

Guide pédagogique

La description de Charlie est un rappel du mécanisme d'apport d'information : on dit quelque chose à propos de quelque chose.

VISAGE

Habits

Couleurs

Aussi, permet-elle de diversifier les critères et d'affiner l'observation de celui qu'il va falloir repérer.

A B C D E F G H I J K L M N

- 1 Les renseignements donnés en marge de l'illustration doivent permettre de localiser plus précisément Charlie, en donnant des coordonnées à la manière du jeu touché-coulé. Pour plus de clarté, une grille a été disposée sur l'image.
- 2
- 3

L'exercice constitue une première étape de changement de personne : le personnage change, pas encore la personne grammaticale qui le convoquera.

CHOISIS UN PERSONNAGE



Participant à ce rappel sur le mécanisme d'apport d'information, les élèves vont devoir chacun décrire et représenter le personnage qu'ils ont choisi. Ensuite, il s'agira de faire deviner sa position sur le principe du jeu *Qui est-ce ?*, en ne répondant que par oui ou non avec une limite de sept questions et trois propositions.

Chaque planche met en scène différents personnages, non le seul Charlie.



Chaque élève va alors devoir choisir l'un d'eux et faire comme s'il l'était, notamment en parlant en "je". Pour autant, il n'est pas nécessaire de choisir celui qui leur ressemble le plus. Ce dernier exercice va donc éveiller à la variation en personne en fonction que l'on parle de soi (1^e personne), que l'on s'y adresse (2^e personne) ou que l'on parle d'un autre (3^e personne).

OÙ EST CHARLIE ?



COMMENT EST CHARLIE ?



VISAGE

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

Habits

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

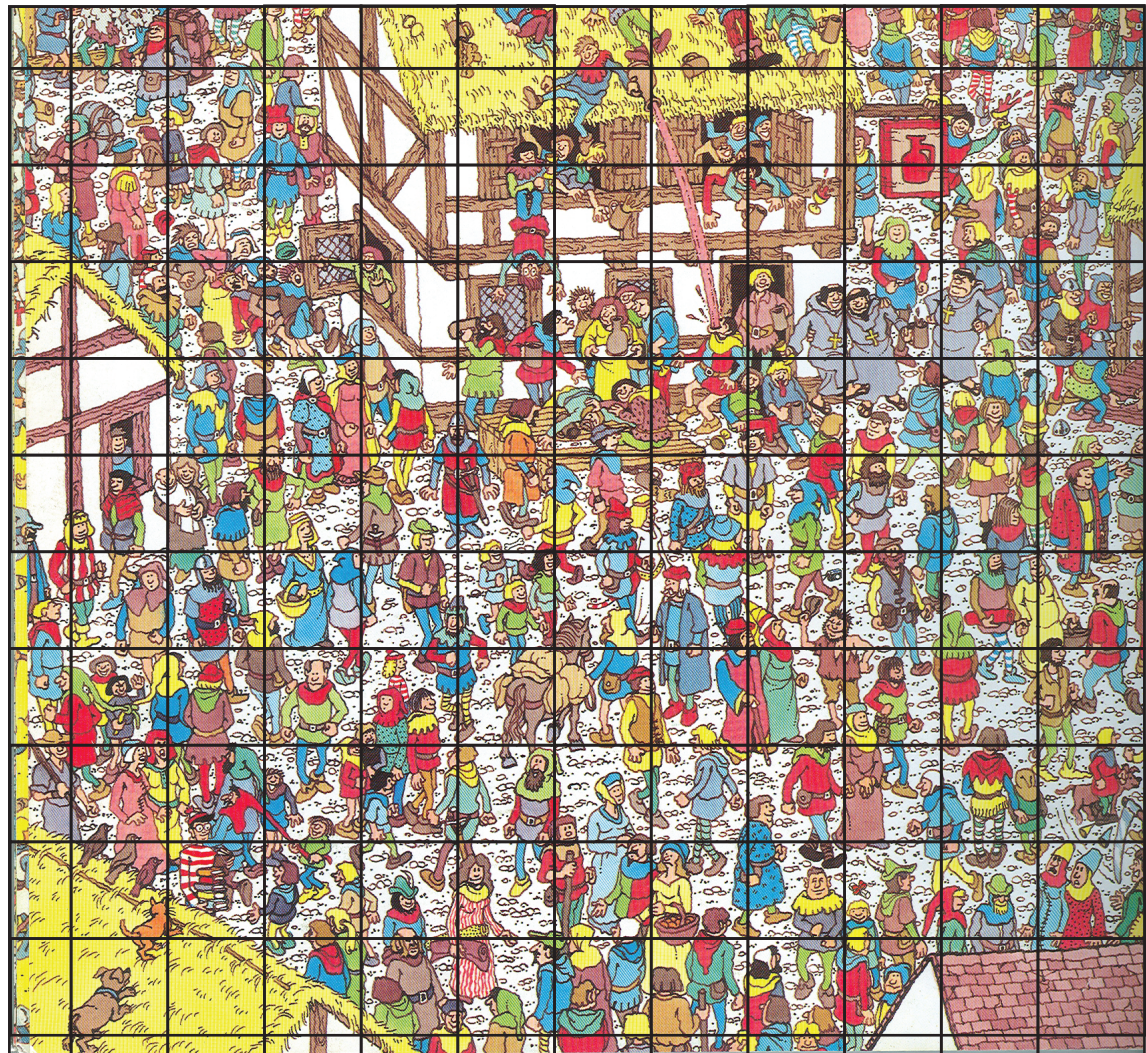
Couleurs

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

ENTRAINE-TOI !

A B C D E F G H I J K L

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11



En J-3, le personnage a une cagoule

.....
(couleur)

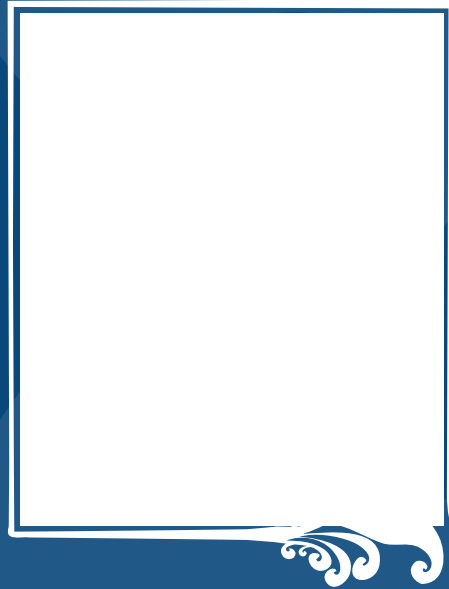
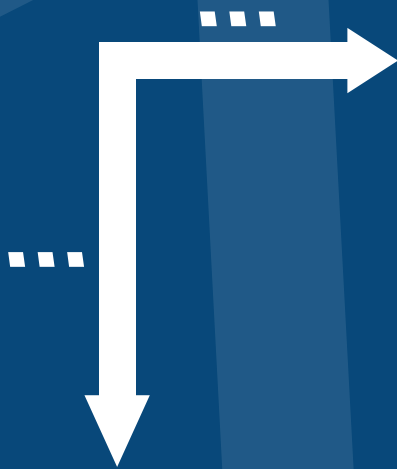
En G-7, F-8 et G8, il y a

.....
(animal)

CHOISIS UN PERSONNAGE

IL SE TROUVE... RESSEMBLE À...

DESCRIPTION :



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OUI - NON

7 QUESTIONS ●●●●●●●

3 PROPOSITIONS ●●●

Attention :

Les joueurs peuvent poser maximum 7 questions et faire 3 propositions

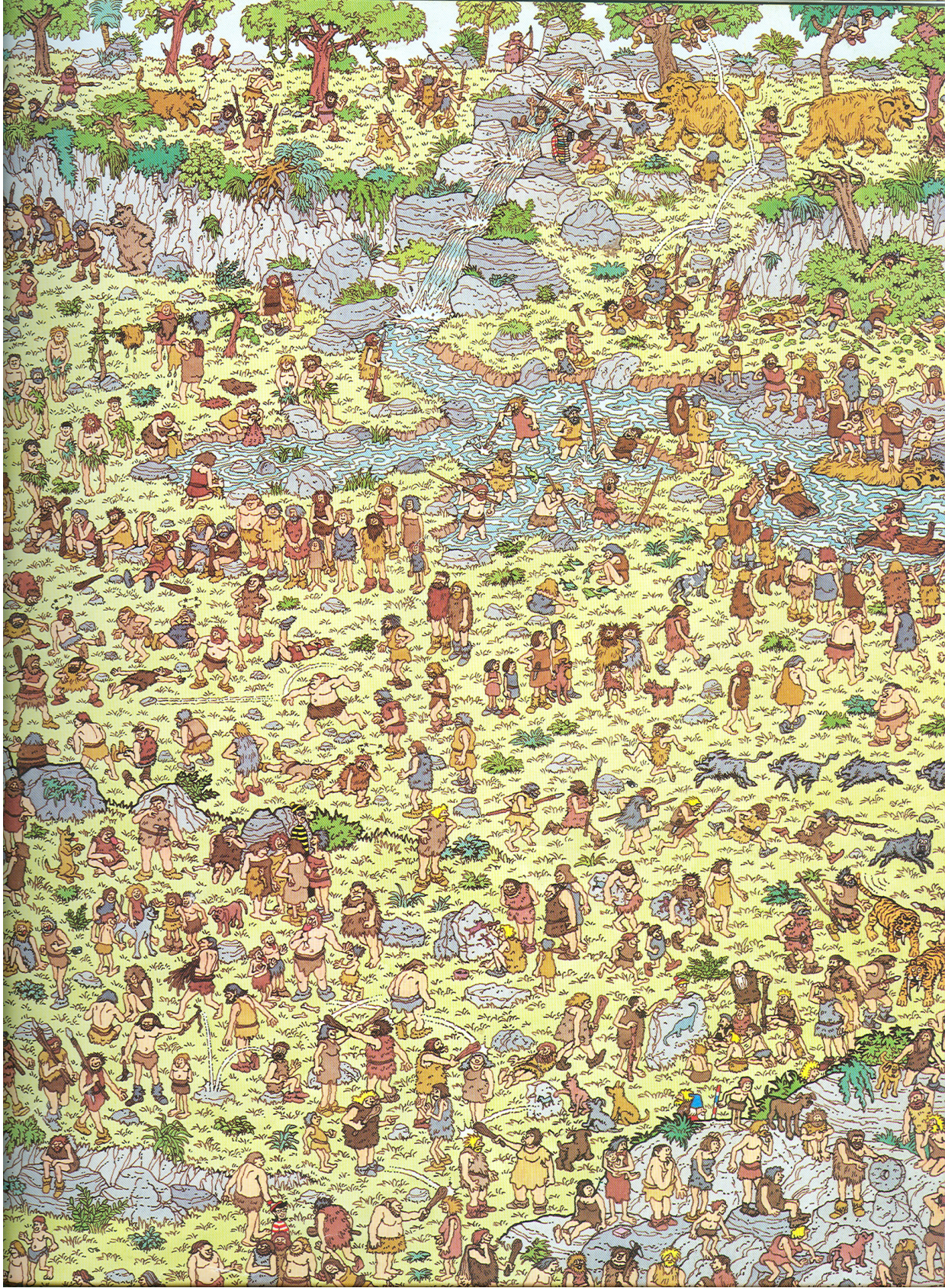
DANS LA PEAU DE...

CHOISIS UN DES PERSONNAGES DE LA FRESQUE ET FAIS COMME SI C'ÉTAIT TOI. FAIS-LE ENSUITE DEVINER À LA CLASSE !

EXEMPLE :

- EST-CE QUE TU AS DES CHEVEUX BLONDS ?
- NON, JE N'AI PAS LES CHEVEUX BLONDS.





EST-CE QUE TU ES DANS L'IMAGE ?

OUI



TU FAIS DEVINER

NON



TU DOIS DEVINER

1 ELEVE =

JE FAIS DEVINER

- TU CHOISIS QUI POSE LA QUESTION MAIS PAS DEUX FOIS LA MEME PERSONNE.
- TU COMMENCES TES REPONSES PAR **OUI** OU **NON**.
- TU REPRENDS L'IDEE DE LA QUESTION DANS TA REPONSE.
- TU LAISSES POSER MAXIMUM 7 QUESTIONS ET FAIRE MAXIMUM 3 PROPOSITIONS.

LA CLASSE =

NOUS DEVONS DEVINER

- NOUS DEVONS LAISSER TOUT LE MONDE PARTICIPER.
- NOUS DEVONS POSER DES QUESTIONS AUXQUELLES ON PEUT REPONDRE PAR **OUI** OU **NON**.
- NOUS POUVONS POSER MAXIMUM 7 QUESTIONS ET FAIRE MAXIMUM 3 PROPOSITIONS.

7 QUESTIONS



3 PROPOSITIONS



BONNE CHANCE !

