

Jouer à un jeu de société : Let's play Cluedo

[Séquence](#)
[Séances](#)
[Documents](#)


ACTIVITÉS LANGAGIÈRES

Comprendre à l'oral
Interaction orale
Lire
Parler en continu
Écrire

CAPACITÉS (B.O. du 30 août 2007)

Comprendre des textes courts et simples
Comprendre les consignes de la classe
Copier des mots isolés et des textes courts
Produire quelques phrases
Reproduire un modèle oral
Répondre à des questions et en poser
Suivre des instructions courtes et simples

CULTURE ET LEXIQUE

La maison
Le patrimoine – sports et jeux

Projet (tâche finale):

Jouer à une version simplifiée du Cluedo

[CM1](#) [CM2](#)
[ANGLAIS](#)

MOTS-CLÉS : [JEUX](#)
[MAISON](#)

Séances :

[Séance 1](#)
[Séance 2](#)
[Séance 3](#)
[Séance 4](#)
[Séance 5](#)

Pré-requis

Cette séquence peut être programmée en fin de second ou troisième trimestre en CM1 ou CM2.
Elle constitue une bonne synthèse pour revoir et approfondir les pronoms interrogatifs : *where, who, what*.

Connaissances

Culture et lexique:

Kitchen, bedroom, bathroom, living room, garden, colours, to read, to listen, to swim, to play football, tennis, the piano.

Reading / Playing tennis, cards / Swimming / Eating a sandwich

Grammaire:

What's it ? It's__

Where are you ? / Where am I ? You are__

Pronom interrogatif : *who* / réinvestissement de *I like*

I Like__ / I don't like__

I know you are__ / I don't know__

Who am I ?

Phonologie:

Consonne [w] *where* / Accent de mots sur les lieux / Accent de phrase : *where is he ? Where am I ?*

Consonne : [h] *hello*. Le h a une valeur phonique.

Voyelles : [i:] [ɪ] [æ]. Prénoms : *Mike, Steeve, Mary*

Accent de phrase : *who is it ?*

Prolongements pédagogiques

Linguistique:

Interdisciplinaires:

Géométrie : faire la maquette du jeu en agrandissant les dimensions de la maison et du jardin.

Collaboratif:

Jouer au Cluedo avec les correspondants en utilisant la visioconférence ou une webcam. Prévoir plusieurs séances pour faire participer des groupes de quatre élèves.

Compléments

Matériel nécessaire :

5 cartes "personnages", 5 cartes "lieux", 5 cartes "actions" pour chaque groupe de quatre. Une grille à cocher par élève.

Précisions :

Les élèves sont par groupes de 4. Ils auront tous une grille à cocher. Ils devront se répartir les cartes "personnages", "actions" et "lieux" en en laissant trois cachées au milieu, qui seront les cartes à découvrir. Le principe du jeu est simple : plusieurs enfants sont en train de faire différentes choses dans plusieurs

endroits d'une maison. L'un d'eux va commettre une énorme bêtise. Qui est-ce? Qu'était-il en train de faire? A quel endroit? Ce sont les trois cartes du milieu qui donneront la réponse.

Les élèves devront cocher les cartes qu'ils ont en main dans leur grille : s'ils les ont, elles ne peuvent pas être au milieu. Ensuite, le plus jeune joueur pourra interroger un joueur de son choix. Il lui dira *Mike is playing football in the kitchen*. Si le joueur interrogé a l'une des cartes, par exemple la carte cuisine, il devra dire : *I don't know who, I don't know where, but I know what*. Et tous les joueurs devront cocher la cuisine dans leur grille. Le joueur interrogé pourra ensuite poser une question du même type au joueur de son choix.

Celui qui découvrira en premier qui a fait quoi aura gagné. Pour gagner, ce n'est pas une question de chance mais d'écoute et de prise d'indices.