

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

## Séance 5

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

Durée: 45 minutes

**ACTIVITÉS LANGAGIÈRES**

Comprendre à l'oral

Lire

Écrire

**CAPACITÉS** (B.O. du 30 août 2007)

Comprendre des textes courts et simples

Comprendre les consignes de la classe

Produire quelques phrases

Suivre des instructions courtes et simples

**CULTURE ET LEXIQUE**

La maison

Le patrimoine – sports et jeux

**Tâche(s) de la séance:**

Jouer au jeu du Cluedo et évaluer ses pairs.

[CM1](#) [CM2](#)[ANGLAIS](#)**Séances :**[Séance 1](#)[Séance 2](#)[Séance 3](#)[Séance 4](#)[Séance 5](#)**Connaissances :**

a. Culture et lexique :

Évaluer les acquisitions lexicales

b. Grammaire :

Réemploi des structures apprises

c. Phonologie :

Le maître sera attentif à la prononciation des phonèmes travaillés.

**Supports et matériels :**

Une grille d'observation par groupe qui fait office de grille d'évaluation.

**Organisation spatiale de la classe :**

4 groupes jouent pendant que 4 autres les observent.

**Déroulement de la séance :**

DURÉE	CAPACITÉS ET ACTIVITÉS	DÉROULEMENT ET PRISE DE PAROLE DE L'ENSEIGNANT	PRISE DE PAROLE ET ACTIVITÉS DES ÉLÈVES
10 minutes	Réalisation de la tâche finale	4 groupes de 4 élèves joueurs. Les 4 autres groupes ont en charge l'observation d'un groupe. Les observateurs ont une grille d'observation (document : fiche d'évaluation). Le maître présente la grille aux élèves et s'assure qu'elle est bien comprise.	Les élèves sont invités à poser des questions s'ils ne comprennent pas.
35 minutes	Déroulement du jeu Parler en interaction : répondre à des questions et en poser	Le maître circule entre chaque groupe et s'assure que les consignes sont respectées.	Lorsqu'une partie est terminée, les groupes alternent.