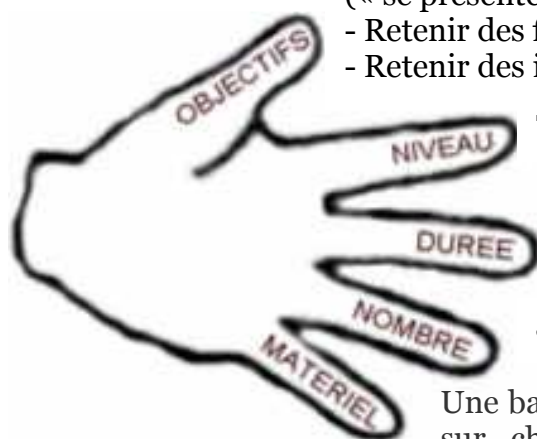


« Qui es-tu ? »

- Comprendre des questions simples d'ordre personnel
- Répondre à des questions simples d'ordre personnel (« se présenter »)
- Retenir des formulations de questions et les réutiliser
- Retenir des informations sur d'autres personnes



Tous niveaux

30 minutes

Jusqu'à 10 participants

Une balle, une enveloppe contenant des fiches - sur chacune d'elles figure le prénom d'un participant ou son prénom-signé (en fonction du niveau du groupe).

Déroulement :

- o Les participants forment un cercle. L'animateur se trouve au centre. Il possède une balle.
- o L'animateur lance la balle à un participant et lui pose une question en rapport avec la situation o. Lors de la première séquence de l'activité, l'animateur pose la même question à plusieurs participants.
 - Exemples de questions à poser : « *Comment t'appelles-tu ?* », « *De quelle nationalité es-tu ?* », « *D'où viens-tu ?* », « *Où habites-tu ?* », « *Quelle est ton adresse ?* », « *Es-tu marié ?* », « *Es-tu célibataire ?* », « *As-tu des enfants ?* », « *Depuis combien de temps vis-tu en Belgique ?* ».
- o Lors de la deuxième séquence de l'activité, l'animateur pose une question différente à chaque lancer de balle.
- o Les participants circulent dans l'espace-classe. Lorsque l'animateur marque l'arrêt en frappant fort au sol, les participants se mettent par deux et posent les questions vues précédemment à leur partenaire. L'objectif est d'obtenir un maximum d'échanges. Au préalable, l'animateur prévient les participants qu'il est important de retenir les informations divulguées.
- o L'animateur possède une enveloppe dans laquelle se trouvent les prénoms

(ou « prénoms-signes ») des participants. Il tire un prénom. Les élèves désignent la personne concernée et signent ce qu'ils savent sur elle. Le jeu se termine lorsque tous les prénoms ont été tirés.

- Pour rendre l'activité plus attrayante, il est possible de créer deux équipes. Lorsqu'un membre d'une équipe donne un renseignement sur la personne, un point est attribué à l'équipe. L'équipe qui a donné le plus de renseignements gagne le jeu.

Réflexions :