

Les règles de jeu du Cluedo simplifié :

5 suspects → dog/cat/boy/girl/driver/babies

5 armes → schoolbag/eraser/pen/pencil sharpener/glu

6 pièces → living room/library/toilet/kitchen/bedroom/bathroom

Utilisation du lexique du matériel de la classe (armes)

Utilisation du vocabulaire des personnages de la chanson de la 1^{ère} période (the wheels on the bus go round and round...). (suspects)

Utilisation du lexique des pièces de la maison.

Utilisation des nombres pour le dé.

Syntaxe : I accuse the boy in the toilet with the pen.

- Compréhension orale
- Production orale en interaction

Prolongement possible pour complexification une fois que le vocabulaire est acquis (phono):

Modifier les étiquettes sans les images pour favoriser la compréhension écrite.

4 joueurs

Mettre de côté une arme, un suspect, une pièce à cacher. C'est ce qu'il y a à découvrir.

Distribuer le même nombre de cartes à chacun des 4 joueurs. Dévoiler à tous les cartes restantes.

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Celui qui fait le plus petit nombre commence. Chacun a choisi un pion (un des suspects)



→ point de départ des joueurs

→ passage secret pour aller du salon à la salle de bain.

Les élèves doivent se rendre dans une pièce en entrant par la porte et pose une question à un élève en particulier. Par exemple s'il est dans la cuisine : « Do you have the dog in the kitchen with eraser ? » L'élève interrogé ne montre qu'une seule des cartes qu'il possède.

La seule contrainte est la pièce dans laquelle il est. Les élèves peuvent interroger qui ils veulent avec l'arme qu'ils veulent. L'élève qui est en train de jouer doit annoncer son nombre sur les dés.

Remplir la fiche au fur et à mesure des réponses.

Quand un élève pense avoir la réponse il se rend sur la case noire du centre du plateau et annonce :

« I accuseinwith..... »

On vérifie et la partie est terminée.