



**Classe de seconde ASSP  
dernier trimestre**



15 élèves

Il s'agit d'une activité sous forme de jeu d'enquête. A partir d'une situation, les élèves doivent se questionner en suivant le cheminement du raisonnement clinique.

**Le but du jeu est de proposer une prise en charge adéquate de l'enfant.**

### Objectif de l'activité :

Initier les élèves à la démarche de raisonnement clinique.

### Compétences visées :

C 2.1.1 Observer le comportement de l'enfant, son environnement,  
C 2.2.3 Participer au raisonnement clinique

### Matériel pour 3 groupes de 5 élèves:

- Situation (x6)
- Cartes (x3)
- Document élèves "raisonnement clinique : démarche" à compléter (x12)
- Correction pour l'enseignant et les maitres du jeu (x4)

### Préparation :

- Les élèves sont divisés en 3 groupes,
- Chaque groupe choisit un maitre du jeu, les autres élèves sont les détectives (au minimum 3 détectives et 1 maitre du jeu par groupe),
- Distribution des documents "raisonnement clinique : démarche" à chaque détective (sauf au maitre du jeu),
- Distribution de la situation à chaque groupe (2 par groupe pour faciliter la lecture),
- Distribution de la correction au maitre du jeu **en fin de phase d'élaboration des hypothèses** (le maitre du jeu doit également réfléchir au contenu de la situation comme les détectives).

### Remarques :

- Les documents peuvent être plastifiés pour être réutilisés avec d'autres groupes,
- Les consignes peuvent être données pour une recherche individuelle, en groupe, ou mixte, sur toute la durée du jeu ou partiellement,
- Le jeu dure une heure la première fois, plus il y a d'entraînements, plus la durée de la partie se raccourcit (30 min).

### Déroulement :

#### • **Phase de recueil de données :**

A partir de la situation (texte et image), les détectives relèvent et notent les observations, les informations importantes dans la partie "1. recueil des données".

Le maitre du jeu réalise la même démarche mentalement (il gère en même temps les détectives).

#### • **Phase d'élaboration d'hypothèses :**

Chaque détective élabore plusieurs hypothèses et les note dans "2. hypothèses".

Le maitre du jeu réfléchit également aux hypothèses sans les noter.

L'enseignant peut demander un nombre d'hypothèses minimum à trouver (pour inciter les élèves à réfléchir).

L'enseignant donne la correction et les cartes au maitre du jeu afin qu'il puisse aider les détectives en difficulté (sans donner les réponses).

#### • **Phase de questionnement :**

Le choix des cartes en "phase questionnement" doit se faire dans un but précis : éliminer les hypothèses erronées dans les meilleurs délais. Toutes les cartes ne sont pas utiles, aux détectives de bien sélectionner la carte à demander en fonction de ses observations.

Le maitre du jeu pose les cartes au centre de la table (face réponse cachée).

Le détective à la gauche du maitre du jeu commence.

Il indique au maitre du jeu la carte qu'il souhaite regarder, la consulte (sans que les autres détectives ne la voient) et note les informations dans "3. compléments d'informations", puis la repose à sa place.

Si celle-ci lui permet d'éliminer une hypothèse, il la barre (ne l'efface pas pour pouvoir revenir dessus si besoin).

Le détective suivant joue à son tour, etc.

Une fois toutes les hypothèses erronées éliminées (**sauf celle considérée comme exacte**), les détectives, sous le contrôle du maitre du jeu, mettent en commun l'hypothèse retenue et consultent les cartes "ressource documentaire".

Le maitre du jeu gère les échanges, stimule le questionnement, questionne si besoin.

Les détectives doivent à l'issue de cet échange être d'accord sur le problème émanant de l'hypothèse.

Le maitre du jeu indique la réponse correcte si besoin pour permettre aux élèves en difficulté de continuer.

#### • **Phase d'analyse et d'actions :** les étapes se font une par une . Le maitre du jeu anime la mise en commun à la fin de chaque étape.

→"4. le modèle trifocal" :

Les détectives remplissent "4. le modèle trifocal".

→"5. les actions à mettre en place" :

Chaque détective note les actions à mener en fonction du problème relevé, en restant dans ses limites de compétences.

→ "6.les transmissions" :

Chaque détective note et indique les informations qu'il pense être pertinentes.

#### • **Mise en commun , fin de la partie:**

Chaque groupe indique à l'ensemble de la classe ce qu'il a retenu, les difficultés rencontrées..

**Le professeur fait le bilan de la démarche réalisée.**



# MYSTÈRE À LA CRÈCHE : MAÎTRISER LE RAISONNEMENT CLINIQUE PAR L'ENQUÊTE

Cette activité ludique transforme les élèves en enquêteurs pour résoudre un cas clinique en crèche. En suivant une démarche structurée, ils passent de l'observation à l'action pour proposer une prise en charge adaptée à un enfant.

## LES ÉTAPES DE L'INVESTIGATION CLINIQUE

## ANALYSE TRIFOCALE ET TRANSMISSIONS

### CONFIGURATION ET OBJECTIFS

Incarner des rôles précis  
Chaque groupe comprend un Maître du Jeu (MJ) et au moins trois détectives.



**DURÉE D'UNE PARTIE :**  
30 À 60 MIN

Le jeu s'accélère avec l'entraînement, passant d'une heure à 30 minutes.



**LA MISSION FINALE :**  
Identifier le problème de santé de l'enfant et planifier les interventions de soin.



### RECUEIL DE DONNÉES ET HYPOTHÈSES

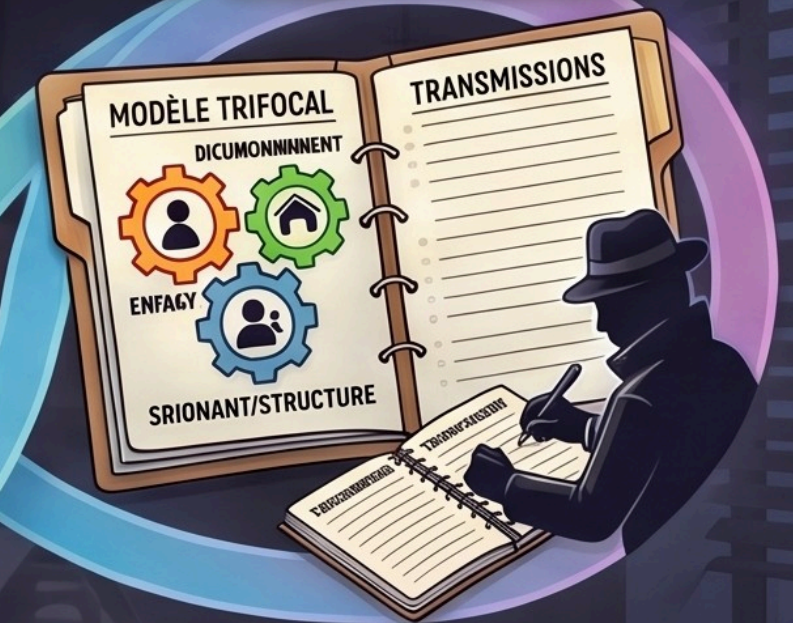


Analyser la situation pour noter les informations clés et formuler des pistes logiques.

### QUESTIONNEMENT ET ÉLIMINATION



Utiliser des cartes ressources pour valider ou écarter les hypothèses erronées.



Compléter le modèle trifocal, décider des actions à mener et rédiger les transmissions.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE (POUR 3 GROUPES)



FICHES SITUATION :  
6 EXEMPLAINES



CARTES DE JEU :  
3 SETS COMPLETS



DOCUMENTS ÉLÈVES :  
12 LIVRETS DE

DÉ NotebookLM