Guide de l'enseignant·e · B1

Personne ne bouge !

Un tableau disparaît pendant un anniversaire. Par tables de six à huit, un téléphone chacun : on raconte son alibi au passé, on interroge, on accuse. Le voleur est à la table.

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

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

En bref

NIVEAU
B1

DURÉE
75 minutes.

GROUPE
Par tables de six à huit, jusqu'à huit tables. Il faut au moins six apprenant·es.

MATÉRIEL
L'ordinateur relié au projecteur. Un téléphone connecté par apprenant·e. Des tables où l'on s'assoit ensemble.

CONNEXION
Obligatoire : les rôles et les votes passent par les téléphones. Il n'y a pas de version papier.

ADRESSE
lelaboh.com/po-personne-ne-bouge

Madame Lenoir, ses invités, la maison et le tableau sont fictifs.

Les objectifs

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

1. raconter une soirée au passé : le décor à l'imparfait, les événements au passé composé ;
2. poser des questions précises pour vérifier un alibi ;
3. argumenter pour accuser ou pour se défendre : « Vous dites que…, mais… ».

Le jeu

Madame Lenoir fête son anniversaire. À 21 h 30, on porte un toast sous son tableau, « Le Bouquet ». À 21 h 45, les invités se séparent. À 23 h : « Personne ne bouge ! » Le tableau a disparu. L'un des six invités l'a volé ; les cinq autres disent la vérité.

Invité·e	Qui	À 22 h
Kenji Sato	le cuisinier de la soirée	la cuisine
Lucía Fernández	l'amie d'enfance de Madame Lenoir	la cuisine
Victor Morel	le voisin, ancien professeur de piano	la bibliothèque
Inès Haddad	la nièce, étudiante en architecture	la bibliothèque
Amara Diallo	la photographe de la soirée	la terrasse
Tom Becker	le petit-fils, musicien	la terrasse

Aux tables de sept et huit, deux témoins s'ajoutent : Rose Lenoir, la sœur, à l'étage (à sept), puis Paul Mercier, le chauffeur, au parking (à huit). Ils ne sont jamais voleurs.

Les tables

Appareils à la table	Ce qu'ils reçoivent
moins de 6	Rien : la table attend. « Une table de moins de six ne reçoit pas de rôles : regroupez-vous. »
6	les six invités
7	les six invités et Rose
8	les six invités, Rose et Paul
9 et plus	les huit personnages ; les autres mènent l'enquête : ils interrogent, et ils votent

Combien de tables ?

Apprenant·es	Tables	
6	une table de 6	
9	une table de 9	1 à l'enquête
12	2 tables : 6 et 6	

14	2 tables : 7 et 7	
17	2 tables : 9 et 8	1 à l'enquête
20	3 tables : 7, 7 et 6	
24	3 tables : 8, 8 et 8	
30	4 tables : 8, 8, 7 et 7	

Une suggestion, pour des tables de six à huit avec le moins de tables possible. La diapo 11 donne le même exemple : « Une classe de 20 ? Trois tables : 7, 7 et 6. »

Trois manches

1. **Les alibis, 10 minutes.** Une minute en silence pour lire sa carte, puis chaque personnage raconte sa soirée au passé, de 21 h 30 à 23 h. Pas encore de questions.

2. **L'interrogatoire, 10 minutes.** Tout le monde interroge tout le monde. On cherche la contradiction : une heure, une durée, un lieu qui ne vont pas.

3. **L'accusation, 3 minutes.** En silence, sur le téléphone : qui ? quand ? où est le tableau ? Tout le monde vote, même le voleur.

Les cartes et la solution

Pour vous seul·e : le tableau est dans la cave. Le voleur l'y a caché vers 22 h 05.

- Chaque table a son voleur, tiré au sort parmi les six invités. Les cartes sont calculées à partir de lui.
- Les invités sont par deux : la cuisine (Kenji, Lucía), la bibliothèque (Victor, Inès), la terrasse (Amara, Tom). La carte du partenaire du voleur dit qu'il est sorti à 22 h, avec son excuse, et qu'il est revenu à 22 h 15.
- La carte du voleur lui donne une autre version : il est sorti « deux minutes ». C'est la contradiction à trouver. Sa carte lui dit aussi de ne jamais changer de version.
- Une fausse piste est sortie, elle aussi, à 22 h. Mais d'autres l'ont vue téléphoner au jardin, de 22 h à 22 h 20 : elle peut se défendre avec des faits.
- Selon le voleur, des invités entendent la porte du salon grincer vers 22 h 05, ou des pas dans l'escalier de la cave vers 22 h 10.
- Rose n'a vu personne monter au grenier ; Paul, personne sortir par la porte d'entrée ni s'approcher des voitures.

- L'accusation propose trois heures (vers 21 h 50, vers 22 h 05, vers 22 h 40) et quatre lieux (la cave, le grenier, la voiture, le jardin).

Le verdict d'une table : le suspect qui a le plus de voix. S'il est seul en tête et que c'est le voleur, la table a trouvé. Une égalité en tête, c'est « Égalité : le voleur s'en sort. ». Les réponses « quand » et « où » s'affichent au verdict, mais ne décident pas.

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, 11 et 14.
- [ ] Prévoyez les tables : six à huit par table, et un numéro de 1 à 8 sur chacune, visible de tous.
- [ ] Pour un essai, il faut six appareils à une même table : plusieurs onglets d'un même navigateur comptent pour un seul appareil.
- [ ] Lisez « Les cartes et la solution » : vous saurez où relancer une table qui bloque.
- [ ] Si une autre classe a joué sur cet ordinateur dans les 12 dernières heures : « Nouveau code », sur la page de titre (deux clics).
- [ ] Demandez un téléphone chargé et connecté par apprenant·e. Aucun prénom n'est demandé : le téléphone n'a pas de champ de texte.

Le déroulé

Temps	Diapos	Phase	L'enseignant·e	Les apprenant·es
0 à 10 min	1 à 5	**La soirée**	La maison en trois étapes, les six invités, le récit de Madame Lenoir.	Choisir les huit verbes du récit : imparfait ou passé composé.
10 à 27 min	6 à 9	**Les mots de l'enquête**	Raconter une soirée (3 étapes). « Et vous, hier soir ? » : 4 minutes. Les formules pour interroger, accuser, se défendre.	Par deux : trois phrases, dont une inventée ; deux questions ; deviner.
27 à 35 min	10, 11	**Les tables**	Faire choisir les tables sur les téléphones, puis « Distribuer les rôles ».	Entrer avec le code, choisir sa table, lire sa carte en silence.
35 à 45 min	12	**Manche 1 · Les alibis**	Lancer les 10 minutes.	Raconter sa soirée au passé ; écouter, noter qui était où.
45 à 55 min	13	**Manche 2 · L'interrogatoire**	Lancer les 10 minutes.	Interroger, répondre avec sa carte, chercher la contradiction.

55 à 58 min	14	**Manche 3 · L'accusation**	Lancer les 3 minutes. « Fermer les votes ».	Voter en silence, onglet « J'accuse ».
58 à 70 min	15	**Le verdict**	Table par table : faire expliquer le vote, puis « Révéler le coupable ».	« Nous accusons…, parce que… »
70 à 75 min	16, 17	**Ce qu'on garde**	Les cinq cartes, puis la fin de l'histoire.	

Ce sont des repères : la séance n'a pas encore été chronométrée en classe. Les trois parties de la séance annoncent 10, 17 et 40 minutes ; le reste va au verdict et à ce qu'on garde.

Quoi dire

Les tables

> **Par tables de six à huit. Sur votre téléphone : l'adresse, le code, puis le numéro de votre table.**
>
> **Un seul voleur par table. Il ment, mais il garde toujours la même version.**
>
> **Ne montrez jamais votre écran. On parle, on ne lit pas la carte des autres.**

Manche 1 · Les alibis

> **Une minute en silence : lisez votre carte, préparez votre récit.**
>
> **Tour de table : chaque personnage raconte sa soirée au passé, de 21 h 30 à 23 h.**
>
> **Pas encore de questions : on les garde pour la manche 2.**

- Pour commencer : « Alors voilà. À 21 h 30, j'étais dans le salon… »
- Le décor à l'imparfait, les événements au passé composé.

Manche 2 · L'interrogatoire

> **Tout le monde interroge tout le monde. Une question précise à la fois.**
>
> **Qui est sorti à 22 h ? Combien de temps ? Quelqu'un l'a vu, ou entendu ? Qu'est-ce qu'on a entendu, et quand ?**

- Une table qui bloque ? Faites comparer deux versions de la même heure : « Vous dites que…, mais… »

Manche 3 · L'accusation

> **En silence, sur votre téléphone : l'onglet « J'accuse ».**
>
> **Trois questions : qui ? quand ? où est le tableau ?**
>
> **Tout le monde vote, même le voleur. On peut changer d'avis jusqu'à la fin du minuteur.**

Le verdict

> **Table par table : on explique son vote, au passé, puis on révèle.**
>
> **Nous accusons…, parce que…**

- Faites parler la table avant de cliquer « Révéler le coupable » : il n'y a pas de retour.

Piloter la séance

Distribuer les rôles

Diapo 11 : donne les rôles à toutes les tables d'au moins six qui n'en ont pas encore. Les tables plus petites attendent.

Redistribuer

Diapo 11, deux clics, une table : un nouveau voleur et de nouveaux rôles, avec les appareils inscrits. Les votes de la table sont effacés.

Nouvelle partie

Diapo 11, deux clics : efface les tables, les votes et les révélations. Les appareils restent inscrits à leur table.

Les minuteurs

Diapos 8, 12, 13 et 14 : « Lancer », « Pause », « Reprendre », « OFF ». Le temps qui reste s'affiche sur les téléphones.

Fermer les votes

Diapo 14 : les votes se ferment, puis se rouvrent d'un clic. À la fin d'un minuteur, ils se ferment tout seuls.

Le verdict

Diapo 15 : un onglet par table, les votes de la table, puis « Révéler le coupable » : sur le tableau et sur les téléphones de la table, sans retour.

Les phases

Les diapos 11 à 15 règlent les téléphones : en arrivant sur une diapo, ils passent à « Ma carte » ou à « J'accuse ».

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 12 et 13 : Coup de pouce, En autonomie, Pour aller plus loin. L'aide s'ouvre au tableau.

Les imprévus

Quelqu'un arrive après la distribution.

Son téléphone le met à l'enquête : il interroge, et il vote. Pour lui donner un personnage, « Redistribuer » sa table (deux clics) : toutes les cartes de la table changent, et ses votes sont effacés.

Quelqu'un s'est trompé de table.

Avant la distribution : « Changer de table », sur son téléphone. Après : seule « Nouvelle partie » permet de recommencer.

Une table de cinq.

Elle ne reçoit pas de rôles. Regroupez-la avec une autre table, ou complétez-la.

Un téléphone se recharge, ou se coupe.

Rechargé dans le même navigateur, il retrouve sa table, sa carte et son vote. Pendant une coupure, un bandeau le dit.

Quelqu'un quitte la classe.

Le code ne retire personne : son personnage reste dans la partie, et le compteur des votes de sa table restera incomplet. Le verdict compte les votes reçus.

Égalité dans une table.

« Égalité : le voleur s'en sort. » Il n'y a pas de départage. Revenir à la diapo 14 rouvre l'accusation.

Vous changez de diapo pendant un minuteur.

Il continue sur les téléphones, et les votes se fermeront à son échéance : arrêtez-le (« Pause » ou « OFF ») avant de partir.

La page du tableau se recharge.

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

Deux classes à la suite, sur le même ordinateur.

Les appareils de la première classe restent inscrits à leur table : « Nouvelle partie » ne les retire pas. Entre les deux cours : « Nouveau code », sur la page de titre.

Pas de réseau.

Les panneaux du jeu disent « Le jeu se fait en direct, sur les téléphones ». Les diapos 1 à 10, 16 et 17 marchent sans réseau ; le jeu, non.

Points de vigilance

- Il faut au moins six apprenant·es : en dessous, aucune table ne reçoit de rôles.
- Le voleur doit mentir sans changer de version : sa carte le lui dit, rappelez-le à la manche 1.
- « Révéler le coupable » n'a pas de retour : faites d'abord expliquer le vote.
- Démonstrations publiques : uniquement des données fictives.

Les données

Ce qui passe par la base du site

Le numéro de table de chaque appareil, les rôles de chaque table, la phase, les votes (qui, quand, où), les tables révélées, la présence des appareils.

Aucun nom

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

Après la séance. « Nouvelle partie » efface les tables, les votes et les révélations, pas les inscriptions aux tables. À l'ouverture du tableau, une partie de plus de trois heures est effacée. Rien d'autre n'est effacé. « Nouveau code » ouvre une autre salle, sans effacer l'ancienne.

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