

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

Que jour qu'os s'rons edmain ? »

Réponse attendue : « os s'rons 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.



Démuche-mots

el mason du Cluedo



| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | A | N | D | E | L | E | F | T | B | U | N | S | P |
| C | L | C | O | U | T | I | A | U | T | X | A | Y | W |
| U | F | C | L | E | I | N | G | L | E | S | E | I | G |
| E | L | I | D | K | Y | O | D | C | A | M | B | E | A |
| B | B | D | E | F | I | T | I | N | T | R | E | E | R |
| G | Y | K | P | I | S | T | O | U | L | E | T | E | D |
| N | H | F | Z | B | K | T | F | O | R | N | I | X | I |
| P | L | A | C | H | E | A | M | I | N | G | E | R | N |
| W | P | O | E | S | O | N | Z | G | B | O | T | K | I |
| P | L | A | C | H | E | D | I | E | D | V | A | N | T |
| E | F | C | A | B | I | N | E | T | S | O | M | T | O |
| T | O | Z | N | G | A | R | N | I | E | R | O | V | O |
| I | B | U | R | I | A | U | I | T | M | A | S | O | N |
| Z | P | L | A | C | H | E | A | B | A | I | N | S | T |

Les mots peuvent être cachés horizontalement, verticalement ou en diagonale.

| | |
|----------------|--------------|
| buriau | cabine |
| canche | canote |
| ciénglèse | couiau |
| fori | gardi |
| garnier | intée |
| mason | platolet |
| plachod'edvint | plachéibains |
| plachéiminger | poison |

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'entrée.

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 jardin.

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 Pépère (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)



Association Picardophone

Travaux réalisés par Nicole

LANGUAGES, enseignement

révisé le 12 pour le Picard

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 pistolet : un pistolet

Du poéson : du poison

Éne corde : une corde

Éne clé inglèse : une clé anglaise



Association Picardophone

Travaux réalisés par Nicole

LANGUAGES, enseignement

révisé le 12 pour le Picard

Feule d'ercache

| Chés gins | | | | | |
|--------------------|--|--|--|--|--|
| Madame BLANKE | | | | | |
| Madame ROUCHE | | | | | |
| Madame BLEUSE | | | | | |
| Monsui VERD | | | | | |
| Monsui GANNE | | | | | |
| Monsui VIOLET | | | | | |
| Chés armes | | | | | |
| Ene corde | | | | | |
| In pistolet | | | | | |
| 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 | | | | | |

→ 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 orèles et pis vos boukes pour in tiot momint in Picard »