

Projet de 2<sup>nde</sup> Euro Anglais : collaboration de Mme Antonoff et Mme Sumner. Année 2013 – 2014. Lycée Mme De Staël, Saint Julien en Genevois.

Durée : minimum 6 semaines.

Tâche finale : Créer un jeu intégrant des investigations scientifiques policières.

Organisation : 4 équipes de 5 à 6 élèves ; alternance des séances anglais – DNL avec progression parallèle (apports / recherches / productions soit liés au scenario, aux profiles des personnages, soit aux enquêtes scientifiques, aux méthodes et au matériel disponible au laboratoire).

Déroulement : Prenant pour base le Cluedo (jeu et règles françaises fournis au début), les élèves ont dû inventer un scenario dans lequel au moins une des investigations (lieu, personne, arme) repose sur une forme d’investigation scientifique. Les différentes branches des sciences forensiques ont fait l’objet d’une petite recherche suivie d’une courte présentation orale. La construction d’un scenario policier a été étudiée avant que chaque équipe ne rédige le sien en tenant compte des types d’indices choisis pour le jeu. Certains accessoires du jeu ont été réalisés par les élèves en classe (empreintes digitales) ou sélectionnés au laboratoire de SVT (lames de cheveux et poils, kit de simulation de typage sanguin).

Evaluation : présentation orale par chaque équipe du jeu, du scenario, des types d’indices choisis, des méthodes scientifiques sous-jacentes.

Grille à remplir (pour évaluation de l’écoute et de la compréhension orale) durant chaque présentation :

Group	suspect identification	Evidence / method for weapon identification	location identification	Scenario (main idea)

Critères	Nom d’élève
Présentation claire d’un scenario original et cohérent avec les indices	/5
Présentation claire et complète des 3 familles d’indices (suspects – armes – lieu) à étudier et du but du jeu (éliminer des indices)	/5
Au moins un indice repose sur une investigation scientifique (forensique)	/2
Explication claire, rigoureuse et précise d’un type d’investigation au moins (nom de la méthode)	/3
Plateau et matériel de jeu attrayant, soigné, complet	/5
Prestation orale : aisance orale, recevabilité linguistique	/6
Pertinence et complétude du remplissage du tableau durant écoute	/4
Total	/30

Evaluation du travail de présentation du jeu de type Forensic « Cluedo »

**CLUEDO**

**Story:** On 28th, August, John visited his father (Mr. Smith) at home. He discovered that his Dad was dead. The Police said that it was a murder. The question is... what happened? You're a detective. John decided to call you in order to solve this crime.

**Aim of the Game:**  
To be the Winner, you must answer the following questions  
=> Who is the murderer, where the crime took place and what was the weapon.

**Installation:**  
1\*) All players choose a character and put it in their box.  
2\*) Make three cards' piles: one with suspects, another with weapons and the last one with rooms.  
3\*) Nobody should see the selected cards. It is the investigator's answer.  
3\*) Mix the remaining cards and distribute them face down to each player. If some cards remain, watch them.

**How to play:**  
1/ The wife begins, then you have to play clockwise.  
In each round, try to go in a new room either throw the die, (either use secret passage).  
2/ You can move your piece horizontally, vertically, but you can't move it diagonally.  
3/ There can not be 2 pieces on one box.  
4/ When you are in a room, form an hypothesis with:  
=> a room (where you are)  
=> a weapon  
=> a character  
Then, ask a player if he has the card. He has to show you if he hasn't asked the next player.

**Few Details:** You have to guess where and how thanks to drawing on cards.  
As for example: there is a broken glass on your card. In your mind, you should think that Mr. Smith has probably been killed with a bottle.

**Game's End:**  
1) When a player think that he has solved the riddle, he has to go to the central box in order to make a supposition.  
2) Check the answer

scénario et règles du jeu rédigés en anglais

**Who ?**

His wife				
The gardener				
The man's delivery man				
The neighbour				
His son				
The cleaning-lady				

**Weapon ?**

A rope				
A knife				
A gun				
A candlestick				
A poison's syringe				
A broken bottle				

**Where ?**

In the garden				
In the garage				
In the kitchen				
In the living-room				
In the swimming-pool				
In the bathroom				

feuille d'enquête pour chaque joueur

Find the weapon used to kill Mr. Smith

Find the weapon used to kill Mr. Smith

Find the weapon used to kill Mr. Smith

Find the weapon used to kill Mr. Smith

Find the place where Mr. Smith has been killed

Find the place where Mr. Smith has been killed

Find the place where Mr. Smith has been killed

cartes à empreinte digitale permettant d'éliminer des suspects (confrontation à la planche décrivant les personnages)

cartes montrant des traces sur le corps permettant d'éliminer des armes (confrontation à la feuille d'enquête listant les armes possibles)

cartes indices de lieux permettant d'éliminer des scènes de crime (confrontation à la feuille d'enquête listant les lieux possibles ou au plateau de jeu)

Suspect	Suspect	Suspect	Suspect	Suspect	Suspect
					
His wife	The gardener	The pizza's delivery man	His neighbour	His son	The cleaning-lady
His wife is a young lady, she certainly wants his inheritance that's why she could be the culprit.	The gardener felt in love with Mrs Smith. He was jealous, that's a reason why he could killed him.	The pizza's delivery man visited many times the house because Mr Smith ordered often pizza so he could premeditate a murder.	There is a conflict between Mr Smith and his neighbour, Mr John because Mr Smith organise too much party so there is a lot of noise and Mr John is angry.	His son is a drug dealer so when his dad discovered that he wanted to give him in.	The cleaning-lady was mobbed by Mr Smith. He abuse of her, he's sexually attired by her. She thought that he is such a pain.
					

description / profil des personnages suspects, empreintes de référence



plateau de jeu