

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

## Séance 4

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

Durée: 45 minutes

**ACTIVITÉS LANGAGIÈRES**

Comprendre à l'oral  
Interaction orale  
Parler en continu

**CAPACITÉS (B.O. du 30 août 2007)**

Comprendre les consignes de la classe  
Reproduire un modèle oral  
Répondre à des questions et en poser

**CULTURE ET LEXIQUE**

La maison  
Le patrimoine – sports et jeux

**Tâche(s) de la séance:**

S'entraîner à jouer à la version simplifiée du Cluedo.

[CM1](#) [CM2](#)[ANGLAIS](#)**Connaissances :**

- Culture et lexique :  
Vocabulaire des séances 1 à 3
- Grammaire :  
Consolidation du présent progressif
- Phonologie :  
Consolidation

**Supports et matériels :**

5 cartes personnage, 5 cartes lieu et 5 cartes action. Un plateau de jeu apporté par des élèves ayant un jeu de Cluedo.

**Organisation spatiale de la classe :**

Groupes de 4 ou 5

**Séances :**[Séance 1](#)[Séance 2](#)[Séance 3](#)[Séance 4](#)[Séance 5](#)**Déroulement de la séance :**

DURÉE	CAPACITÉS ET ACTIVITÉS	DÉROULEMENT ET PRISE DE PAROLE DE L'ENSEIGNANT	PRISE DE PAROLE ET ACTIVITÉS DES ÉLÈVES
5 minutes	Comprendre à l'oral : comprendre les consignes de classes	Explication du jeu : principe de base En français : Il s'agit d'une enquête policière. Une personne a été tuée, on veut savoir par qui, où, comment. Cinq enfants sont dans une maison. Vous les connaissez, ce sont Steeve, John, Mary, Ann et Mike. L'un deux va faire une énorme bêtise ! Qui est-ce ? Où est-il ? Qu'est-il en train de faire ? Chaque groupe aura un plateau et chaque élève une grille de jeu. On distribue des cartes. Trois seront intégrées dans une enveloppe au milieu. Personne ne doit les connaître. Dedans, il y a le nom du coupable, ce qu'il est en train de faire et où il se trouve.	Les élèves écoutent et peuvent poser des questions.
15 minutes	Parler en continu : reproduire un modèle oral	Utiliser document mise en place d'un jeu Toujours en français : "cochez les cartes que vous aurez reçues". Le plus jeune du groupe pourra ensuite poser une question. S'il pense que c'est John et qu'il est en train de jouer au football dans la cuisine, il dira au joueur de son choix : <i>John is playing football in the kitchen.</i> Si le joueur à qui il l'a demandée a la carte "John", il dira : <i>I don't know what, I don't know where but I know who.</i> S'il a la carte "cuisine", il dira : <i>I don't know what, I don't know who but I know where.</i> S'il a la carte "jouer au foot", il dira : <i>I don't know who, I don't know where but I know what.</i> S'il a plusieurs cartes, il choisit celle qui veut présenter. Quand c'est à un autre de jouer, on dit : <i>It's your turn!</i> Quand on trouve le lieu, le personnage et l'action, on dit : <i>I know ! It 's _____ he is _____ in the _____</i> Celui qui trouve les trois cartes en premier a gagné.	Les élèves répètent à tour de rôle les structures expliquées par le maître.

<b>DURÉE</b>	<b>CAPACITÉS ET ACTIVITÉS</b>	<b>DÉROULEMENT ET PRISE DE PAROLE DE L'ENSEIGNANT</b>	<b>PRISE DE PAROLE ET ACTIVITÉS DES ÉLÈVES</b>
25 minutes	Réalisation de la tâche de la séance : s'entraîner à jouer	Explication du jeu : principe de base Le maître passe dans les groupes pour aider ceux qui ont des difficultés à démarrer.	Les élèves jouent et n'ont pas droit de s'exprimer en français.