Comprendre les causes et les conséquences

Le sac de cartes

Prénom : _____

Texte lu par l'enfant

Explique les liens entre les événements. Appuie chaque réponse sur le texte.

Le jeu ne peut commencer que lorsque chaque équipe a ses cartes. Or le sac de cartes est resté dans l'autre salle. Sans les cartes, les équipes attendent. L'animatrice va chercher le sac, mais la porte de cette salle est fermée à clé. Elle doit attendre que le gardien apporte la clé. Cette attente retarde encore le début du jeu. Lorsque le gardien ouvre la porte, elle reprend le sac et distribue les cartes. Le jeu commence dès que chaque équipe a reçu les siennes. Pendant ce temps, Jules dessine un ballon au tableau.

Comprendre les causes et les conséquences

Le sac de cartes - suite

Prénom : _____

Texte lu par l'enfant

1. Pourquoi les équipes ne peuvent-elles pas commencer le jeu au début ?

---

2. Pourquoi ne peut-elle pas entrer, et qu'attend-elle ?

Pourquoi ne peut-elle pas entrer ?

Qu'attend-elle ?

---

3. Qu'est-ce qui permet finalement de commencer le jeu ?

Pour l'adulte

Le sac de cartes

COM03-10 - CE2 - fiche 2

Mode de lecture et préparation

Texte lu par l'enfant. Le texte reste disponible pendant les réponses. Si l'adulte lit entièrement le récit, noter cette adaptation. La compréhension des relations est observée indépendamment de l'aisance de lecture.

Imprimer en A4 à taille réelle (100 %). Garder les pages adultes hors de la vue de l'enfant pendant sa recherche.

Avant de commencer

Comprendre « ne... que lorsque », « sans », « dès que », « animatrice » et « distribuer ». Distinguer le manque initial, l'obstacle supplémentaire et la condition de démarrage.

Lire et traiter les petites histoires séparément lorsqu'il y en a deux. Distinguer la réponse de la phrase qui la justifie. Pour une question à plusieurs informations, conserver chaque élément juste indépendamment des autres.

1. Pourquoi les équipes ne peuvent-elles pas commencer le jeu au début ?

Réponse : Elles n'ont pas leurs cartes, restées dans l'autre salle.

Preuves : « Le jeu ne peut commencer que lorsque chaque équipe a ses cartes. » « Or le sac de cartes est resté dans l'autre salle. » « Sans les cartes, les équipes attendent. »

Le sac dans l'autre salle doit être relié à l'absence de cartes pour les équipes.

Pour l'adulte - suite

Le sac de cartes

COM03-10 - CE2 - fiche 2

2. Pourquoi ne peut-elle pas entrer, et qu'attend-elle ?

Information 1 : La porte est fermée à clé.

Preuve : « la porte de cette salle est fermée à clé. »

Information 2 : Elle attend la clé ou le gardien qui l'apporte.

Preuve : « Elle doit attendre que le gardien apporte la clé. »

Les deux réponses sont observées indépendamment. Une partie juste conserve sa réussite même si l'autre est absente ou incorrecte.

3. Qu'est-ce qui permet finalement de commencer le jeu ?

Réponse : Les cartes ont été distribuées ; chaque équipe a les siennes.

Preuves : « Le jeu ne peut commencer que lorsque chaque équipe a ses cartes. » « Lorsque le gardien ouvre la porte, elle reprend le sac et distribue les cartes. » « Le jeu commence dès que chaque équipe a reçu les siennes. »

« Chaque groupe a ses cartes » convient. L'ouverture de la porte seule ne suffit pas à remplir la condition annoncée.

Réponses possibles et points d'attention

Quatre informations sont observées dans trois questions. Réponses orales ou courtes, avec les passages du texte.

Ne pas attribuer de paresse à l'animatrice. Le dessin de Jules se déroule au même moment sans causer l'attente.

Observer les réponses et les aides

Observer les relations ou informations correctes, les preuves retrouvées et les aides apportées. Ne pas noter la vitesse, la qualité graphique ni la copie. Aucun score global n'est proposé. Les réponses orales, le pointage et la manipulation sont possibles.