

## Précisions sur la mise en oeuvre du projet

### Mise en oeuvre:

#### STEP 1 : Get ready

- Défi en équipes pour découvrir la thématique sur le mode de l'enquête : résolution d'énigmes et recherche d'indices dans la classe, codes à déchiffrer pour connaître le rôle et de la mission à accomplir dans le nouveau scénario.

#### Mise en oeuvre:

- o Constitution libre des équipes / annonce du défi (rapidité et prise de notes de tous les membres requis pour l'emporter) / musique mystérieuse et lancement
- o Distribution d'un message codé - la réponse est LOOK INSIDE THE DICTIONARY

12-15-15-11 9-14-19-9-4-5 20-8-5 4-9-3-20-9-15-14-1-18-25

- o Parmi les dictionnaires papiers de la classe se trouve un faux dictionnaire/coffre qui contient le second message codé- la réponse est DETECTIVE (fiche STEP1 GET READY - réponse1)

### You're a ... « EVITCETED »

- Enrichissement lexical - mobiliser et développer le lexique qui forme le socle du projet : Fiche **STEP1-GET READY** : défi observation (photo projetée au tableau) - puis passage en modalité individuelle et à l'écrit pour réactiver/enrichir le lexique.
- Distribution de la fiche projet et présentation du scénario et de la tâche finale / documents collés dans le cahier.

#### STEP 2 : Sherlock Holmes

##### 1/FIND OUT ABOUT A FAMOUS DETECTIVE!

- Découverte du personnage emblématique de Sherlock Holmes et de ses caractéristiques  
Aide accessible à ceux qui le souhaitent

##### STEP2 1 VIDEO

##### 2/DISCOVER SHERLOCK HOLMES' INFALLIBLE METHODS

- Texte 1 : script d'un épisode de la série, d'après *The Hound of the Baskervilles* d'Arthur Conan Doyle, dont l'abord est facilité par la vidéo STEP2 2 SHERLOCK, pour mettre en évidence la méthode de Sherlock Holmes.

Après un travail de compréhension globale avec la vidéo, un travail de CE individuel puis collaboratif est proposé.

Trois supports, de difficulté inégale, permettant ainsi la différenciation, sont distribués :

- o Texte 1: pages 9 à 11
- o Texte 2: pages 12 et 13
- o Texte 3: pages 14 et 15

Après une première étape individuelle permettant à chacun de collecter des indices, une étape collaborative rassemble les élèves par groupes de 3 (1 pour chaque texte). Chacun partage alors les indices recueillis et le groupe formule les conclusions qui s'imposent.

Point important : pendant tout le scénario, des enveloppes d'aide sont à disposition pour soutenir la motivation. Les élèves qui le souhaitent viennent jeter un œil aux indices (visuels ou de type message codé). L'expérience a montré que les élèves n'y recourent qu'en dernier lieu ou pour se rassurer.

## Précisions sur la mise en oeuvre du projet

### Objectifs :

- Travail CE en modalité individuelle puis collaborative : 3 fiches de travail (extrait 1
- Enrichissement linguistique : probabilité, verbes observations/déduction, marqueurs logiques.
- VERS POC : très guidée, à 4, avec prise d'appui sur l'écrit. Fluidité visée.

*You're Watson : tell Mrs Hudson about your meeting with Henry Knight, describe him and explain what Sherlock Holmes discovered about him in one look.*

- Texte 2 : extrait de *The Speckled Band* d'Arthur Conan Doyle, choisi pour ses points communs avec le premier, travaillé uniquement en CE cette fois.

### Objectifs :

- Travail CE
- Enrichissement linguistique : prétérit Ø, formation et quelques irréguliers (enrichis tout au long du scénario), PRP -ed, marqueurs chronologiques
- VERS POC : seul.

*You're Holmes, sum up your findings about the lady's timetable.*

### Eval de CE

Remédiation - groupes de besoin: travail avec le professeur et/ou travail en autonomie sur tablettes en fonction des degrés d'acquisition des objectifs renseignés sur la copie Quizlet / Learning apps.

*Fast Learners* : travail sur Londres avec bande-annonce de la série + extra-riddles

### 3/APPLY AND MASTER HIS CASE-SOLVING TECHNIQUES

- Texte 3 : texte-énigme à comprendre pour expliciter la manière dont les enquêteurs ont confondu le coupable.

### Objectifs :

- Travail CE : entraînement puis pause réflexive = bilan méthodologique à partir des verbes de consignes proposés dans les 3 entraînements - afin de prendre conscience des stratégies transférables mises en oeuvre et d'être en mesure de les réutiliser en évaluation.
- Enrichissement linguistique : les mobiles + rebrassage des objectifs précédents
- VERS POC. Seul, tâche d'entraînement enregistrée - retour sur utilisation du prétérit / prononciation de -ed / utilisation du vocabulaire et des marqueurs

*You're a police officer. Explain how you trapped the culprit and imagine his possible motives.*

### Remédiation

*Eval de CE et correction*

### STEP 3 : SORT TRUTH OUT FROM LIES

- Support pris d'un manuel

### Objectif :

- Linguistique: introduire le prétérit BE-ING
- VERS POC : Deliver your verdict, confront your theories.

### Evaluations :

## Précisions sur la mise en oeuvre du projet

- Une évaluation de connaissances linguistiques en cours de scénario, suivie d'une remédiation.
- Une évaluation de compréhension écrite, dont le texte est disponible ci-dessous. Elle est menée après les différents entraînements.
- Une tâche finale de production orale, dont le sujet figure sur la fiche projet. **Le contexte de l'enquête est celui du texte de compréhension écrite.** La tâche est précédée d'entraînements progressifs.

1 .... "Silver Blaze is a fine race horse, owned by Colonel Ross," said Holmes. "The trainer, John Straker, was

found dead in a field near the stables one morning earlier this week, with a nasty head injury. The horse had vanished."

.... "But why would anyone want to steal a racehorse?" I asked. "It is not as if they can sell it and someone else can run races with it. Everyone in the horse-racing business knows Silver Blaze. As you rightly said earlier, Holmes, it is the most famous horse in the country."

.... "And the best," said Holmes. "Which is why someone might want to cause the animal harm. To prevent it

running in the Wessex Cup next week."

.... "By Jove!" I exclaimed. "Of course. With Silver Blaze in the race, the other horses do not stand a chance. But if Silver Blaze does not run, another horse will win, and some people will stand to make a lot of money."

.... Holmes nodded. "The main rival to Silver Blaze is a horse owned by Lord Backwater. Surely Lord Backwater is not involved, but perhaps the stable manager is."

.... "That's certainly possible," I agreed.

.... "The rival stable is at Mapleton, only a few miles distant from where Silver Blaze disappeared. The stable manager is one Mr. Silas Brown, and by all accounts he is not a pleasant fellow."

.... I leaned forward. "So, this Brown surely is the culprit?"

.... Holmes wagged his finger. "Not so fast, Watson. He is certainly a suspect. But we cannot assume someone is guilty just because they live nearby and are unpleasant."

Source: Williams. *Sherlock Holmes re-told for children: Silver Blaze* (p. 49). Odyssey

## Précisions sur la mise en oeuvre du projet

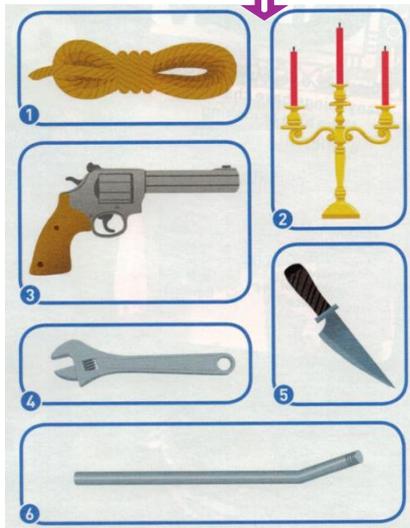
Documents supplémentaires pour une pratique de la langue en lien avec la thématique

### Get ready to investigate - playing CLUEDO !

Match each name to ...

...the corresponding **weapon -WHAT ?**: ...the corresponding **place (WHERE ?)**:

a candlestick ...  
a dagger / knife ...  
a pistol/ revolver/ gun ...  
a lead pipe ...  
a rope ...  
a wrench ...



the living room ...  
the study ...  
the garage ...  
the bathroom ...  
the dining-room ...  
the kitchen ...  
the games'room ...  
the bedroom ...  
the courtyard ...

#### WHO ?

Green ===  
Olive  
Mustard ===  
Moutarde  
Peacock ===  
Pervenche  
Plum === Violet  
Scarlet === Rose  
White ===

Proposition de script pour maître du jeu :

(Commencer par instaurer la phase nuit) **Welcome! Welcome! Villagers! Night is falling on the village. You are very tired. Everyone is going to sleep. Shut your eyes and don't peek. Now, while you're sleeping, the Seer is still working. Seer, open your eyes!** (il n'y a qu'un Voyant dans le jeu. Cet élève ouvre les yeux). **Seer, pick someone to ask about.** (l'élève-voyant pointe du doigt un camarade, vous lui montrez sa carte. Passer dans le cercle et remuer d'autres cartes afin de ne pas dévoiler quel joueur a été vu).

**The Seer knows everything! Seer, close your eyes!** Now, I can hear them! They are coming! They're coming to get you. **The werewolves are here. Werewolves, open your eyes!** (les loups-garous se découvrent, ils forment une équipe secrète dans le jeu) **Werewolves, make sure you know who the other werewolves are. Werewolves, pick someone to be tonight's victim.** (les loups-garous pointent le doigts vers la victime. Ne valider la mort qu'à partir d'un consensus. Cette phase peut produire des débats silencieux entre loups-garous. Les villageois qui ont les yeux fermés, écoutent, à l'affût du moindre bruit). **And it's done! It was a pure massacre! Werewolves, close your eyes. OK, morning arrives, and everyone wakes up. Everyone, except ...** (passer dans les rangs, créer le suspense, jouer avec les nerfs des élèves) **Except you, X. You're dead. I'm sorry! Villagers, it is your job to discover who murdered poor X and take revenge. You have until nightfall to find the killer. Did hear hear something? Did someone move? Do you have a clue? Do you have a hunch?** (Se reculer et laisser place au débat. On veillera à ce que l'accusation soit bien rythmée, pour cela on écrira les noms des accusés au tableau, et chaque élève accusé devra répondre à la question **What were you doing last night?** posée par les élèves. Cela favorise la dynamique du jeu et l'humour avec des alibis préparés sur des bases humoristique sur le workbook. Après 2 ou 3 accusations, passer aux délibérations.) **It's time to vote! 3 2 1, vote!** (les élèves pointent du doigt pour accuser. Compter les votes. Éliminer l'élève. Montrer sa carte. Le premier tour est terminé. Instaurer à nouveau la phase de nuit et recommencer.)

# Précisions sur la mise en oeuvre du projet

REMEDIAL - Use the grammar objectives again in the context of a game :

## The Werewolf game survival kit

Pour survivre pendant la partie de loup-garou, tu devras savoir accuser, te défendre et trouver des alibis.

### 1. J'accuse !

- The clues

Pendant la phase de nuit, tu dois bien te concentrer. Les bruits qui t'entourent et les mouvements de tes camarades sont des indices précieux qui t'aideront à deviner qui sont les loups-garous.

Classe ces phrases dans le tableau : font-elles référence à des indices sonores ou à des mouvements ?

I heard a noise over there • The table was moving • You were laughing •

1/ Sounds	2/ Movements
-----------	--------------



- Your hypotheses

Pendant la phase de jour, tu vas enquêter et faire des hypothèses afin de savoir qui sont les loup-garous dans la partie. Utilise les **adverbes de probabilité** pour préciser à tes camarades si tu es sûr(e) de toi ou s'il s'agit d'une intuition. En effet, si tu as un rôle spécial comme celui du voyant, cette précision devient essentielle !

⇒ m \_\_\_\_\_ = p \_\_\_\_\_  
p \_\_\_\_\_  
p \_\_\_\_\_  
c \_\_\_\_\_  
s \_\_\_\_\_

### 2. Je me défends !

Tu trouveras, dans cette spirale, des phrases utiles pour te défendre. Recopie-les ci-dessous et choisis tes expressions préférées afin de montrer que ces accusations sont fausses... même si tu es vraiment un loup-garou !

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



### 3. J'ai un bon alibi !

Lorsqu'un camarade est accusé, tous les autres demandent : **What were you doing last night?**

## Précisions sur la mise en oeuvre du projet

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....