



## Haut les mains !

### ➔ Objectifs :

- Savoir linguistique : Apprendre à raconter un cambriolage en utilisant le passé composé.
- Travail collaboratif : Imaginer un cambriolage, jouer au cadavre exquis et raconter les histoires transformées.



**Thème** : le cambriolage



**Durée de l'activité** : 2 heures (pour faire les activités de la fiche élève)



**Niveau** : A1-A2



**Itinéraires** : <http://voyagesenfrancais.fr/>

Conseils d'utilisation de la fiche : voir les indications en orange.

Il est essentiel que les apprenants comprennent à quel moment de la construction de leur monde ils en sont. Le décors et les personnages ont été créés, nous nous centrons maintenant sur les aventures.

Dans cette fiche, un article de journal est proposé. Il s'agit d'un article correspondant à un fait passé à Merduceaux (village imaginé par le groupe ado 2 de l'Institut Français de Madrid). Pensez donc à adapter certains éléments au monde imaginé par vos élèves.

**Activité préliminaire :**
 (10 minutes)

Avant le cours, regroupez les élèves jouant dans la simulation globale les rôles de :

- celui qui s'est fait voler, ( à Merduceaux, la duchesse)
- celui qui a découvert le vol, ( à Merduceaux, le secrétaire de la duchesse –guide du château)
- celui qui va se charger de trouver le coupable (à Merduceaux, le policier)

Donnez à ces élèves un papier sur lequel il sera écrit : « Hier, quelqu'un est entré dans le château et a volé le collier de la duchesse » ou dites-leur oralement.

Tous les élèves déambulent dans la salle. Les personnages informés de la situation (A) vont s'approcher d'un personnage non informé (B).

Les personnages A et B se saluent et se demandent des nouvelles avant d'entamer le dialogue suivant :

A- Pffff, vous avez appris la nouvelle ?

B- Non, quelle nouvelle ?

A- Eh bien, hier quelqu'un est entré dans le château et a volé le collier de la duchesse !

B- Non, c'est pas possible !

A- Excusez-moi, je dois partir ! Regardez la une du journal !

B- A bientôt !

A- Au revoir

Une fois les personnages B informés, ils prennent le rôle du personnage A et ainsi de suite jusqu'à ce que toute la classe soit informée.

Au préalable, donnez les répliques A aux personnages informés de la situation et les répliques B aux autres. Veillez à ce que les A ne lisent pas les répliques des B afin de maintenir le suspens !


**1) A la une**  
 (30 minutes)

Les apprenants vont lire l'article paru à la une du journal de leur monde imaginaire. Pour commencer, ils vont d'abord s'interroger sur l'expression « à la une » qu'ils auront entendu au préalable dans le dialogue joué, ce qui devrait les aider à trouver la bonne réponse.

Pour l'activité c, n'oubliez pas que l'article proposé dans la fiche élève correspond à la situation d'une simulation globale d'une classe en particulier. Il est à modifier ainsi que les questions de compréhension pour être adapté au monde imaginé par vos élèves.







## 2) Puzzle policier !

 (10 minutes)

Une majorité de lexique a été introduit dans le texte. Grâce à cette activité, les apprenants vont fixer le lexique appris et/ ou l'élargir.


Pour l'exercice a : Demandez aux apprenants de retrouver les mots en mettant les étiquettes deux par deux, puis en écrivant le mot à côté de sa définition. Les apprenants pourront s'aider du nombre de tirets (il y a autant de lettres que de tirets) et de la lettre donnée.

Dans l'exercice b, les apprenants devront trouver le vocabulaire à partir d'une image ou d'une définition. Pour les aider, les syllabes sont données dans le désordre. Pour compliquer l'exercice, on pourrait proposer l'exercice suivant :

Image ou définition	Indice	Réponse
Personne qui a vu les faits .	TE- _ _ _	Un _____
	VOL - _ _ -VER	Un _____
Recherche méthodique.	_ _ - EN- QUE	Une _____
	EM- TE- _ _ _ _ _	Une _____
Argent demandé contre la libération de quelqu'un.	_ _ _ -RAN	Une _____
	_ _ _ -NOT- ME	Des _____
Personne retenue pour être échangée contre de l'argent.	GE- O- _ _	Un _____
	PECTS - _ _ _	Des _____
Justification.	_ _ -A-LI	Un _____



### 3) Quel désordre !


 (10 minutes)

Les apprenants doivent dans un premier temps remettre les vignettes dans l'ordre correct afin de retrouver la chronologie des étapes. Demandez-leur d'écrire sous chaque vignette, une phrase au passé composé.

Au préalable, vous pouvez demander à vos apprenants de repérer les verbes au passé composé dans l'article.

Si vous avez déjà étudié l'imparfait, pensez aussi à leur demander d'imaginer le contexte (le jour, l'heure, les sentiments du propriétaire).

### 4) A toi !

 (10 minutes)

Dans cette dernière activité les apprenants réutiliseront leurs connaissances en racontant sur le site à l'écrit et/ou à l'oral un cambriolage ou un vol.

a. Que s'est-il passé ?

Divisez la classe en 5 groupes et faites-leur compléter le tableau de la fiche élève par groupe. Insistez pour qu'ils remplissent les cases de façon très précise, en utilisant des informations communes au groupe-classe -c'est-à-dire des informations appartenant à son monde imaginaire- pour que le résultat soit riche et amusant

b. Silence, on tourne !

Demandez aux apprenants de télécharger l'application Tellagami <https://tellagami.com> sur leur smartphone. Par groupe, ils choisiront leur personnage et leur décors et enregistreront l'histoire. Demandez-leur d'envoyer leur histoire sur le site, dans la partie « commentaires ». *Jeunes Nomades > notre monde imaginaire > Haut les mains !*

c. Cadavre exquis :

Reprenez la méthode du cadavre exquis qui consiste à utiliser le lieu du groupe 1 avec le moment choisi par le groupe 2, les faits du groupe 3, les personnages choisis par le groupe 4 et les conséquences imaginées par le groupe 5 et ainsi de suite. Chaque groupe lira le texte qui correspond « à sa couleur » comme le montre le tableau ci-dessous :

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5
où	x	x	x	x	x
quand	x	x	x	x	x
quoi	x	x	x	x	x
qui	x	x	x	x	x
conséquences	x	x	x	x	x

Vous pouvez ensuite demander à vos élèves de raconter par écrit les histoires entendues et de les envoyer sur Jeunes Nomades > Nos mondes imaginaires > Haut les mains !

Voilà comment, dans un monde plein de rumeurs les nouvelles peuvent être déformées ! Ah ! Le bouche à oreille...

Conception : Noémi Mourer, Institut Français d'Espagne à Madrid



