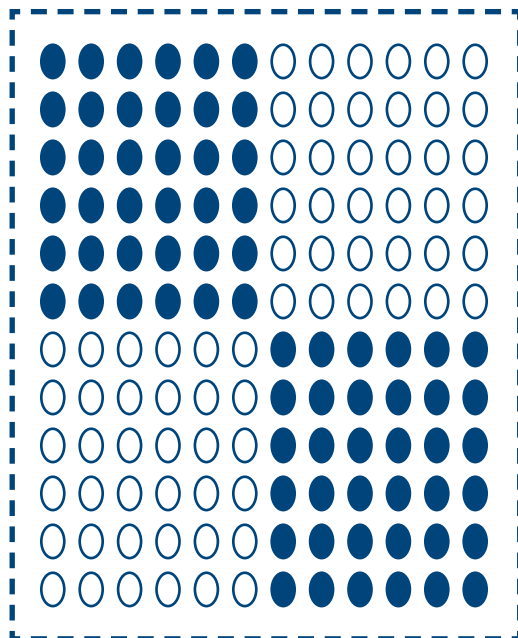
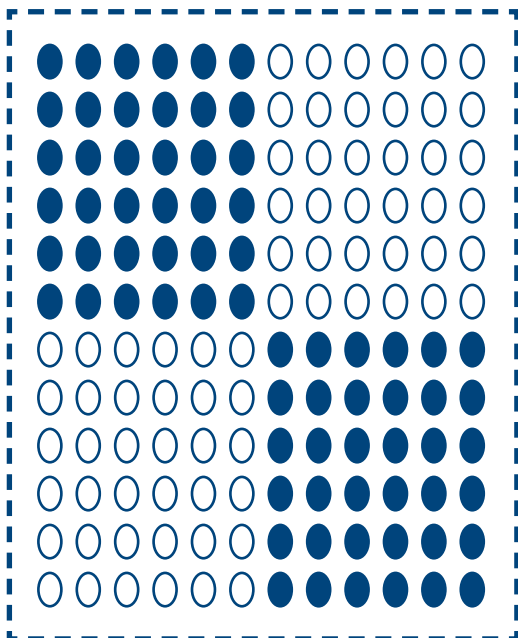
# UNE MULTITUDE DE POINTS



# UNE MULTITUDE DE POINTS

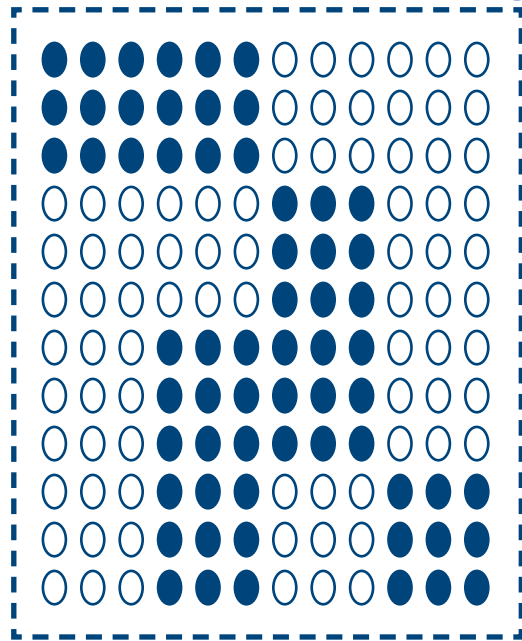
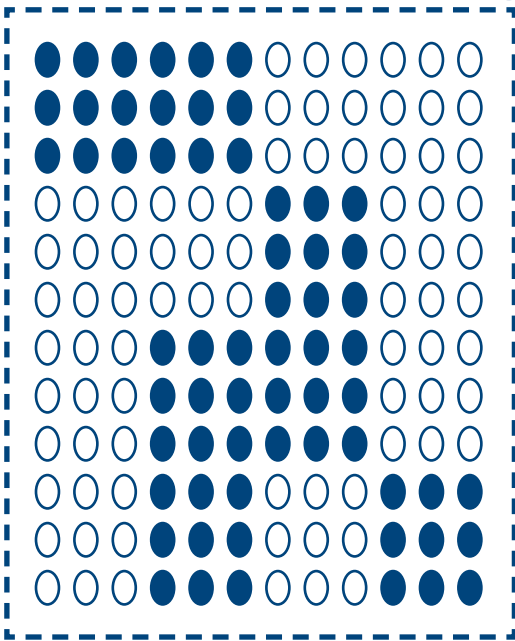
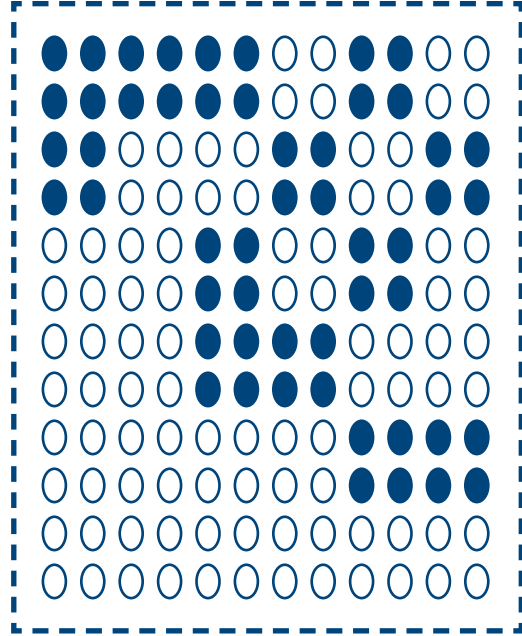
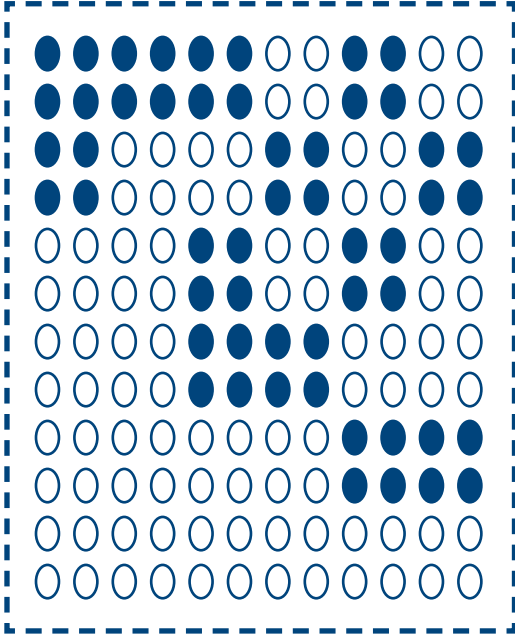


# UNE MULTITUDE DE POINTS





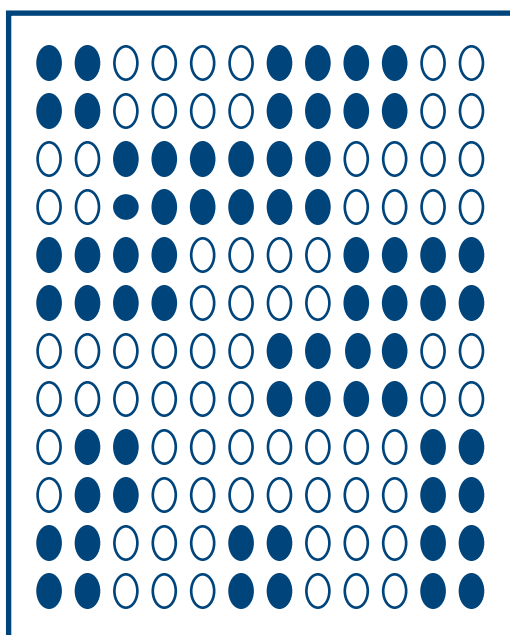
# UNE MULTITUDE DE POINTS



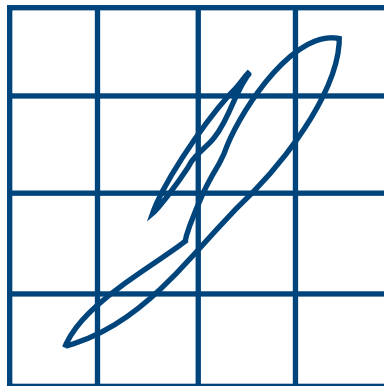
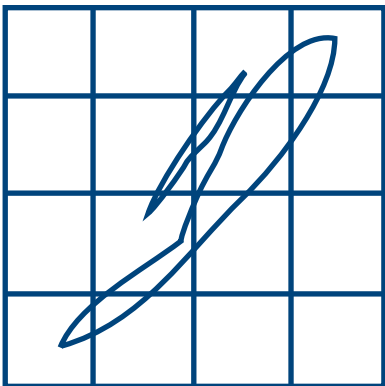
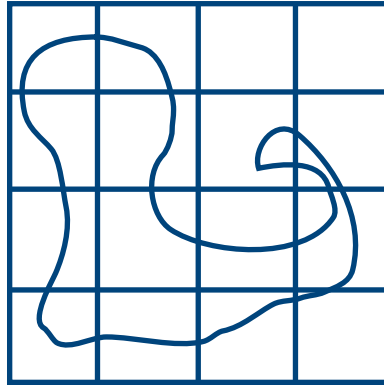
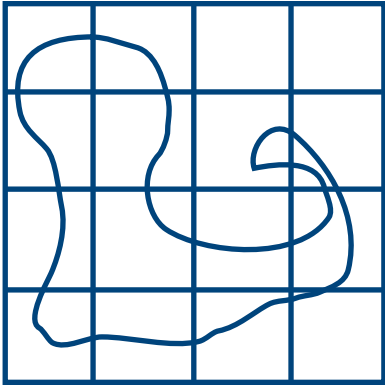
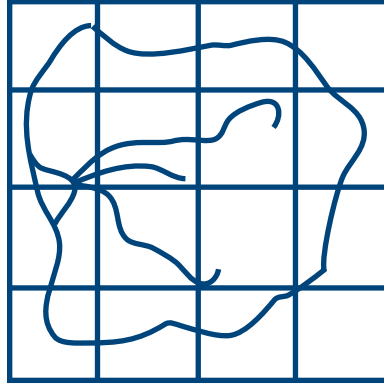
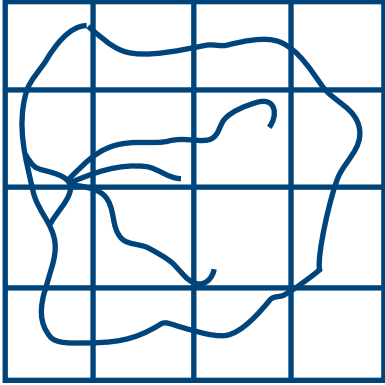
UNE MULTITUDE DE POINTS

FEUILLE-RÉPONSE

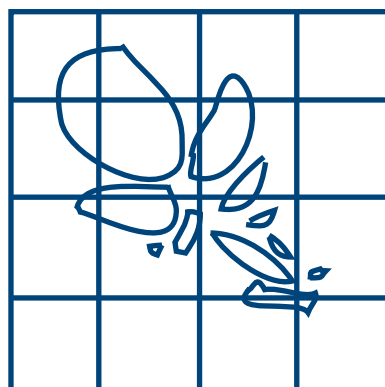
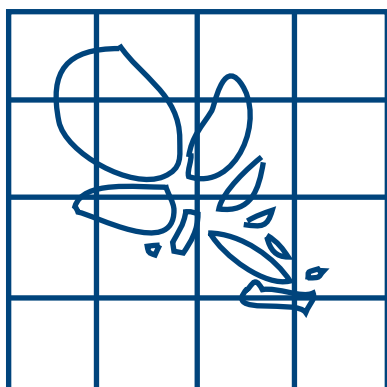
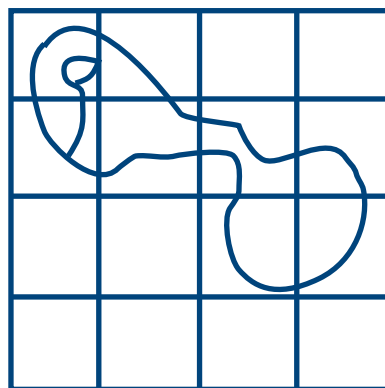
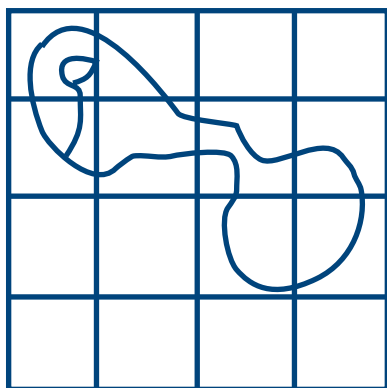
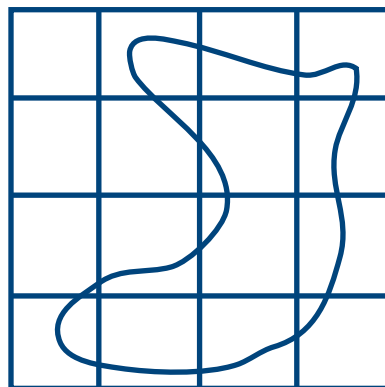
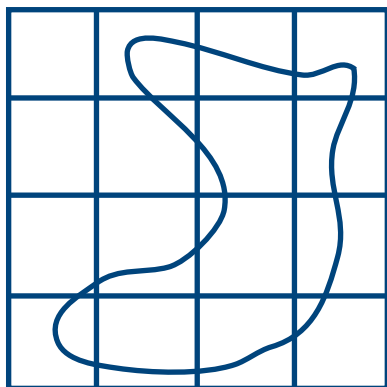
L'UNIQUE



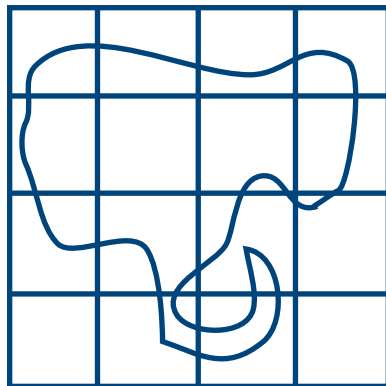
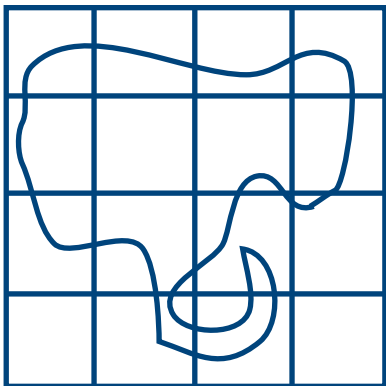
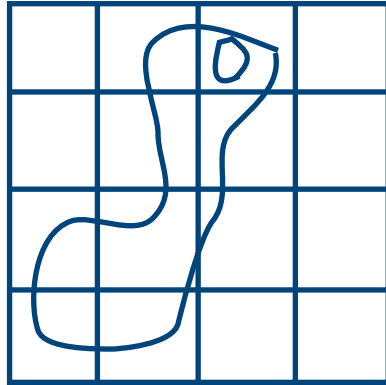
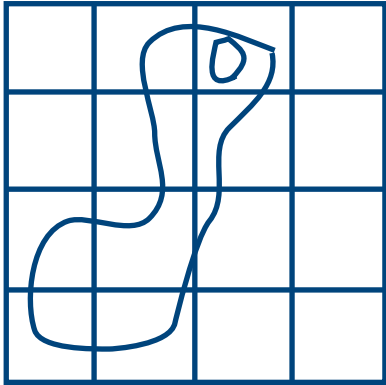
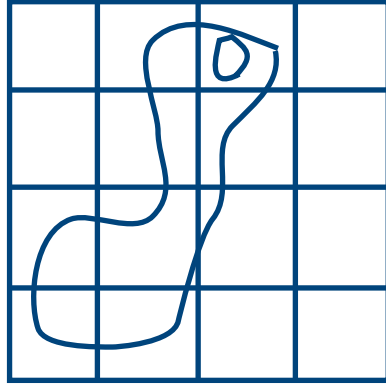
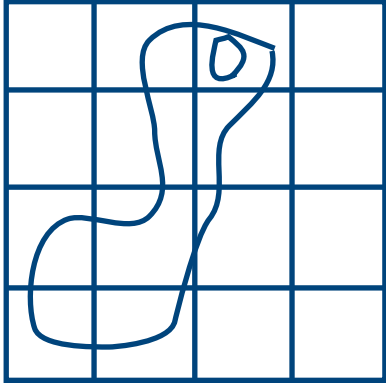
UNE MULTITUDE D'IMAGES



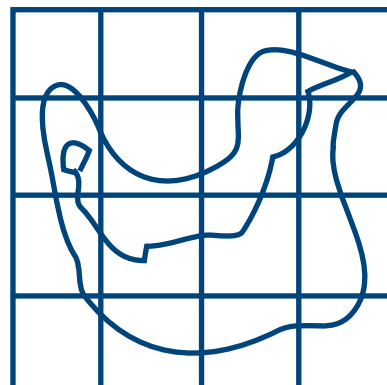
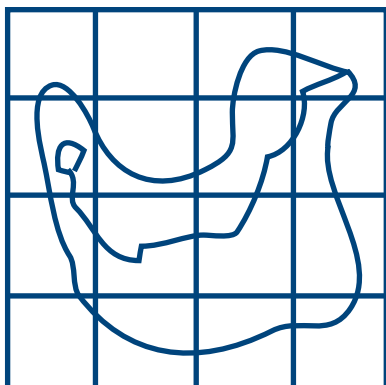
# UNE MULTITUDE D'IMAGES



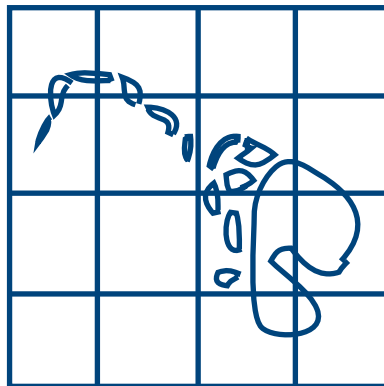
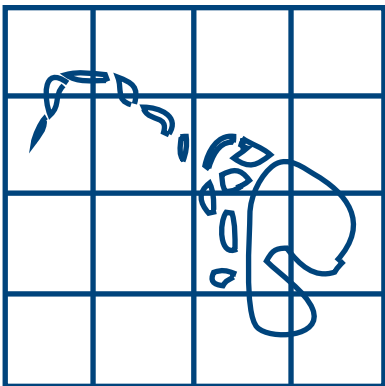
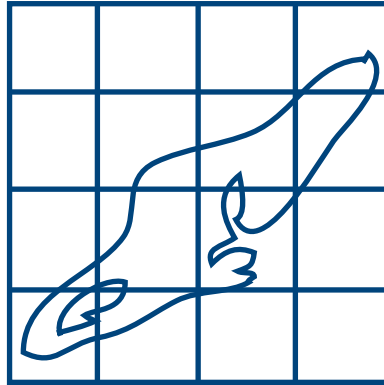
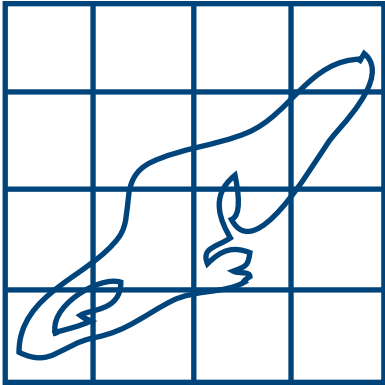
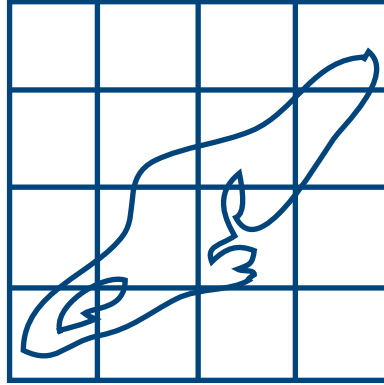
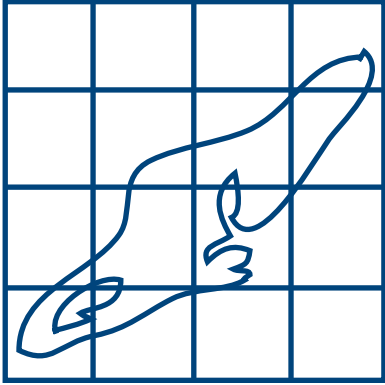
UNE MULTITUDE D'IMAGES



# UNE MULTITUDE D'IMAGES



UNE MULTITUDE D'IMAGES



# UNE MULTITUDE D'IMAGES

