

John Chatterton, Detektiv – séances d'exploitation

Séance 1

Lire l'histoire et présenter les personnages de l'histoire ; demander aux enfants ce qu'ils ont compris et leur demander si cette histoire peut être rapprochée d'autres qu'ils connaîtraient déjà : le petit chaperon rouge et le petit poucet. L'enfant sème des vêtements pour qu'on la retrouve.

Apprendre le vocabulaire lié à l'histoire et essentiellement les noms des vêtements et les lieux.

Séance 2

Les enfants doivent jouer au détective.

Cluedo

Pour ce faire, l'enseignant construit un cluedo à partir de cinq cartes : les lieux (parc, poste, maison de la grand-mère, hôpital, école), les kidnappeurs (loup, lion, tigre, panthère, crocodile) et les vêtements (sandale, écharpe, ruban, ceinture, socquette). On enlève du jeu une carte de chaque tas et on les glisse dans le cache-carte. Les enfants doivent trouver l'énigme en interrogeant leurs camarades (maximum 5 joueurs) : « Hat der Wolf das Kind im Haus genommen und die Sandale behalten ? » Au fur et à mesure que les enfants trouvent des indices, ils cochent sur leur fiche jeu.

Cluedo nature

Des enfants sont les kidnappeurs et décident de l'endroit où ils se trouvent (en se mettant d'accord entre eux pour ne pas répéter deux fois les mêmes indices), un enfant est le détective et amasse les preuves jusqu'à trouver l'énigme dont les kidnappeurs auront décidé avant de commencer le jeu.

Sketch

Des enfants prennent les rôles des personnages du livre et jouent l'histoire.

Jeu des 7 familles

Mêmes cartes que pour le cluedo.

Chaque enfant construit son énigme mais doit récupérer les cartes de son énigme auprès de ses camarades : s'il la trouve, il l'expose. D'autres peuvent avoir la même énigme, c'est le premier qui récupère les trois cartes de son énigme qui a gagné.

Séance 3

Refaire les jeux jusqu'à ce que les enfants soient passés partout.

Séance 4

Écouter l'histoire sur le CD telle qu'elle est vraiment racontée dans le livre.

Relire une fois l'histoire.

Demander à des enfants volontaires de la rejouer.