Guide de l'enseignant·e · A2

On s'est mal compris !

Un rendez-vous raté. Par deux, un téléphone chacun, on trouve qui s'est trompé. Puis on écrit le message qui sauve la soirée, et la classe vérifie qu'il marche.

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, en quatre parties : 15, 12, 25 et 5 minutes.

GROUPE

Par deux pour le jeu, A et B ; puis chacun·e écrit son message.

MATÉRIEL

L'ordinateur relié au projecteur. Un téléphone connecté par apprenant·e.

CONNEXION

Obligatoire : le jeu, l'écriture et la lecture passent par les téléphones. Il n'y a pas de version papier.

ADRESSE

lelaboh.com/pe-on-sest-mal-compris

Léa, Samir, Hugo et le campus sont fictifs.

Les objectifs

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

1. trouver, en parlant avec un partenaire, ce qui a fait rater un rendez-vous ;
2. rapporter les mots exacts de quelqu'un : « Léa a écrit : … » ;
3. écrire un message de 40 à 60 mots qui répare un malentendu : citer, corriger, demander une confirmation.

Le jeu : qui s'est trompé ?

Léa donne rendez-vous à 19 h 15, devant la bibliothèque du campus, côté jardin, et demande à Hugo de prévenir Samir. Hugo écrit à Samir : « vers 19 h devant la librairie du campus, à l'entrée ». Samir vérifie : « Devant la librairie vers 19 h, c'est bien ça ? » Hugo répond « Oui ! ». À 19 h 14, Léa attend devant la bibliothèque ; à 19 h 17, Samir attend devant la librairie.

A : le téléphone de Léa

Son message à Hugo, la réponse de Hugo, et les deux messages du groupe « Cinéma ce soir ».

B : le téléphone de Samir

Le message de Hugo, la vérification de Samir et le « Oui ! » de Hugo, et les deux messages du groupe.

Les quatre questions

Le vrai rendez-vous : où ? Devant quelle porte ? À quelle heure ? Qui s'est trompé ? Plus le prénom, obligatoire.

La vérification

« Vérifier » dit combien de réponses sont justes sur quatre, pas lesquelles. Une erreur, c'est 15 secondes de plus. Le temps compte depuis le top départ.

Au tableau, pendant le jeu : l'horloge, « X sur Y ont trouvé », et « Les plus rapides », les six premiers temps avec leur prénom. Le téléphone n'affiche jamais de rang. Le jeu s'arrête quand vous cliquez « Fin du jeu ».

La solution : la bibliothèque, côté jardin, à 19 h 15. C'est Hugo qui s'est trompé : il a raconté le message avec ses mots, et trois informations ont changé. La diapo 5 la montre en six étapes.

L'écriture

- Chaque téléphone reçoit une carte secrète, parmi douze : un message qu'on a mal transmis, comme Hugo. La mission : citer le message d'origine mot pour mot, dire son erreur, donner le bon lieu, le bon côté, la bonne heure, et demander une confirmation, en 40 à 60 mots.
- Onglet « J'écris » : le compteur de mots et six repères qui passent au rose (des guillemets, une excuse, un bâtiment, un côté, une heure, un point d'interrogation). Ils disent qu'un élément est là, pas qu'il est juste.
- « Publier mon message » : le message part dans la salle.
- Onglet « Je lis » : on lit le message d'un autre, et on choisit le bâtiment, le côté et l'heure. Le téléphone dit si tout est trouvé ; l'auteur·e voit combien de lecteurs ont tout trouvé.
- Diapo 13 : vous ouvrez un message au tableau, la classe cherche, puis « Révéler la carte ».

- Diapo 14 : « Corriger mon texte » sur le téléphone. La version corrigée remplace la première, à la même place ; elle peut être relue.

Avant la séance

- [ ] Ouvrez la séance sur l'ordinateur relié au projecteur, en ligne. Le code de la salle s'affiche sur les diapos 1, 4 et 11.
- [ ] Préparez les paires. C'est vous qui dites qui est A (le téléphone de Léa) et qui est B (le téléphone de Samir).
- [ ] Faites un essai avec deux téléphones, un A et un B : les messages, une réponse, puis un message publié et lu.
- [ ] Demandez un téléphone chargé et connecté par apprenant·e. Seul un prénom est demandé.
- [ ] Si une autre classe a utilisé la séance sur cet ordinateur dans les 12 dernières heures : « Nouveau code », sur la page de titre (deux clics). La page se recharge avec une salle vide et un nouveau code.

Le déroulé

Temps	Diapos	Phase	L'enseignant·e	Les apprenant·es
0 à 15 min	2 à 5	**Qui s'est trompé ?**	Le rendez-vous raté (3 étapes). Diapo 4 : « Top départ ! », puis « Fin du jeu ». Diapo 5 : la solution, en 6 étapes.	Par deux, sans montrer l'écran : se poser des questions, répondre sur le téléphone.
15 à 27 min	6 à 9	**Les mots exacts**	Citer : la formule, puis « Laquelle cite fidèlement Léa ? ». À vous de citer : quatre messages. La boîte à outils.	Choisir la citation fidèle. Rapporter : a écrit, a demandé, a répondu.
27 à 52 min	10 à 14	**La mission**	On écrit (10 minutes), la vérification, le test du lecteur (7 minutes), la révision (4 minutes).	Écrire et publier dans « J'écris ». Lire les autres dans « Je lis ». Corriger son message.
52 à 57 min	15, 16	**Le dernier message**	Le ticket de sortie : trois questions.	Répondre à l'oral, expliquer avant de cliquer.
57 à 60 min	17 à 19	**Ce qu'on garde**	Les cinq cartes de méthode, la carte mentale (« Imprimer les deux fiches » si besoin).	

Ce sont des repères : la séance n'a pas encore été chronométrée en classe. Les quatre parties de la séance annoncent 15, 12, 25 et 5 minutes.

Quoi dire

Pour lancer le jeu

> **Par deux. A : le téléphone de Léa. B : le téléphone de Samir.**
>
> **Ne montrez pas votre écran. Posez des questions à votre voisin.**
>
> **Trouvez le vrai rendez-vous et qui s'est trompé. Répondez sur votre téléphone. Une erreur, c'est 15 secondes de plus.**

- Attendez que chaque paire ait choisi A ou B, puis « Top départ ! ».

Pour la solution

> **Qu'avez-vous trouvé ? Le lieu, la porte, l'heure, et qui s'est trompé.**

- Faites répondre avant chaque étape de la diapo 5 : l'heure, le lieu, la porte, puis Hugo.

Pour écrire

> **Sauvez le rendez-vous ! Vous avez mal transmis un message, comme Hugo. Votre ami attend au mauvais endroit.**
>
> **Citez le message d'origine, mot pour mot. Dites votre erreur, en une phrase. Donnez le bon lieu, le bon côté, la bonne heure. Demandez une confirmation.**

- Les repères du téléphone aident à ne rien oublier ; ils ne disent pas si c'est juste.

Pour réviser

> **Relisez votre message avec les yeux de votre lecteur. Puis renvoyez-le : sur votre téléphone, « Corriger mon texte ».**
>
> **Ma citation est-elle exacte ? Mon lecteur a-t-il tout trouvé ? Mon ton aide-t-il ?**

Piloter la séance

Les étapes

Diapos 3, 5, 7 et 8 : le premier bouton, puis « Étape suivante » ou Entrée. Changer de diapo remet à zéro.

Top départ !

Diapo 4 : lance le jeu pour tout le monde. Un clic, sans retour.

Fin du jeu

Diapo 4 : arrête le jeu. Le jeu ne s'arrête jamais tout seul.

Nouvelle partie

Diapo 4, deux clics : efface le jeu, pour rejouer.

Les minuteurs

Diapos 11, 13 et 14 : « Lancer », « Pause », « Reprendre », « OFF ». Le temps qui reste s'affiche sur les téléphones.

Fermer les envois

Dans le bloc du code de la diapo 11 : les téléphones lisent encore, mais ne publient plus. À la fin d'un minuteur, les envois se ferment tout seuls ; on rouvre d'un clic. Les diapos 11 et 14 les rouvrent en arrivant.

Révéler la carte

Diapo 13 : sur un message ouvert, montre le bon bâtiment, le bon côté et la bonne heure.

Nouveau code

Page de titre, deux clics : une nouvelle salle, vide. La page se recharge avec le nouveau code, et les téléphones entrent avec lui. L'ancienne salle n'est pas effacée.

Les pastilles

Diapos 4, 8, 11, 12 et 14 : Coup de pouce, En autonomie, Pour aller plus loin. L'aide s'ouvre au tableau.

Les imprévus

Quelqu'un arrive en retard.

Il peut entrer à tout moment. Pendant le jeu, son temps compte depuis le top départ, comme pour tout le monde.

Le nombre est impair.

Le code ne forme pas les paires : un groupe de trois peut jouer avec deux téléphones A et un B. Chaque téléphone répond, et est chronométré, seul.

Quelqu'un s'est trompé de lettre.

« Je me suis trompé de téléphone » : il change de lettre, avant le top ou pendant le jeu, tant qu'il n'a pas trouvé. Ses essais déjà comptés restent.

Un téléphone se recharge.

Il garde sa lettre, ses essais, son résultat, sa carte et son prénom. Le brouillon de « J'écris » n'est pas gardé : il est perdu.

La connexion se coupe.

Le téléphone affiche « Connexion perdue. On réessaie. Ce que vous envoyez partira quand elle reviendra. »

Personne ne trouve.

« Le jeu est fini. Personne n'a trouvé : on cherche la solution ensemble. » La diapo 5 la donne pas à pas.

La page du tableau se recharge.

Le code reste le même, le jeu et les messages reviennent. La page rouvre sur la diapo 1, et les minuteurs du tableau repartent de zéro.

Deux classes le même jour, sur le même ordinateur.

Le code reste le même pendant 12 heures sur cet ordinateur : les messages du premier groupe apparaîtraient au second. Entre les deux cours : « Nouveau code », sur la page de titre.

Pas de réseau.

Le tableau affiche « Le jeu se fait en direct… », les téléphones « Pas de connexion à la base ». Il n'y a pas de version papier.

Points de vigilance

- « Les plus rapides » affiche au tableau les six premiers temps, avec le prénom. Le téléphone n'affiche jamais de rang.
- Le jeu ne s'arrête pas tout seul : pensez à « Fin du jeu » avant la solution.
- Les six repères de « J'écris » vérifient la présence d'un élément, pas son exactitude : la lecture des autres reste le vrai test.
- Démonstrations publiques : uniquement des données fictives, jamais les messages d'une vraie classe à l'écran.

Les données

Ce qui passe par la base du site

Le jeu (la lettre A ou B, le prénom, les essais, le temps), les messages avec le numéro de leur carte, leurs lectures, la présence des appareils.

Ce qui reste sur le téléphone

Le brouillon, tant qu'il n'est pas publié.

Aucun compte

Pas d'inscription, pas d'adresse électronique : un prénom suffit.

Après la séance. « Nouvelle partie » efface le jeu ; il est aussi effacé à l'ouverture du tableau quand il a plus de trois heures. Les messages et leurs lectures ne sont pas effacés : ils restent dans la salle. « Nouveau code » ouvre une autre salle, sans effacer l'ancienne.

Conseils : des prénoms, rien de plus ; aucune information personnelle dans les messages.

Le Lab'Oh ! · Guide rédigé pour la séance « On s'est mal compris ! ». Ressources sous licence CC BY-NC-SA 4.0.