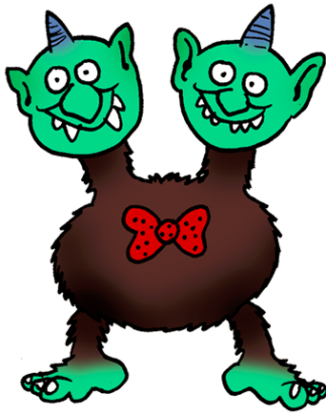
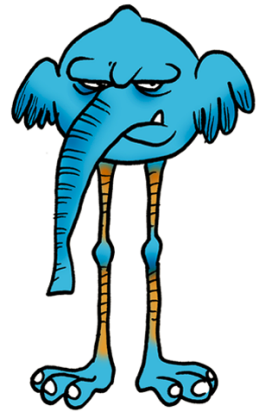




1



2



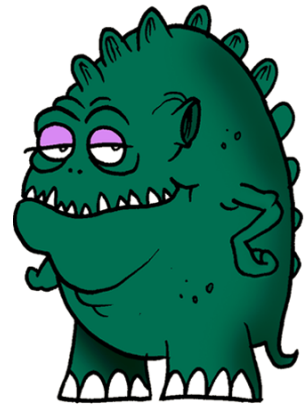
3



4



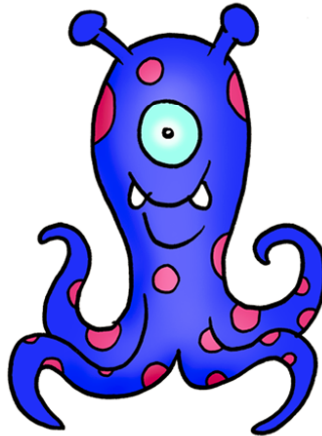
5



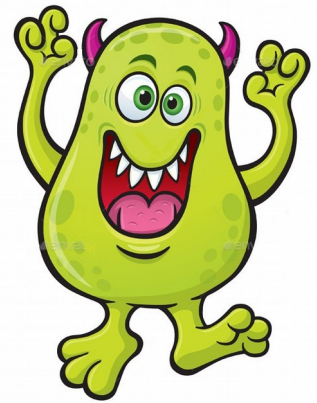
6



7



8



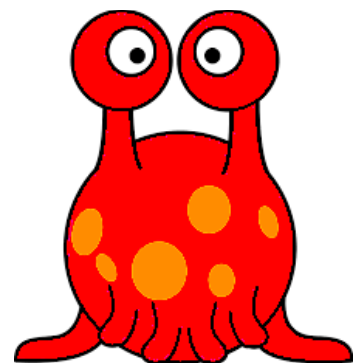
9



10



11



12

# Guess who ?

## Objectifs

### Langagiers

- parler en continu : utiliser des expressions ou des phrases pour décrire
- comprendre à l'oral : comprendre des mots et des expressions courantes
- prendre part à un conversation : poser des questions fermées et y répondre

### Lexicaux

- numbers : 1 to 12
- colours : yellow, blue, green, red (+ niveau 2 = pink, orange)
- body parts : eyes, ears, head, legs, arms (+ niveau 2 = mouth, teeth, horn, tail)

### Syntaxiques

- Do you have ... ? / Yes, I do. / No, I don't.
- Are you ... ? / Yes, I am. / No, I'm not.

## Matériel

- un jeu d'étiquettes découpées par joueur
- éventuellement, un sac pour le tirage au sort

## Règles du jeu

### Variante n°1 (groupe de 5/6 élèves maximum)

Un élève tire au sort une carte, les autres lui posent des questions fermées afin de deviner, par élimination, quelle carte il a tirée.

Exemples de questions : "Do you have 3 eyes ?", "Are you green ?", "Do you have arms ?"

Réponses : "Yes, I do / No

### Variante n°2 (en binôme)

Un élève tire au sort une carte et parle en continu pour décrire son monstre. À la fin, l'autre élève doit deviner de quel monstre il s'agit et donner proposer un numéro.

Ex : "I am blue. I have six eyes. I have two arms and two legs."

"Are you number 4 ?"

" Yes, I am."