

Séance 19 – la maison 4 - le cluedo

Objectif : rappel des activités de la séance précédente (la fiche mots-clés sur la maison, le jeu de Cluedo, les « feules d'ercache », le mémo pour jouer au Cluedo, la chanson sur la maison,), 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
- la fiche de Démuche-mots sur la maison du Cluedo (cf annexe 1)
- la fiche des paroles de la chanson « din m’mason » (cf annexe 2)
- bande-son de la chanson « din m’mason » (cf annexe 3)
- piste audio introduction du jeu de cluedo (cf annexe 4)
- la fiche avec le matériel du jeu de cluedo : les différentes armes, les différents personnages, les différents lieux (cf annexe 5) + un modèle de maison vide (cf annexe 6) / voir photo annexe 7 pour un aperçu de l’ensemble du matériel
- la fiche « comment jouer au Cluedo » (cf annexe 8)
- la « feule d'ercache » (cf annexe 9), le mémo pour jouer au Cluedo.

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) : « énui, os sonmes judi ch'vinte ed march.

Que jour qu'os s'rongs edmain ? »

Réponse attendue : « os s'rongs verdi ch'vint et in ed march. »

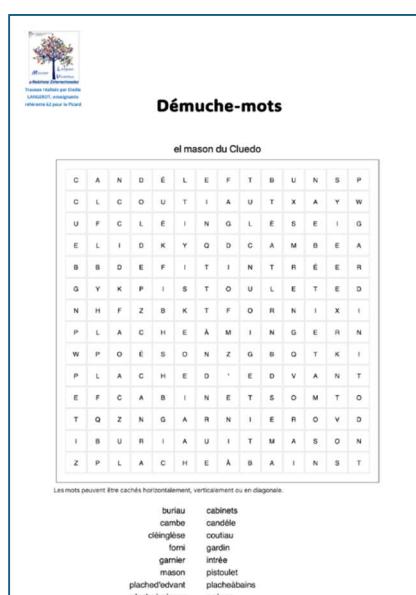
Que jour qu'os étions ayer ?

Réponse attendue : « os étions merkrédi ch' dis-neuf ed march. »

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

4/Démuche-mots sur la maison du Cluedo (cf annexe 1) :

→ Distribuer la fiche et laisser les élèves chercher les mots, corriger individuellement ou collectivement en projetant la fiche au tableau.



5/ Chanson « din m'mason » (cf annexes 2 et 3) :

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'int्रée.

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 en petits groupes) :

→ Faire écouter l'intro du jeu par P épère (cf annexe 4)

→ Présenter à nouveau le matériel du jeu, les différentes armes, les différents personnages, les différents lieux (cf annexes 5, 6, 7)



→ Reprendre la fiche « comment jouer au Cluedo » (cf annexe 8 - qui doit être collée dans le cahier), la relire et réexpliquer les règles du jeu.

→ Faire de même avec la « feule d'ercache » (cf annexe 9)



Travaux réalisés par Didée
UNIVERSITÉ de Picardie Jules Verne
Centre de Langues et d'Humanités

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 aveuc el candéle »

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

VOCABULAIRE UTILE :

Éne candéle : un chandelier
In coutiau : un couteau
In pistoulet : un pistolet
Du poéson : du poison
Éne corde : une corde
Éne clé anglaise : 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 anglaise				
Chés plaches				
Ch'buriau				
Ch'gardin				
Ch'garnier				
Chés cabinets				
El cambe				
Ch'forni				
L'entrée				
El plache à bains				
El plache à minger				
El plache d'edvant				

→ Commencer une partie en petits groupes, créer des îlots de jeux

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 »