

4 – PUOI VOLARE?

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 : <i>Puoi ...?/ Sì, posso ... / No, non posso ...</i> <i>Sei un-a ...?/ Sì /No</i> • Lexique : <i>Animali: foca, bufalo, pinguino, gatto, gorilla, cammello, elefante, scimmia, giraffa, cocodrillo, uccello, orso, pesce, farfalla, ippopotamo, tigre, serpente, asino</i> <i>Verbi: nuotare, volare, camminare, arrampicarsi</i>
Connaissances grammaticales	<p><i>Puoi + V? / Posso / Non posso ...</i></p> <p><i>Sono un-a ...</i></p> <p><i>Sei un-a ... ?</i></p>
Consigne	<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 ; <i>Ex : Non posso volare, posso camminare, posso nuotare, posso arrampicarmi.</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. <i>Ex : Sei un orso? Sì, sono un orso. / No, non sono un orso, sono una tigre.</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. <i>Ex : Puoi notare? Puoi ... etc.</i> Il peut choisir de ne poser des questions seulement sur 3 actions et rajouter une question sur l'aspect physique : couleur ou forme. <i>Ex : Ha le orecchie lunghe?/ È verde?</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 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.

				
	X	X	X	✓
	✓	X	X	X
	✓	✓	X	X
	X	✓	✓	✓
	X	✓	X	✓
	X	✓	X	✓
	X	✓	✓	X
	X	✓	✓	✓
	X	✓	X	✓
	X	✓	✓	✓
	X	✓	X	✓
	X	✓	X	✓
	X	✓	X	✓
	X	✓	X	✓
	X	✓	X	✓
	X	✓	✓	✓
	X	X	✓	✓
	X	✓	X	✓









