

30 - CAN YOU FLY? (B – Mountain Animals)

Capacité	<i>Se présenter ou présenter quelqu'un dans le cadre d'un jeu de rôle</i>
Pré requis	<ul style="list-style-type: none"> • Formulations : Can you ...?/ Yes I can / No, I can't Are you a ...?/Yes, I am/No, I'm not • Lexique : <u>Animals:</u> <i>Badger, Bear, Beaver, Butterfly, Chamois, Deer, Eagle, Fox, Hare, Ibex, Marmot, Mosquito, Squirrel, Vole, Vulture, Weasel, Wolf</i> <u>Actions:</u> <i>swim, fly, jump, climb</i>
Connaissances grammaticales	Can you + V / Can + can't (capacité) 1ère personne du singulier Be présent 1 ^{ère} pers sing Be (forme interrogative, 2 ^{ème} personne)
Consignes	<p>Règles générales :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se mettre d'accord sur les actions que peuvent faire les animaux avec la fiche « actions des animaux » • Poser la pile de cartes sur la table (images dessous) • Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre • Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu
	<p>1- Pose la pile de cartes sur la table en mettant les images en dessous. Prends la 1^{ère} carte et dis aux autres les actions que ton animal peut ou ne peut pas faire : Ex : <i>I can't fly/I can jump/I can swim/I can climb.</i></p> <p>Le joueur suivant doit deviner de quel animal il s'agit (il peut y en avoir plusieurs, dans ce cas c'est le hasard). On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre et il ne faut pas dépasser le temps fixé. Ex: <i>Are you a wolf? Yes, I am/No, I'm not, I'm a fox.</i></p> <p>S'il trouve l'animal, il gagne la carte et la met de côté. C'est maintenant à lui de prendre une carte. S'il ne trouve pas, la carte est remise en dessous du paquet et c'est au tour du joueur suivant de jouer.</p>
	<p>2- Même jeu, mais le joueur suivant doit te poser des questions et deviner de quel animal il s'agit. Ex : <i>Can you swim? Can you...etc.</i> Il peut choisir de ne poser des questions que sur 3 actions et de rajouter une question sur l'aspect physique: couleur ou forme. Ex: <i>Do you have pointy ears? Are you grey?</i></p>
	<p>1- Put on the table, the pile of cards upside down. Draw the first card, and describe what actions your animal can/cannot do.</p> <p>The next player must guess which animal you are talking about (there may be several possible answers). Go clockwise. Don't go past the time limit.</p> <p>If he/she guesses your animal, he/she gets your card and puts it aside. Now it's his/her turn to pick a card. If he/she doesn't guess which animal you are talking about before the time is up, he/she must place the card under the deck and it's the next player's turn.</p>

	<p>2- Same game, but the next player must ask you questions and guess which animal you have. He/ she can only ask 3 questions about the animal's actions and add a question about the physical appearance: colour or feature. <i>Ex: Do you have pointy ears? Are you grey?</i></p>
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> • En petits groupes de 2 à 4
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Par groupe : 1 jeu de 17 cartes + 1 fiche « actions des animaux » et si possible un chronomètre/montre/sablier. Les cartes sont présentées en couleur ou en noir et blanc.