

Séance 18 – la maison 3 (mise en place du Cluedo)

Objectif : rappel des activités de la séance précédente, rappel des rituels de présentation, de météo et de date (avec la notion de hier, aujourd’hui et demain)

Durée : 45 minutes

Matériel :

- tableau hier/aujourd’hui/demain
- diaporamas des séances 16 (cf annexe 1) et 17 (cf annexe 2) sous forme de vidéo
- la fiche mots-clés sur la maison (cf annexe 3)
- la fiche des paroles de la chanson « din m’mason » (cf annexe 4)
- bande-son de la chanson « din m’mason » (cf annexe 5)
- le plateau de jeu du Cluedo (cf annexe 6)
- piste audio introduction du jeu de cluedo (cf annexe 7)
- la fiche avec le matériel du jeu de cluedo : les différentes armes, les différents personnages, les différents lieux (cf annexe 8) + un modèle de maison vide (cf annexe 9) / voir photo annexe 10 pour un aperçu de l’ensemble du matériel
- la fiche « comment jouer au Cluedo » (cf annexe 11)
- la « feule d’ercache » (cf annexe 12), le mémo pour jouer au Cluedo.
- Pour l’enseignant : les règles du cluedo en picard (cf annexe 13)

Déroulé séance :

1/Début de séance : Se saluer en picard

- question : « Bonjour chés éfants ; cha vo-ti ? »

- réponse : « Bonjour maristresse ; cha vo »

Faire de même avec l’enseignant présent en co-intervention

2/Rappel collectif de la séance précédente :

Voir ce que les élèves ont retenu. Vérifier qu'ils ont mémorisé le vocabulaire découvert dans les séances précédentes

« Quo qu'os avons fait ch'darin keup ? »

Réponses attendues :

- La météo, le baromètre, la date
- Le vocabulaire de la maison 2
- Le jeu de localisation
- La chanson sur la maison

3/ Présentation de la météo du jour par 2 élèves :

-le baromètre (prévoir l'affichage)

-la météo (prévoir l'affichage)

-la date (prévoir affichage)

La maîtresse commence (ensuite, un élève pourra poser la question à un camarade) : « énuï, os sonmes judi ch'trêsse ed march.

Que jour qu'os s'rons edmain ? »

Réponse attendue : « os s'rons verdi ch'quatore ed march. »

Que jour qu'os étions ayer ?

Réponse attendue : « os étions merkrédi ch'dousse ed march. »

(Insister sur la construction de phrase avec l'utilisation du passé ou du futur) Rappeler les nombres jusque 20 si nécessaire.

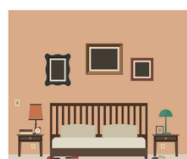
4/Fiche mots-clés sur la maison (cf annexes 1, 2 et 3) :

➔ A l'aide des annexes 1 et 2, faire un rappel des pièces découvertes depuis deux séances.

Quo qu'ch'est?



el plache à bains



el cambe

Quo qu'ch'est?



el plache à minger



el plache d'edvant

Quo qu'ch'est?



Ch' forni

Quo qu'ch'est?



in buriau / in burieu

Quo qu'ch'est?



éne intrée

Quo qu'ch'est?



in garnier

Quo qu'ch'est?



chés cabinets

Quo qu'ch'est?



in gardin

→ Distribuer la fiche mots-clés (cf annexe 3) et la faire compléter individuellement par les élèves, corriger individuellement la fiche mots-clés ou envoyer un élève au tableau pour la corriger collectivement.

El mason
Complète avec ech mot picard qu'i vo bien.

Ch'gardin	El plache à bains	Ch'garnier
El cambe	El plache à minger	El intrée
Chés cabinets	El plache d'edvant	
Ch'forni	Ch'buriau	

5/ Chanson « din m'mason » (cf annexes 5 et 6) :

Faire chanter tous ensemble avec la piste audio.

Din m'mason

Din m'mason, i o in garnier
Et pi i o des cabinets.

I o auchi l'plache à minger
Tout au coté d'ech l'intrée.

Ch'forni et pi ech buriau
Chés plaches d'où qui fait bien caud.

L'plache d'edvant pi l'plache à bains
Chés plaches d'où que j'su fin bien.

Tout in haut, i o m' cambe
Et pi dvant i o in gardin.

Asteur, té connos m'mason
Té peus v'nir, in i est bien.

Elodie LANGEROT


6/ Mise en place du Cluedo (partie collective) :

→ Faire écouter l'intro du jeu par Pépère (cf annexe 7)

- ➔ Présenter le matériel du jeu : les différentes armes, les différents personnages, les différents lieux (cf annexe 8) + la maison vide (cf annexe 9). Voir photo annexe 10 pour un aperçu de l'ensemble du matériel (cf ci-dessous).



- ➔ Donner la fiche « comment jouer au Cluedo » (cf annexe 11), la lire et expliquer les règles du jeu. Faire de même avec la « feule d'ercache » (cf annexe 12).



Comment jouer au Cluedo


On lance les 2 dés et on avance horizontalement ou verticalement sur le plateau.

Quand on est dans une pièce, on peut émettre une hypothèse :
« Ch'est Madame Rouche din ch'forni avec el candèle »

Les autres joueurs nous montrent discrètement les cartes qu'on a nommé et chacun remplit sa feuille d'enquête.

VOCABULAIRE UTILE :

Éne candèle : un chandelier
In coutiau : un couteau
In pistoulet : un pistolet
Du poéson : du poison
Éne corde : une corde
Éne clé inglèse : une clé anglaise



Feule d'ercache

Chés gins					
Madame BLANKE					
Madame ROUCHE					
Madame BLEUSE					
Monsui VERD					
Monsui GANNE					
Monsui VIOLET					
Chés armes					
Ene corde					
In pistoulet					
Ene candèle					
Du poéson					
In coutiau					
Ene clé inglèse					
Chés plaches					
Ch'buriau					
Ch'gardin					
Ch'garnier					
Chés cabinets					
El cambe					
Ch'forni					
L'intrée					
El plache à bains					
El plache à minger					
El plache d'edvant					

- ➔ L'enseignant peut utiliser l'annexe 13 avec les règles du cluedo en picard
- ➔ Commencer une partie collective où un groupe d'élèves sera un seul et même personnage (fonctionner par îlots de tables)

7/Fin de séance :

- ch'est l'momint d'es dire adé, remercier les élèves pour leur attention :

« Merchi gramint ed m'avoir prêté vos zius, vos oréles et pis vos boukes pour in tiot momint in Picard »