

JEUX DE DETECTIVE

Louise Lemieux et Janine Gauvreau

Les objectifs de ces activités sont de développer la créativité linguistique et de favoriser l'expression orale chez les enfants de 9 à 14 ans en classe de langue seconde.

Activité 1

MATERIEL

Le matériel requis pour cette activité inclue trois séries de dix cartes de couleur différente. Sur chaque carte il doit soit y avoir un mot ou une image. Exemples:

<i>Série Bleue</i>	<i>Série Jaune</i>	<i>Série Rouge</i>
Why did the...	put the...	in the...
1. cook	1. bottle	1. vase
2. thief	2. chicken	2. box
3. king	3. gloves	3. purse
4. singer	4. bone	4. cup
5. teacher	5. mushroom	5. boot
6. police officer	6. gun	6. boat
7. witch	7. violin	7. bathtub
8. baby	8. grapes	8. glass
9. dog	9. ring	9. suitcase
10. extraterrestrial	10. water	10. bowl

DEROULEMENT

Un enfant pige au hasard une carte dans chacune des trois piles et forme ensuite sa question. Par exemple, si un enfant pige les cartes 1, 7, et 9, sa question devient: *Why did the cook put the violin in the suitcase?* L'enfant doit alors imaginer une réponse à la question. Cela pourrait donner: *The cook loves to play the violin so he carries it in a suitcase and takes it with him wherever he goes.* C'est à l'enfant de trouver une solution et ensuite de la communiquer à toute la classe. Ce jeu peut se continuer pour aussi longtemps que les enfants le veulent. Par contre, il est important d'encourager les enfants à trouver des solutions originales et à s'exprimer correctement.

Activité 2

MATERIEL

Le matériel pour cette activité inclue deux séries de dix cartes de couleur différente. Sur chaque carte il doit soit y avoir un mot ou une image.

Exemples:

Série Verte

What did the...

OR

Série Orange

do with the...

What could a...

1. elephant
2. horse
3. nurse
4. cow
5. cat
6. duck
7. girl
8. seal
9. clown
10. boy

do with a ...

1. ruler
2. hat
3. car
4. carrot
5. drum
6. bicycle
7. towel
8. rose
9. plant
10. broom

DEROULEMENT

Un enfant pige au hasard une carte verte et une carte orange. Par exemple, si un enfant tire au hasard les cartes 3 et 1, sa question devient: *What did the nurse do with the ruler?* L'enfant doit essayer d'imaginer une réponse à la question. Cela pourrait donner: *There once was a strong nurse who had to move a patient and his bed. So she used the ruler to measure the bed and the doorway to make sure she could get by.* ou *A nurse could use a ruler to keep a hospital window open.* Lorsque l'enfant a trouvé une solution, il doit la communiquer à toute la classe. On passe ensuite à un autre enfant, tout en l'encourageant à trouver une réponse originale.

THE AUTHORS

Janine Gauvreau teaches ESL in Grades 4 to 7 at Ecole Mère Bruyère and in one other French elementary school in Rouyn-Noranda. Prior to becoming an ESL specialist, Ms. Gauvreau was a homeroom teacher at the elementary level.

Louise Lemieux teaches ESL to Grades 4, 5 and 6 at Ecole Sacré-coeur as well as at two other French elementary schools in the Rouyn-Noranda area. Ms. Lemieux was a homeroom teacher at the elementary level before specializing in ESL.