

ORGANISATION	détail		
 nombre de joueurs (rôles différenciés?)	4, voire davantage A tour de rôle, 1 meneur et des joueurs.	 temps de jeu	Variable.
 but du jeu, règle	Deviner l'objet auquel pense le meneur, en posant des questions et d'après sa description (jeu du type «Qui est-ce?»).		
 matériel nécessaire	Matériel de classe (contenu de la trousse, du cartable, mobilier et fournitures de la classe...) : objets réels et/ou flashcards. Nombre d'objets à définir, selon le niveau de classe, la complexité souhaitée, le moment dans l'année... <u>En annexe</u> : série de flashcards grand et petit formats: matériel, actions*. Dé de positions pour l'apprentissage des prépositions. Source des images libres de droit: http://www.ac-dijon.fr/crdp/-Clic-images-.html		
<u>champ</u> ☒ Réagir et dialoguer ☐ Comprendre à l'oral ☐ Parler en continu ☐ Lire ☐ Ecrire	<u>capacité</u> Répondre à des questions et en poser sur - des sujets familiers - des besoins immédiats	 formulation(s) utilisée(s) [Cadre A1] (F26): Is it [+ couleur / taille] ? (ex : Is it black? Is it small ? - Yes (it is) !) F29 : Where is it ? in/on/under... / Is it in a pencil case? Yes/No. (F45) : Can I write with it ? -Yes, I can ! / Can you cut with it? - No, you can't! + possibilité de réponse en «I don't know»	
 culture, lexique [Cadre A1] Matériel de classe Vie de classe : actions, activités Couleurs, taille (big, small)	 grammaire [Cadre A1] Can I [+ verb] ? / Can you [+ verb] ? WHERE ? Prépos. de lieu : ON/BEHIND/UNDER		 phonologie [Cadre A1] Respect des formes pleines (ex : Yes, it is) Intonation montante sur des questions «fermées» (ex : Is it blue?)
 <u>description, variantes, autres éléments utiles</u> Un meneur pense à un objet présent et visible (dans la trousse, sur la table, dans la classe...), ou à une flashcard/image/photo. La quantité, la complexité, seront fixées par l'enseignant(e). Les joueurs doivent retrouver cet objet en posant des questions parmi les formulations introduites lors de la présentation du jeu. Le meneur peut avoir une série d'images dans lesquelles il a pioché «son» objet, ou il peut avoir écrit sa réponse sur ardoise, par exemple, pour faciliter la validation.			

* Matériel illustré sur les flashcards ci-dessous: school, classroom, board, colour pencils, cellotape, gluestick, scissors, pencil sharpener, notebook, book, pencil, ruler, pen, rubber, schoolbag, pencil case, laptop (computer)

* Actions illustrées sur les flashcards ci-dessous: pull, push, see, take, open, close, colour, draw, write, read, touch, cut.





























