

M01	Haunted Castle/Gruselino		Age :	5+	
			Cycle :	2	
Lucien Geelhoed Ravensburger 1999 Origine : Allemagne	Intérêt culturel	2/5		Nombre de joueurs :	2-4
	Valeur ludique	4/5			
	Richesse des formulations	3/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			Durée :

Mots-clés : observation - halloween - rapidité - champ lexical - phonologie

Description :

Haunted castle/Gruselino est un petit jeu d'observation très simple à mettre en œuvre. Dans sa version originale, orientée sur la thématique « *Halloween* », chaque joueur reçoit une carte récapitulative sur laquelle apparaissent tous les esprits (chauve souris, chouette, vampire...). A chaque tour, on retourne une carte mystère. Sur chacune d'entre elles, manque l'un des huit esprits. Il faut être le premier à le retrouver, et à le nommer. Le premier à dire ce qui a disparu gagne la carte en question. Quand toutes les cartes mystère ont été gagnées, le jeu s'arrête. Celui qui en possède le plus a gagné.



Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

- Il est possible d'utiliser le jeu dans sa version originale dès le cycle 2, dans le cadre d'une séquence sur Halloween par exemple. Le jeu est toutefois très axé sur la maîtrise du lexique. Pour y pallier, on peut demander aux élèves de poser la question : « *What's missing?* », et à formuler une réponse complète : « *I think it's the... .* » ou « *... is missing.* »
- Des cartes thématiques peuvent être fabriquées à chaque fin de séquence (voir exemple). Le jeu ainsi créé pourra être utilisé lors de la phase de rituels, et permettra de rebrasser régulièrement le lexique et les formulations anciens.
- Une version avec des cartes mystère sur lesquels ne figurent que des mots écrits est également envisageable, pour le cycle 3. Cette variante permettra l'automatisation de la lecture.
- Une exploitation axée sur la phonologie est également possible : L'enseignant identifiera par exemple 8 éléments lexicaux contenant un phonème donné, afin de permettre l'entraînement des élèves à sa production orale en continu.

Proposition de projet actionnel (cycle 2 ou début cycle 3) : créer un jeu de Haunted Castle sur une fête calendaire anglophone (Easter, Christmas, Valentine's day, Guy Fawke's day...). Par groupes, les élèves pourront fabriquer leurs cartes mystère et leurs cartes référentielles.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	- Poser des questions et y répondre		- Reproduire un modèle oral	- Comprendre des textes courts et simples (variante)	

Lexique et formulations pour l'interaction : Consignes pour l'enseignant :

Version traditionnelle :
What's missing ?

It's the ... / ... is missing. / I think it's the

Pumpkin, Bat, Ghost, Owl, Vampire, Witch, Cat

Every player receives a card with all the spirits on it. Flip a mystery card and say out loud « What's missing? ». The first player who finds who's missing wins the card. You have to build correct sentences like : « I think it's... » or « ... is missing. »