

**Qui
est-ce?**



Matériel

66 cartes divisées en deux jeux de 33 cartes, identiques mais marquées de couleurs différentes. Un personnage aux caractéristiques physiques particulières est représenté sur chaque carte : c'est un homme ou une femme, dont les yeux et les cheveux sont d'une couleur déterminée, et qui peut avoir une barbe, des moustaches, des lunettes ou divers accessoires (boucles d'oreille, collier, des barrettes dans les cheveux...). Certains visages ont des caractéristiques communes et ne se différencient que pour quelques détails.

Qui est-ce ? est un jeu de déduction investigatrice créé pour stimuler l'apprentissage de la langue française de façon amusante. Il est idéal aussi bien comme jeu à faire à la maison entre amis, que comme instrument didactique à utiliser en classe pour l'apprentissage, la révision et le renforcement linguistiques.

En classe

Avant de commencer les activités, l'enseignant présente les personnages en les décrivant :

C'est une femme/un homme.

Il/Elle a les cheveux longs/courts/raides/frisés.

Il/Elle a les cheveux roux/blonds/noirs/châtains.

Il/Elle est blanc(he)/noir(e)/oriental(e).

Il/Elle a les yeux verts/bleus/noirs/marron.

Il/Elle porte des lunettes/il a une barbe/des moustaches/elle a des boucles d'oreille/un collier/une barrette dans les cheveux...

Après la description des personnages il expose toutes les cartes rouges sur la table. Il pêche ensuite une carte verte sans la montrer à la classe. Chacun leur tour, les joueurs posent des questions sur l'aspect physique du personnage mystérieux. L'enseignant ne peut répondre à la question que par *Oui* ou par *Non*. La réponse obtenue permet d'éliminer, au fur et à mesure, des possibilités et de s'approcher de plus en plus de la solution. Quand on pense avoir tous les bons indices, on peut tenter de deviner le nom du personnage, ex. : *C'est Aglaé ?* En cas d'erreur l'enseignant fait poursuivre le jeu.

Méthode du jeu

Le procédé est le même que ci-dessus :

On expose toutes les cartes rouges sur la table. Chaque joueur pêche une carte verte sans la montrer aux camarades. Chacun leur tour, les joueurs posent des questions sur l'aspect physique du personnage mystérieux du camarade voisin, qui ne peut répondre à la question que par *Oui* ou par *Non*. La réponse obtenue permet d'éliminer, au fur et à mesure, des possibilités et de s'approcher de plus en plus de la solution. Quand on pense avoir tous les bons indices, on peut tenter de deviner le nom du personnage, ex. : *C'est Cyril ?* En cas d'erreur l'enseignant peut faire payer un gage comme par exemple passer un tour, etc.

Le gagnant est celui qui devine le plus de personnages et gagne plus de cartes.

Variante :

On peut aussi jouer en équipe. Dans ce cas on établira un temps ou un numéro limité de questions à poser et des points pour chaque personnage deviné.

L'avis de recherche

Les joueurs doivent deviner le personnage choisi par l'enseignant en écoutant la description :

ex. *Trouvez une femme aux cheveux châtain, longs et raides. Elle a les yeux noirs et elle porte une paire de lunettes rondes.*

Si les élèves n'arrivent pas à la trouver, l'enseignant peut ajouter des détails :

Elle porte un pull bleu, des boucles d'oreille, elle a une barrette dans les cheveux...

Le premier qui devine gagne 1 point et lance un « avis de recherche » en décrivant un personnage à ses camarades de classe.

Variante :

Après avoir exposé sur la table tous les personnages, l'enseignant invite les joueurs à se mettre au fond de la classe, puis choisit une carte et décrit un personnage. À son signal de départ, les joueurs s'approchent de la table pour chercher la bonne carte. Si quand l'enseignant dit STOP, personne n'a repéré le personnage, les élèves doivent retourner au fond de la classe. L'enseignant ajoute alors un autre détail à sa description jusqu'à ce que quelqu'un devine de quel personnage il s'agit.

Vrai ou faux ?

L'enseignant montre un personnage et commence à le décrire. Mais attention... il fait des affirmations vraies et des affirmations fausses. Quand il dit quelque chose de faux, les élèves doivent lever le doigt et corriger l'enseignant : ex. *Non, il n'a pas les yeux verts mais il a les yeux bleus...*

Variante :

L'enseignant prononce une phrase à la fois (vraie ou fausse) et les élèves ne la répètent que si elle est vraie.

Compte, compte !

L'enseignant demande à la classe :

Combien de personnages ont les cheveux longs/courts ?

Combien de personnages ont les cheveux noirs/des lunettes/les cheveux frisés/les yeux marron/des moustaches, etc.

L'enseignant attribuera un point par réponse exacte.

Jeu de mémoire

Le procédé est le même que le jeu de mémoire traditionnel.

On mélange les deux jeux de cartes et on retourne les 66 cartes sur la table (ou un choix de couples en fonction du nombre de joueurs).

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte, décrivent le personnage et essaient de trouver l'autre carte identique pour former un couple. Le gagnant est celui qui réussit à trouver le plus de couples possible.

Qui est-ce ?

© 2007 - ELI S.r.l.

PB 6 - 62019 Recanati (MC) - Italie

Tel. +39 071 75 07 01 - Fax + 39 071 97 78 51

info@elionline.com

www.elionline.com

Rédaction ELI : Letizia Pigni, Giorgia D'Angelo

Conception graphique : Studio Oplà

Illustrations : Laura Penone

Imprimé en Italie - Tecnostampa Recanati 07.83.040.0

ISBN 978-88-536-1171-0