Guide de l'enseignant·e · A2

Madame Irma

Une voyante, des cartes de tarot, une question secrète. Par deux, Madame Irma prédit l'avenir au futur simple, et son client la met sur la piste.

Séance conçue **Testée techniquement, avec des données fictives**

Pas encore expérimentée avec des apprenant·es **Aucun résultat observé**

En bref

NIVEAU
A2

DURÉE
60 minutes.

GROUPE
Par deux. En direct, jusqu'à seize binômes, numérotés de 1 à 16.

MATÉRIEL
L'ordinateur relié au projecteur. En direct : un téléphone connecté par apprenant·e, deux par binôme. Sur papier : un jeu de cartes imprimé par binôme (« Imprimer les cartes », diapo 12).

CONNEXION
Facultative. Sans réseau, toute la séance marche au tableau, et les cartes s'impriment. Les téléphones, eux, ont besoin du réseau.

ADRESSE
lelaboh.com/po-madame-irma

Yasmine, Madame Irma et toutes les prédictions sont fictives.

Les objectifs

À la fin de la séance, les apprenant·es seront capables de :

1. conjuguer au futur simple les verbes réguliers et sept verbes fréquents : être, avoir, aller, faire, pouvoir, voir, venir ;

2. prédire l'avenir de quelqu'un dans six domaines : l'amour, le travail, l'argent, le voyage, la famille, la santé ;
3. poser des questions sur son avenir : « Est-ce que je trouverai… ? », « Quand est-ce que je partirai ? » ;
4. mener une consultation en binôme, puis rapporter à la classe la prédiction reçue : « Selon ma voyante, je… ».

Le jeu

Une voyante et son client. Le client tire une question secrète, et il ne la dit pas. Madame Irma tire trois cartes et prédit l'avenir au futur simple : au moins une phrase par carte. Le client pose trois questions pour la mettre sur la piste, puis il retourne sa carte : Madame Irma a-t-elle vu juste ? À chaque consultation, on change de rôle.

Les rôles

	Madame Irma	**Le client**
Voit	ses trois cartes ; sur le téléphone, leur nom et leur sens	sa question secrète
Dit	« Je vois… je vois… », puis au moins une phrase au futur par carte	trois questions : « Est-ce que je… ? », « Quand est-ce que je… ? », « Avec qui est-ce que je… ? »
À la fin	écoute la réponse	« Vous avez vu juste ! » ou « Ma question, c'était… »

Les cartes à l'envers

À peu près une carte sur trois sort tête en bas. Elle annonce alors un souci : « Attention ! Vous… ». La Tour et La Lune font l'inverse : à l'envers, elles rassurent.

En direct, les six questions sortent chacune une fois pour un binôme avant de revenir, et un tirage ne reprend jamais les cartes du tirage d'avant. Le tapis du tableau (diapo 12) suit la même règle pour les cartes.

Les questions et les cartes

Les six questions

Domaine	**La question du client**	**Deux prédictions modèles**
L'amour	Est-ce que je trouverai l'amour ?	« Vous rencontrerez quelqu'un. » « Vous vous marierez dans deux ans. »

Le travail	Est-ce que je changerai de travail ?	« Vous trouverez un nouveau travail. » « Vous aurez un bureau avec une grande fenêtre. »
L'argent	Est-ce que je serai riche ?	« Vous gagnerez beaucoup d'argent. » « Vous achèterez une maison. »
Le voyage	Est-ce que je partirai loin ?	« Vous prendrez l'avion. » « Vous visiterez un pays chaud. »
La famille	Est-ce que je verrai souvent ma famille ?	« Vous ferez une grande fête avec votre famille. » « Votre cousin viendra vous voir. »
La santé	Est-ce que je serai en forme ?	« Vous ferez du sport tous les matins. » « Vous dormirez mieux. »

Diapo 9 : un clic sur une question l'affiche en grand avec ses deux prédictions. La classe en trouve d'autres.

Les seize cartes

N°	Carte	À l'endroit	À l'envers
0	**Le Fou**	une aventure, une folie : « Vous ferez une folie ! »	un oubli, une bêtise : « Vous oublierez quelque chose d'important. »
I	**Le Magicien**	un nouveau projet : « Vous commencerez quelque chose de nouveau. »	un projet raté : « Votre projet ne marchera pas. »
III	**L'Impératrice**	la famille : « Il y aura un bébé dans votre famille. »	une dispute en famille : « Vous vous disputerez avec votre famille. »
IV	**L'Empereur**	le travail, un chef : « Vous aurez un nouveau chef. »	un chef difficile : « Votre chef sera de mauvaise humeur. »
VI	**Les Amoureux**	l'amour : « Vous rencontrerez l'amour. »	une dispute d'amoureux : « Vous aurez une petite dispute d'amoureux. »
VII	**Le Chariot**	un départ : « Vous partirez bientôt. »	un retard : « Vous raterez votre train. »
VIII	**La Justice**	des papiers, une décision : « Vous signerez un papier important. »	des papiers en retard : « Vous attendrez longtemps vos papiers. »
IX	**L'Hermite**	la patience, un moment seul : « Il faudra attendre un peu. »	la solitude : « Vous ne verrez personne pendant une semaine. »
X	**La Roue de Fortune**	la chance, l'argent : « Vous gagnerez de l'argent. »	pas de chance : « Vous perdrez votre portefeuille. »

XI	**La Force**	la santé, le courage : « Vous serez en pleine forme. »	la fatigue : « Vous aurez besoin de repos. »
XVI	**La Tour**	une surprise, un problème : « Attention ! Tout changera d'un coup. »	un problème évité : « Le problème ne sera pas grave. »
XVII	**L'Étoile**	un rêve : « Votre rêve deviendra réalité. »	un rêve qui attend : « Votre rêve devra attendre. »
XVIII	**La Lune**	un secret : « Quelqu'un vous cachera quelque chose. »	un secret découvert : « Vous découvrirez la vérité. »
XIX	**Le Soleil**	le bonheur, la réussite : « Tout ira bien pour vous. »	un petit nuage : « Il pleuvra pendant vos vacances. »
XX	**Le Jugement**	un appel, une grande nouvelle : « Vous recevrez un appel important. »	pas de nouvelles : « Vous n'aurez pas de réponse. »
XXI	**Le Monde**	un grand voyage : « Vous ferez le tour du monde. »	un voyage annulé : « Vous resterez à la maison. »

Diapo 10 : un clic sur une carte l'affiche en grand, avec ses deux sens et ses deux prédictions. Le paquet n'a ni La Mort, ni Le Diable, ni Le Pendu. Sur le téléphone de Madame Irma, chaque carte n'a que son nom et son sens : la phrase, c'est à elle de la faire.

Avant la séance

- [ ] Ouvrez la séance sur l'ordinateur relié au projecteur. En ligne, le code de la salle s'affiche sur la page de titre et sur la diapo 13, avec le QR code.
- [ ] Choisissez : sur papier ou en direct. Sur papier : diapo 12, « Imprimer les cartes » (les six questions et les seize cartes), un jeu par binôme, à découper. Imprimez aussi le tableau des seize cartes de ce guide : Madame Irma y trouve le sens de ses cartes.
- [ ] En direct : demandez un téléphone chargé et connecté par apprenant·e. Aucun prénom n'est demandé : le téléphone n'a pas de champ de texte.
- [ ] Pour un essai, il faut deux appareils : deux onglets d'un même navigateur comptent pour un seul. Une fenêtre de navigation privée compte pour un autre appareil.
- [ ] Si une autre classe a joué sur cet ordinateur dans les 12 dernières heures : diapo 13, « Nouveau code ».
- [ ] Le son : une carte qui se retourne, des paillettes à la révélation. La touche M le coupe.

Le déroulé

Temps	Diapos	Phase	L'enseignant·e	Les apprenant·es
0 à 10 min	1 à 3	**Je vois…**	La consultation de Yasmine, en quatre étapes : les cartes se retournent une à une, puis la question.	Écouter : quelle est la question secrète de Yasmine ?
10 à 25 min	4 à 7	**Le futur simple**	La règle en deux étapes, les sept verbes à part, puis la boule de cristal : seize tirages.	Trouver la fin ; dire le futur, tous ensemble.
25 à 30 min	8 à 10	**Les cartes**	Les six questions et les seize cartes : un clic, une carte en grand.	Proposer d'autres prédictions.
30 à 50 min	11 à 13	**La consultation**	Former les binômes, lancer les 20 minutes. En direct, la diapo 13 suit les binômes.	Par deux : tirer, prédire, questionner, retourner la carte, changer de rôle.
50 à 60 min	14 à 16	**Selon ma voyante…**	Lancer les 10 minutes ; faire raconter, puis « Et en vrai ? ».	« Selon ma voyante, je… » ; réagir par une question au futur.

Ce sont des repères : la séance n'a pas encore été chronométrée en classe. Les quatre parties de la séance annoncent 10, 15, 5 et 30 minutes.

Quoi dire

La consultation de Yasmine

> **Écoutez : quelle est la question secrète de Yasmine ?**
>
> **Madame Irma ne connaît pas la question. Elle regarde ses cartes, et elle prédit au futur.**

- À la dernière étape, les huit verbes au futur sont soulignés : faites-les relire.
- La question de Yasmine : le travail.

La boule de cristal

> **La boule montre une personne et un verbe.**
>
> **Tous ensemble : le futur ! Puis on révèle.**

- Seize tirages, sans répétition : le compteur s'affiche sous la consigne.

La consultation

> **Par deux. Le client tire une question secrète, et il ne la dit pas.**
>
> **Madame Irma tire trois cartes, sans les montrer : au moins une phrase au futur par carte.**
>
> **Le client pose trois questions : « Est-ce que je… ? »**
>
> **Puis il retourne sa carte. Madame Irma a vu juste ? On change de rôle.**

- À l'envers, une carte annonce un souci : « Attention ! Vous… »
- En direct : « On ne montre pas son écran. »

Selon ma voyante…

> **Racontez à la classe la prédiction la plus folle que vous avez reçue : « Selon ma voyante, je… »**
>
> **La classe réagit : une question au futur, pas plus.**
>
> **Et en vrai ? L'année prochaine, je…**

Piloter la séance

Les étapes

Diapos 3 et 5 : la touche Entrée, ou le bouton rose, avance d'une étape ; « Recommencer » revient au début.

Les sept verbes

Diapo 6 : un clic retourne un verbe ; « Tout retourner », « Tout cacher ».

La boule de cristal

Diapo 7 : « Dans la boule… » tire une personne et un verbe, « Révéler » montre le futur. Seize tirages, sans répétition.

Les cartes en grand

Diapos 9 et 10 : un clic sur une carte l'affiche en grand, avec ce qu'elle dit. ‹ et ›, ou les flèches, passent à la voisine ; Échap ou la croix referment.

Le tapis

Diapo 12 : « Tirer les cartes » pose une question de dos et retourne trois cartes ; « Retourner la question » la montre. Un clic sur une carte retournée l'agrandit, avec son nom et son sens.

Imprimer les cartes

Diapo 12 : les six questions et les seize cartes, sur une planche à imprimer.

Les minuteurs

Diapos 12 et 14 : « Lancer », « Pause », « Reprendre », « OFF ». En direct, le temps qui reste s'affiche sur les téléphones.

Les binômes

Diapo 13 : les seize binômes. Pour chacun, A et B, puis « libre », « attend l'autre », « prêt » ou le nombre de consultations. Sous le code, le nombre d'appareils connectés.

Nouveau code

Diapo 13, un clic : une nouvelle salle, vide ; le nouveau code s'affiche aussi sur la page de titre, et les téléphones entrent avec lui. L'ancienne salle n'est pas effacée.

Les pastilles

Diapos 12 et 14 : Coup de pouce, En autonomie, Pour aller plus loin. L'aide s'ouvre au tableau.

Les imprévus

Un nombre impair.

Un binôme n'accepte que deux téléphones : un troisième lit « Le binôme N est complet. Choisissez un autre numéro. » Formez un trio autour de deux téléphones : à chaque consultation, le troisième écoute et note les verbes au futur, puis il prend une place.

Quelqu'un s'est trompé de numéro.

« Changer de binôme », en bas de son téléphone : sa place se libère, et il choisit un autre numéro.

Un téléphone se recharge, ou se coupe.

Rechargé dans le même navigateur, il retrouve son binôme, son rôle et la consultation en cours. Pendant une coupure, un bandeau le dit.

Les deux téléphones appuient ensemble sur « Consultation suivante ».

Une seule consultation de plus : le premier clic compte.

Un binôme a vu passer les six questions.

Une nouvelle série commence, jamais par la dernière question sortie.

La page du tableau se recharge.

Le code reste le même pendant 12 heures sur cet ordinateur ; les binômes et leurs consultations reviennent. La page rouvre sur la diapo 1 : revenez à la diapo voulue avec le sommaire (S).

Deux classes à la suite, sur le même ordinateur.

Les binômes de la première classe restent inscrits, et leurs numéros sont « complets ». Entre les deux cours : diapo 13, « Nouveau code ».

Pas de réseau.

Le bloc du code le dit, sur la page de titre et sur la diapo 13. Le reste marche : le tapis de la diapo 12 tire les cartes au tableau, et « Imprimer les cartes » donne un jeu par binôme. Un téléphone sans réseau lit « Pas de connexion à la salle. »

Points de vigilance

- Les écrans restent cachés : Madame Irma ne voit pas la question, le client ne voit pas les cartes. Tout passe par la parole.
- Sur le téléphone, Madame Irma lit le sens de ses cartes : elle doit en faire une phrase au futur, pas le lire.
- La voyance est un jeu : les prédictions sont inventées, et chacun peut inventer ses réponses.
- À l'envers, une carte annonce un petit souci : gardez le ton léger.
- Démonstrations publiques : uniquement des données fictives.

Les données

Ce qui passe par la base du site

Pour chaque binôme, deux identifiants d'appareil (A et B) et la consultation en cours : la question, les trois cartes, à l'endroit ou à l'envers, le nombre de consultations, les questions déjà sorties. La présence des appareils et le minuteur.

Aucun nom

Le téléphone n'a pas de champ de texte : ni prénom, ni compte, ni texte envoyé.

Après la séance. Les binômes et leurs consultations restent dans la salle : rien ne les efface automatiquement. « Changer de binôme » libère une place. « Nouveau code » ouvre une autre salle, sans effacer l'ancienne.

Le Lab'Oh ! · Guide rédigé pour la séance « Madame Irma ». Ressources sous licence CC BY-NC-SA 4.0.