# *Situation 4 : Jeu du Oui / Non*

**Niveau** : CP et CE1.

**Matériel**

- Formes en bois ou leurs images, affichées au TNI ou au tableau dans deux colonnes « oui » et « non ».
- Une réserve de formes à proposer ; ardoises ; l'affiche des mots appris (concave, convexe, symétrique, côté, bord arrondi, sommet).

**Objectifs**

- Découvrir la propriété commune aux exemples « oui », absente des exemples « non ».
- Formuler cette propriété avec le vocabulaire géométrique.

**Dispositif et activité**

Collectif ou demi-groupe, devant le tableau.

**Déroulement**

Phase 1 : l'enseignant a choisi un critère secret. Il place une forme dans « oui » et une dans « non », puis continue en alternant.

Phase 2 : quand un élève pense avoir trouvé, il ne dit pas le critère : il propose une forme de la réserve et annonce « oui » ou « non ». L'enseignant valide.

Phase 3 : quand plusieurs élèves réussissent, chacun écrit le critère sur l'ardoise. On confronte et on vérifie sur toutes les formes.

**Explicitation de l'objectif et consigne :**
« J'ai choisi une règle secrète. Les formes qui la respectent vont dans « oui », les autres dans « non ». Quand vous pensez l'avoir trouvée, ne la dites pas : proposez une forme et dites où elle va. »

**Attendus et commentaires :**
Le choix des exemples « non » est décisif : ils doivent ressembler aux « oui » sauf sur le critère (un trapèze à côté d'un rectangle).

**Temps de synthèse :**
On écrit la règle trouvée avec les mots de la classe puis avec le vocabulaire géométrique. Quand le critère est « 4 côtés droits et 4 angles droits », la colonne « oui » devient la famille des rectangles : c'est un premier pas vers la définition par propriétés.

**Variables didactiques**

- Un ou deux critères combinés.
- Exemples « non » proches ou éloignés des « oui ».
- Un élève choisit la règle et mène le jeu.
- Formes en bois, photos ou dessins.


CC BY NC ND