

# DUNGEON MASTER

Fiche d'application – niveau 6<sup>e</sup> ou 5<sup>e</sup>.

Formes vues et réemployées	Enrichissement possible
Be, Have got , Can + Négation, interrogation, réponses brèves And, but, or, because	Must (ou : don't have to) So questions en Who?

## 1) Présentation du jeu et des objectifs :

- Montrer la carte du donjon + les quêtes. Prononcer les noms des trésors.
- Expliquer les enjeux : *you are a hero ! You have got a quest (example). You have got companions. They have got capacities and objects (example).* Montrer le "hall of heroes".
- Eventuellement une trace écrite avec les tableaux de conjugaison de Be et Have

## 2) Première heure : se présenter, be et have got

### a) Préparation

- Montrer les **héros seuls** : bien prononcer les noms, et faire répéter.
- Montrer les **capacités et objets seuls** (cacher la partie avec les obstacles). Bien prononcer, et bien insister sur Be et Have got. **Se prendre pour exemple** : I am not strong / I have got keys...
- Distribuer la fiche « hall of heroes » aux élèves.

### b) Jeu de rôles

- 10 élèves font les héros et se présentent : 2 affirmations chacun. Les autres prennent des notes.
- **Correction** (à la 2<sup>e</sup> ou à la 3<sup>e</sup> personne, bien faire répéter) : remettre ensuite le "hall of heroes" complet pour correction en classe complète. Faire surligner objets et qualités de couleurs différentes.

### c) Exercices de transfert

- **Exercice oral** : reprise de 7 élèves pour un jeu de rôles. Ils doivent faire deviner qui ils sont.
- Donner un exemple soi-même avec un héros. 1 affirmation et 1 négation chacun
- Nécessité de poser des questions pour combler les vides : are you... ? have you got ... ? + réponses brèves. Les amorces de questions sont écrites au tableau. L'élève qui donne la réponse doit justifier : you are XXX because ...
- En 6<sup>e</sup>, il est plus judicieux de ne faire que des affirmations, surtout si le temps manque : les joueurs décrivent donc leur héros simplement, les autres devinent et justifient.
- **Exercice écrit** : choisir 3 personnages et les décrire à 3 personnes : I, you, he/she.

### 3) Deuxième heure : les capacités et la cause, can / can't et because

#### a) Rappel première heure :

- Reprendre une présentation simple : 2 affirmations et 2 négations (I, you et he).
- Rappel rapide de la carte du donjon : montrer les trésors mais aussi les obstacles. Faire prononcer les trésors de nouveau.

#### b) Préparation :

- **Exercice structurel : capacités et objets + obstacles.** Faire bien prononcer et mimer les obstacles (*I can push the rocks*). Ensuite, faire répéter les phrases complètes : *I can push the rocks because I am strong*.
- Production orale de 10 élèves : décrire ce qu'ils savent faire et pourquoi. Faire deviner qui ils sont à la classe.
- Un élève doit faire deviner son héros. Les autres posent des questions en « Can you ? » + réponses avec les réponses brèves. Il faut justifier sa réponse à la fin, quand on a trouvé. *You are XXX because (you have got) and you can...*

#### c) Application directe sur la carte du donjon :

- un élève est le « Dungeon Master » et déplace le pion. Il possède une fiche héros (inconnue des autres). Deux héros l'accompagnent (aussi inconnus). Un 4<sup>e</sup> élève marque les trésors obtenus et le nombre de mouvements effectués. Le reste de la classe écoute et tente de deviner l'identité des trois héros. Les héros doivent apprendre par cœur ce qu'ils sont capables de faire selon leur fiche avant de commencer.
- A chaque obstacle, le maître dit : « I can... » ou « I can't » puis demande « Can you ? » + Réponses brèves.
- Score final selon objets ramassés, la classe donne l'identité des héros et sa justification (si besoin : poser des questions), et passage à l'équipe suivante.

#### d) Exercices :

- **Exercice oral à la volée :** Can the knight push the rocks ? Why or why not ?  
Énoncé attendu (éviter en 6<sup>e</sup>) : No he can't push the rocks because he isn't strong.
- **Exercice écrit :** faire 7 phrases à l'écrit avec 7 personnages différents. **Donner l'exemple d'un héros :** He can't push the rocks because he isn't strong. Possibilité de donner des amorces.  
En 6e : the knight / push the rocks / strong  
The monster / open the door / key  
> Envisager une worksheet

#### **Bonus : guessing game**

- le prof fait deviner quel héros il est : il donne une capacité et une incapacité, sans justification. Les élèves doivent poser des questions en CAN pour compléter l'info qui manque : Can you push the rocks ? + Réponses brèves.

- L'élève qui donne la réponse doit se justifier : you are XXX because you can... and you have got
- Possibilité de faire passer quelques élèves.

#### **4) Troisième heure : reprise du tout.**

##### **a) Rappel de la première heure :**

- faire décrire un héros : 2 capacités et incapacités + justifications.

##### **b) Application sur la carte du donjon.**

- Le maître fait un tracé préalable et liste les obstacles. Il n'a pas de héros. Les 10 héros sont là, avec identité inconnue. Il leur pose deux questions chacun pour savoir si ils sont capables de passer les obstacles. Chaque question doit être en Be ou HAVE. Amorces écrites au tableau et réponses brèves données.

- En 5<sup>e</sup>, possibilité de poser des questions en WHO can ? Possibilité de lister les obstacles avec must.

- Le maître de jeu « prend » les héros qui l'intéressent et fait un récap final de leurs capacités, en se justifiant. Le meilleur maître de jeu est celui qui prend le moins de héros à la fois.

##### **c) Quête finale :**

- Le maître prend une quête (difficile) et un héros. Il se présente : nom et attributs. Il choisit deux personnages sur 9 en leur posant 1 questions chacun (Be et have got).

- Il prend deux héros au hasard et part sur le donjon avec son pion. Chaque obstacle demande une pause. Le maître de jeu dit « I can » ou « I can't ». Si il ne peut pas, il demande à ses équipiers. Les obstacles doivent être franchis par le dé.

- Un obstacle est franchi à 4 chances sur 6 si la capacité est possédée ou 2 chances sur 6 autrement. Le personnage qui échoue est éliminé, et doit être remplacé par un autre.

- En fin de partie, la classe doit deviner l'identité des équipiers qui ont participé.

##### **d) Transfert écrit (peut être fait en 4<sup>e</sup> heure) :**

Possibilité de faire le travail écrit AVANT la quête finale à l'oral, en guise de préparation.