

MULTIJEU : IDENTITY CARDS

Ce multijeu de cartes est composé de 28 cartes (14 garçons, 14 filles).

Chaque carte comporte les informations suivantes: (de gauche à droite et de haut en bas)

Prénom + dessin - âge - état/sentiment - n° de téléphone - nombre de soeurs - nombre de frères - adresse email - animal préféré/possédé - sport préféré/pratiqué - couleur préférée - aliment préféré - boisson préférée (ou au choix, aliment/boisson qu'on aime et qu'on n'aime pas).

Formulations en jeu:

What's your name ? Who are you ? Cinderella / I'm Cinderella	What's your favourite sport ? I like swimming.	What's your favourite colour / food/ drink/animal? Yellow ! / It's [the]...
How old are you ? Seven / I'm seven	What's your e-mail address ? Rudolph @ santasnet.co.uk Can you spell it, please ? R-U-D-O-L-P-H	What pets have you got , (I've got) a cat / a dog
What's your mobile / phone number ? 012345...	How many sisters/brothers have you got? I've got 1 sister/2 brothers.	I've got a cat.
How are you today, Tasmin ? Fine, Liz. And You ? Very well, Tasmin, thank you !	I've got a brother, Luke. He's seven.	I like handball.

En fonction du niveau de classe, du moment dans l'année et des formulations travaillées, plusieurs jeux sont possibles. Par exemple :

Jeu n°1: Retrouver son double (à faire sous le préau, dans la cour...)

Le set de cartes est imprimé en double et on sélectionne les cartes en fonction de l'effectif de la classe. Chaque élève prend une carte et ne la montre pas aux autres. Puis tout le monde se déplace et on doit poser des questions à ceux qu'on croise pour trouver son «double»; on ne peut poser que 2 questions à la même personne (et ne répondre qu'à 2 questions de sa part), et on n'a pas le droit de poser la question «What's your name?». Lorsqu'on pense avoir trouvé son double, on va ensemble dans un espace réservé, toujours sans se montrer les cartes. Puis quand tout le monde est là (par exemple), on vérifie en posant la question «What's your name?».

Jeu n°2: L'interrogatoire

On peut s'imaginer que la moitié des élèves sont des détectives, l'autre moitié des témoins d'une affaire louche ; l'enseignant (ou un élève) est le patron des détectives (ou tout autre décor selon votre imagination).

Les détectives ont tracé un tableau vierge. Les témoins ont une des cartes du jeu. Les détectives vont poser des questions (1 à chaque fois) aux témoins. Ils ont un temps défini (5, 10 minutes?) pour recueillir le maximum de renseignements. Puis le «chef» les réunit et ils font le point, occasion d'employer la 3ème personne du singulier (ex: What's Lucy's favourite colour? Her favourite colour is black).

Jeu n°3: Les points communs

On se promène, on s'interroge par 2. Si on se découvre un point commun avec le partenaire (même goûts, même âge...), on peut se congratuler («Happy to meet you!», ou par un «Hug» très anglophone [on se serre dans les bras, ce qui remplace l'embrassade française]).

Jeu n°4: «Qui est-ce?» géant

Les cartes peuvent être affichées au tableau, ou à disposition des élèves regroupés par 4 ou 5. Les élèves posent des questions à un meneur (adulte ou élève) pour deviner quel est le personnage «cible». Le premier groupe qui a trouvé marque un point, etc. On peut faire un tournoi par équipes.

Conseil : plastifier les cartes ou les imprimer sur bristol.