
Un bon jeu pour utiliser du vocabulaire approprié lors de la description d'animaux. Il pourrait être proposé pour présenter un animal ou un groupe d'animaux; ou comme récompense à la fin d'une leçon.

préparation

- Des photos d'animaux attachés à une ficelle en bandoulière si vous prévoyez de jouer à la version alternative du jeu.

procédure

- Demandez à un élève de venir au tableau et de penser à un animal.
- Le reste de la classe doit deviner de quel animal il s'agit en posant des questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou par non.
- Ils ne sont autorisés à poser que 20 questions au total.
- En alternative, vous pouvez demander à un élève de venir au tableau. Placez une photo d'animal autour de son cou, la photo se trouvant dans le dos de l'élève afin qu'il ne puisse pas voir de quel animal il s'agit.
- Demandez à l'élève de se retourner pour que le reste de la classe puisse voir l'image une seconde. (Assurez-vous d'avertir le reste de la classe qu'ils ne doivent pas nommer l'animal quand ils le voient!)
- Une fois que le reste de la classe a vu de quel animal il s'agit, l'élève au tableau se retourne pour faire face à la classe et pose des questions auxquelles la classe ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Par exemple : Suis-je un mammifère? Suis-je un animal sauvage? Etc...

- Recommencez ce processus avec une image différente.

exemple



Kébili, Tunisie