

Jeu WHO AM I ? – exemple sur le thème « DO YOU LIKE + FOOD »

Objectifs (compréhension et expression orales) Lexique : Révision du champ lexical de la nourriture Structures : <i>I like / don't like - Do you like ?</i>	Prérequis (compréhension et production orales) : <ul style="list-style-type: none">• <i>apple, banana, pear, etc. ,</i>• <i>I like + ...</i> Compréhension orale : <i>Do you like "+ ?</i>
Matériel: Une fiche par élève ou dessinée au tableau	Durée : 15 minutes

Déroulement

Le but du jeu est de découvrir qui est le personnage secret (porte un numéro de 1 à 5) en l'écouter ou en lui posant des questions.

Etape 0

Revoir le vocabulaire et les structures demandées.

Distribuer une fiche à chaque élève et expliquer le principe du jeu (en anglais et/ou en français selon le moment dans l'année ou le niveau de classe).

Etape 1

L'enseignant joue le rôle du personnage « secret », par exemple le n°3 et dit : « *I like icecream, I like pizza, I like chips and I like chocolate. Who am I ?* ». Le premier élève qui a reconnu le personnage donne la réponse : « *You are number* ». Répondre : « *Yes I am* » ou « *No I'm not* ».

Reproduire l'opération 2 à 4 fois. Commencer par des personnages faciles à repérer et augmenter la difficulté.

Etape 2

Désigner un élève qui va à son tour jouer le rôle du personnage à retrouver. L'élève choisit secrètement un numéro et dit « *I like ..., I like ...* ». Les autres élèves devinent de la même manière et un élève donne la réponse : Par exemple : « *Number 2* ». Interroger l'élève et demander « *Are you number 2 ?* ». Selon la réponse « *yes* » ou « *no* », reformuler en disant « *Yes, he is number 2* ».

Reproduire l'opération 2 à 4 fois

NB : parfois les 5 phrases sont nécessaires, parfois beaucoup moins suffisent ! Si les autres élèves trouvent le personnage secret très rapidement, ne pas « forcer » l'écoute sur des phrases/indices qui n'ont plus d'intérêt !

Etape 3

Il s'agit cette fois, pour l'enseignant, de poser des questions au personnage « secret » qui se contente de répondre. Les autres élèves écoutent les questions de l'enseignant, les réponses du personnage « secret » et en déduisent son identité. L'enseignant demande : « *Do you like bananas ?* ». L'élève concerné répond en fonction du personnage qu'il a choisi secrètement : « *Yes, I like bananas* » ou « *No, I don't like bananas* ». Poser d'autres questions. Les autres élèves doivent déduire le numéro du personnage à partir de ses réponses. Reproduire 2 à 4 fois. Faire répéter la structure « *Do you like ?* » en collectif pour se préparer à l'étape 4. (nb : les réponses courtes *Yes, I do* ou *No, I don't* peuvent être également utilisées)

Etape 4

Reproduire l'opération précédente en faisant participer la classe : les élèves posent, l'un après l'autre, des questions à un élève désigné précédemment qui répond en fonction du personnage secret qu'il a choisi. « *Do you like cheese ?* » « *Do you like pears ?* ». Le jeu s'arrête dès qu'un élève a trouvé le personnage secret. Reproduire 2 à 4 fois.

Prolongements

On peut à chaque étape introduire un temps limité ou un nombre limité d'essais.

Ce principe de jeu peut être utilisé pour revoir de nombreux champs lexicaux ou d'autres structures (*Have you got a cat ? have you got a dog ?*)

