

VOCADICE
 SIDNEY LUMET
 12 Angry Men (1957)

Using 2 dice of 2 different colors will help make decisions and save time						

VOCADICE
SIDNEY LUMET
12 Angry Men (1957)

MASTER OF THE GAME or TEACHER'S KEY

1,1 : jury ; 12 jurors
1,2 : courthouse
1,3 : number 1 ; foreman ; juror 1
1,4 : judge
1,5 : number 5 ; juror 5
1,6 : el train
2,1 : electric chair ; death sentence
2,2 : number 2 ; juror 2
2,3 : victim ; the young boy's father
2,4 : number 11 ; juror 11
2,5 : unanimous vote ; unanimity
2,6 : vote
3,1 : old man ; witness
3,2 : window
3,3 : number 10 ; juror 10
3,4 : knife, stab
3,5 : heat ; hot
3,6 : number 6 ; juror 6
4,1 : number 3 ; juror 3
4,2 : picture ; photo(graph) ; number 3's son
4,3 : prejudice ; bias, discrimination
4,4 : number 7 ; juror 7
4,5 : shout
4,6 : slums
5,1 : movie
5,2 : young boy ; the defendant, the accused
5,3 : number 12 ; juror 12
5,4 : fan
5,5 : deliberation ; deliberation room
5,6 : number 9 ; juror 9
6,1 : woman ; witness
6,2 : number 8 ; juror 8
6,3 : verdict
6,4 : knife ; stab
6,5 : number 4 ; juror 4
6,6 : glasses

NOTE AUX UTILISATEURS

Planche pour jouer avec des dés sur le thème de :

SIDNEY LUMET

12 Angry Men (1957)

Scénario

L'objectif est de réviser notions et lexique abordé en classe et de susciter la prise de parole des élèves. Les élèves disposent à minima de deux dés.

Chaque joueur, ou chaque équipe dispose également de jetons (fiches) de couleurs qu'ils placent sur les cases lorsque leurs réponses sont validées par le maître du jeu désigné ou par l'enseignant). Si vous n'avez pas de fiche, les joueurs/équipes peuvent entourer d'une certaine couleur la case « gagnée »...

Chaque joueur ou équipe lance les deux dés à tour de rôle. Les dés indiquent horizontalement et verticalement la case interrogée (on peut envisager 2 dés de couleurs différentes pour préciser le placement horizontal et vertical)

Les équipes/joueurs doivent produire oralement un énoncé en rapport avec l'illustration correspondant à la case. Si la production est validée, l'équipe/le joueur place une fiche sur la case. Sinon, la main passe.

Le vainqueur est celui qui a placé le plus de pions sur le plateau, soit au terme d'un temps limité (15-20 minutes), soit quand toutes les cases sont recouvertes d'un pion, soit quand on en a $\frac{3}{4}$ / $\frac{5}{5}$ à la suite, you decide !.

On peut imaginer toutes sortes de règles, en fonction du niveau des élèves, de la taille du groupe, des objectifs. On peut aussi fournir un plateau et 2 dés par équipe et laisser les élèves concevoir leurs propres règles du jeu.

Analyse

Une activité ludique de mémorisation ou de révision du lexique.

Un jeu apprécié des élèves, qui encourage à s'exprimer oralement et suscite motivation et coopération.

Ecueils à éviter

Donner deux dés de même couleur permet aux joueurs de choisir une combinaison (selon l'axe horizontal ou vertical du plateau de jeu). La notion de choix est un facteur propice à l'apprentissage, mais elle est chronophage, car prendre une décision prend du temps. Pour gagner du temps, donner deux dés de différentes couleurs et faire colorier les dés du plateau de jeu horizontalement et verticalement en fonction de la couleur de vos dés. Les joueurs n'auront pas le choix des combinaisons horizontalement et verticalement.