

Guess who?

Jeu par équipes de 2 ou de 4

- Chaque élève dispose d'une planche de monstres* et de jetons pour éliminer les monstres au fur et à mesure des questions.
- l'élève (A) pioche une carte monstre sans la regarder et se l'accroche devant le front (on peut utiliser de grands élastique à mettre en couronne pour y glisser la carte)
- (A) pose des questions pour déterminer de qui il s'agit, les autres y répondent

Exemple:

« Is it green? »

« No it is not ». (A) pose un jeton sur les monstres verts

« Does it have a horn? »

« Yes It has. » (Pas d'action)

« Does it have stripes? »

« No it has not. » (A) pose un jeton sur le monstre rayé et peut déduire le nom de son monstre!



Structures langagières:

Is it ...? Yes it is / No it is not

Does it have..? Yes it has / No it has not

*Les planches de monstres et les cartes peuvent être celles connues des élèves, mais il est plus intéressant de leur faire créer leur propre jeu, avec leurs monstres et leurs noms.

Ces jeux peuvent permettre un travail en atelier au cours de l'année, lorsqu'une organisation en demi-classe est souhaitée par exemple.