

## 4 - CAN YOU FLY ?

<b>Capacités</b>	<i>Se présenter ou présenter quelqu'un dans le cadre d'un jeu de rôle</i>
<b>Connaissances préalables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Formulations :</b> Can you ...?/ Yes I can / No, I can't  Are you a ...?/Yes, I am/No, I'm not</li> <li>• <b>Lexique :</b>  <u>Animals:</u> seal, buffalo, penguin, cat, gorilla, camel, elephant, monkey, giraffe, crocodile, bird, bear, fish, butterfly, hippo, tiger, snake, donkey  <u>Actions:</u> swim, fly, walk, climb</li> </ul>
<b>Connaissances grammaticales</b>	<p>Can you + V / Can + can't (capacité) 1ère personne du singulier</p> <p>Be présent 1<sup>ère</sup> pers sing</p> <p>Be (forme interrogative, 2<sup>ème</sup> personne)</p>
<b>Consignes</b>	<p>Règles générales :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mettre d'accord sur les actions que peuvent faire les animaux avec la fiche « actions des animaux »</li> <li>• Poser la pile de cartes sur la table (images dessous)</li> <li>• Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre</li> <li>• Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu</li> </ul>
<b>En français</b>	<p><b>1-</b> Pose la pile de cartes sur la table en mettant les images en dessous. Prends la 1<sup>ère</sup> carte et dis aux autres les actions que ton animal peut ou ne peut pas faire : Ex : I can't fly/I can walk/I can swim/I can climb</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 : Are you a bear ? Yes, I am/No, I'm not, I'm a tiger</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</p>

<i>In English</i>	<p>joueur suivant de jouer.</p> <p><b>2-</b> Même jeu, mais le joueur suivant doit te poser des questions et deviner de quel animal il s'agit. Ex : Can you swim ? Can you...etc... 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 : Has it got long ears ? Is it green ?</p>
	<p><b>1-</b> Put the pile of cards on the table upside down. Draw the first card, and describe what actions your animal can/cannot do. 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><b>2-</b> 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. Ex: Is your animal green? Has it got long ears?</p>
<b>Organisation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En petits groupes de 2 à 4</li> </ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Par groupe : 1 jeu de 18 cartes + 1 fiche « actions des animaux » et si possible un chronomètre/montre/sablier. Les cartes sont présentées en couleur ou en noir et blanc.</li> </ul>