



## Qui suis-je ?

Choisir ou créer une banque de personnages qui ont des ressemblances.  
Décrire un personnage de telle manière à amener progressivement le lecteur à trouver le personnage en question.



Images de Sergio Palao pour CATEDU (<http://catedu.es/arasaac/>) sous licence Creative Commons

Exemple : J'ai du bleu sur mes habits. Je tiens un objet dans mes mains. Je suis un garçon.  
Je porte un couvre-chef. Mon T-shirt est vert. **Qui suis-je ?**

### Buts

- Choisir ou créer des personnages pour réaliser ce jeu
- Décrire un personnage du général au particulier
- Produire des phrases syntaxiquement correctes
- Respecter la norme orthographique
- Créer un document informatique et envoyer ses productions par mail
- Lire les productions des autres classes et participer au jeu
- Deviner le personnage en fonction des informations données

## Démarche

Un groupe d'élèves choisit dans une banque de dessins libres de droits ou dessine 8 à 12 personnages qui ont certaines ressemblances. Il invente plusieurs phrases qui décrivent le personnage à découvrir, d'abord de façon très vague et générale, puis il donne des informations de plus en plus précises pour amener le joueur à découvrir à coup sûr le personnage. Donner un renseignement par phrase et terminer son texte par la question "Qui suis-je ?". Un camarade vérifiera que les informations données permettent bien de découvrir le personnage choisi.

Vous trouverez sur notre site (partie "enseignants") des adresses de banques d'images libres de droits.

## Démarche pour "Questions pour un personnage"

Les phrases peuvent être enregistrées en imitant le jeu "Questions pour un champion".

L'élève commence par annoncer "Question pour un personnage", puis il fait vivre son texte pour qu'il dure environ 30 secondes. Il finit sa présentation par "Je suis ?" Un fond sonore peut être ajouté.



Pour plus d'informations, voir dans la partie "enseignants" sur notre site : <http://www.edunet.ch/act12-13/enseignants.html>

## Production attendue

Chaque classe propose entre 1 et 5 galeries de personnages avec chacune 5 à 8 descriptions ou enregistrements pour trouver le personnage en question.

Les productions sont à envoyer à [uncorpscinqsens@edunet.ch](mailto:uncorpscinqsens@edunet.ch) dès que vous avez terminé cette activité.

Délai d'envoi des productions : **vendredi 21 décembre 2012 / vendredi 5 avril 2013**

## Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront présentées sous forme de devinettes écrites ou sonores, accompagnées de la galerie de personnages auxquels elles se rapportent.

Les élèves prennent connaissance des productions des autres classes et envoient leurs réponses à la classe productrice. Les échanges par courrier électronique permettent aux élèves de prendre conscience que leurs descriptions sont lues et permettent bien de trouver le bon personnage.

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne dès le **lundi 14 janvier 2013 / lundi 22 avril 2013**

Nous vous invitons à lire et écouter les productions des autres classes et à participer aux jeux.

**Bonne lecture, bonne écoute !**

# Quelques liens avec le PER travaillés à travers cette activité

## Français > 2E CYCLE

### → Production de l'écrit

#### L1 22 : ÉCRIRE DES TEXTES VARIÉS À L'AIDE DE DIVERSES RÉFÉRENCES APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

- Identification de la situation de communication en fonction du projet d'écriture (lieu social, émetteur, destinataire, but du texte)
- Respect du genre textuel demandé
- Élaboration du contenu à l'aide de documents écrits et/ou audio (recherche d'idées, d'informations, de mots-clés...)
- Organisation du texte selon un modèle donné (anticipation globale de la mise en page du texte)
- Écriture d'une ou deux phrases d'une ou deux phrases d'une ou deux phrases (d'un texte) en fonction du projet et du genre travaillé en respectant :
  - l'utilisation d'un vocabulaire adéquat
  - la production d'énoncés syntaxiquement et orthographiquement corrects
  - l'utilisation adéquate des temps des verbes

- écrit un texte correspondant au genre travaillé, en s'appuyant sur un guide de production et en tenant compte des contraintes syntaxiques, orthographiques, lexicales et calligraphiques

### → Fonctionnement de la langue

#### L1 26 : CONSTRUIRE UNE REPRÉSENTATION DE LA LANGUE POUR COMPRENDRE ET PRODUIRE DES TEXTES

##### GRAMMAIRE DE LA PHRASE

- Repérage et identification des constituants obligatoires et facultatifs de la phrase
- Identification du Groupe verbal – GV
- Complément de verbe – CV
- Identification des classes grammaticales : déterminant, nom commun, verbe, adjectif

- identifie, dans des phrases, les fonctions Sujet, Groupe verbal, Complément de phrase, Complément de verbe

##### ORTHOGRAPHE

- Relecture du texte, dans la production écrite et/ou dans un texte dicté, pour en améliorer l'orthographe

## ORTHOGRAPHE LEXICALE

- Copie sans faute
- Utilisation du correcteur orthographique
- Établissement de liens entre le masculin et le féminin des noms
- Utilisation d'un capital mots de grande fréquence en relation avec la vie de la classe
- Mémorisation de mots le plus fréquemment utilisés (mots-outils)
  - orthographe correctement un texte (écrit ou dicté) en lien avec les activités de la classe et avec l'aide de références
  - maîtrise la recherche d'un mot dans une liste alphabétique, dans un dictionnaire

## ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE

- Accord du déterminant avec le nom en genre et en nombre
- Accord du déterminant et de l'adjectif avec le nom

## VOCABULAIRE

- Constitution d'un champ lexical à partir d'un mot donné
  - utilise un vocabulaire adéquat dans ses propres productions

## CONJUGAISON

- Découverte et apprentissage de l'utilisation d'un moyen de référence
- Utilisation de formes verbales dans des productions écrites à l'aide d'un moyen de référence
- Apprentissage et consolidation des verbes utilisés en lien avec la liste au présent
  - orthographe correctement à l'aide de références toutes les formes verbales dans ses propres productions

## DE LA PHRASE AU TEXTE

- Choix entre une majuscule et une minuscule en fonction de la ponctuation : point, virgule
  - commence les phrases par une majuscule et les termine par une ponctuation adéquate dans ses propres productions

## ➔ Écriture et instruments de la communication

### L1 28 : UTILISER L'ÉCRITURE ET LES INSTRUMENTS DE LA COMMUNICATION POUR PLANIFIER ET RÉALISER DES DOCUMENTS

- en distinguant et en utilisant les outils de navigation de l'internet (hypertexte, lien, adresse internet, courriel, etc.)
- en recherchant des informations au moyen de ressources encyclopédiques et technologiques et en vérifiant leur pertinence
- en développant un usage critique de l'internet

## MITIC > 2E CYCLE

### FG 21 : DÉCODER LA MISE EN SCÈNE DE DIVERS TYPES DE MESSAGES UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- crée un document à l'aide de l'ordinateur, l'enregistre et le retrouve de façon autonome, l'imprime
- tape un texte personnel de manière autonome, en respectant les conventions de lisibilité (espaces, mise en page...) et d'orthographe

### PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

- réalise des productions selon les règles des différents supports médiatiques (radio, journal...)
- respecte les droits d'auteurs et de l'image, cite ses sources

### ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- distingue les différents éléments de la messagerie
- recherche et télécharge des documents déposés sur la plateforme
- reconnaît et utilise des structures des sites (menus, liens, arborescence, contacts...) et les identifie

## Les Capacités Transversales

### Collaboration : action dans le groupe

- élaborer ses opinions et ses choix ;
- réagir aux faits, aux situations ou aux événements ;
- articuler et communiquer son point de vue ;
- reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun ;
- confronter des points de vue et des façons de faire ;
- adapter son comportement ;
- participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix.

### Stratégies d'apprentissage : gestion d'une tâche

- faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ;
- anticiper la marche à suivre ;
- effectuer un retour sur les étapes franchies ;
- percevoir et analyser les difficultés rencontrées ;
- persévérer et développer son goût de l'effort ;

**Vous réalisez votre programme  
en participant à cette activité.**