

**BLINDSPOT****PARCOURS 1**

Objectifs Communicatifs	Tâches
- Décrire des personnages. - Décrire un genre de film. - Présenter une situation.	- Compléter un questionnaire. - Imaginer la suite du film. - Rédiger un article de presse.

**Activité 1- Les personnages du film.**

Imaginez le nom et l'âge des personnages. Puis, dites pourquoi ils sont dans le supermarché.



Prénom : \_\_\_\_\_

Âge : \_\_\_\_\_

Pourquoi est-elle au supermarché ?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Prénom : \_\_\_\_\_

Âge : \_\_\_\_\_

Pourquoi est-il au supermarché ?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Prénom : \_\_\_\_\_

Âge : \_\_\_\_\_

Pourquoi est-elle au supermarché ?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Activité 2 - Que va-t-il se passer ?**

Choisissez un genre de film et imaginez une suite mettant en scène les trois personnages du film. Vous utiliserez le futur proche.

Genre de film choisi : \_\_\_\_\_

Suite du film : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Activité 3 - Le lendemain, dans la presse.**

Vous rédigez un article de presse présentant l'attaque à main armée dans le magasin.

Vous choisissez entre ces deux fins possibles : le voleur court toujours ou la police a arrêté le voleur.

Titre de l'article : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Activité 4 - Comparons !**

Comparez votre fin à celle du film.

## BLINDSPOT

### PARCOURS 2

Objectifs Communicatifs	Tâches
- Raconter un événement futur. - Décrire une scène. - Justifier une réponse.	- Imaginer la suite d'une séquence. - Imaginer un dialogue. - Imaginer une lettre d'aveu.

#### Activité 1- Que va-t-il se passer ?

Imaginez la suite de l'attaque à main armée. Vous utiliserez le futur proche.

---



---



---



---



---



---



#### Activité 2- Braquage, mode d'emploi !

Dites si les propositions sont vraies ou fausses. Puis, justifiez votre réponse à l'oral.



	Vrai	Faux
Le voleur porte une cagoule.		
Le voleur n'est pas armé.		
Le voleur glisse sur une boîte de conserve.		
Le voleur est expérimenté.		
Le voleur attache la caissière.		
Le voleur récupère l'argent.		
Le voleur a peur d'une peluche.		
Le voleur tue le magasinier.		
Le voleur tue la grand-mère.		

#### Activité 3 - Les déplacements dans le magasin

À l'aide de la fiche « plan », indiquez les déplacements du voleur : de son entrée à son départ du magasin. Puis, choisissez un autre personnage et indiquez également ses déplacements.  
Utilisez deux couleurs différentes.

#### Activité 4 - L'interrogatoire

Imaginez le dialogue entre la grand-mère et le policier.

- Le policier : « C'est vous ! Vous avez tué deux personnes ! »

- La grand-mère : « Mais non ! \_\_\_\_\_ »

- Le policier : « \_\_\_\_\_ »

- La grand-mère : « \_\_\_\_\_ »

- Le policier : « \_\_\_\_\_ »

- La grand-mère : « \_\_\_\_\_ »

- Le policier : « \_\_\_\_\_ »

#### Activité 5 - La lettre à la grand-mère

Le voleur envoie un mot à la grand-mère en prison. Imaginez ses aveux en quelques phrases.

*C'est moi le voleur ...*