

<b>C06</b>	<i>Guess who?</i>		Age :	8+	
			Cycle :	2-3	
Theo et Ora Coster - Milton Bradley 1979 USA	Intérêt culturel	3/5		Nombre de joueurs :	2
	Valeur ludique	5/5			
	Richesse des formulations	3/5			
	Adaptabilité lexicale	4/5			
			Durée :	5 min.	

**Mots-clés :** déduction - portrait - personnages - description - visage

**Description :**  
 Une partie de *Qui-est-ce ?* se joue à deux joueurs. Chaque joueur dispose d'un plateau sur lequel sont représentés les portraits de 24 personnages. Au début de la partie, chaque joueur choisit secrètement l'un de ses personnages. Le but du jeu est alors de deviner le personnage choisi par l'adversaire, en posant des questions sur son apparence physique.

**Déroulement :**  
 Chaque joueur pose, à tour de rôle, une question à son adversaire, pour laquelle il est possible de répondre par oui ou par non. Par exemple :  
 Joueur 1 : A-t-il un chapeau ?  
 Joueur 2 : Non.  
 Le joueur 1 peut donc logiquement éliminer tous les personnages coiffés d'un chapeau. Le premier joueur à deviner correctement l'identité du personnage choisi par l'adversaire remporte la partie.  
 Pour le démarrage du projet, il est possible de s'appuyer sur la publicité suivante :  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=tTZLVrhXfkc](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=tTZLVrhXfkc)

Visuel :

**Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :** Une variante officielle du jeu propose que chaque joueur choisisse deux personnages au lieu d'un seul, ce qui permet de singulièrement compliquer le déroulement de la partie.  
 Il est possible de jouer avec la version originale du jeu, ou de fabriquer une galerie de portraits originaux (de monstres, de superhéros, de portraits de la classe à la façon d'Andy Warhol, etc.), et donc d'adapter le lexique en jeu, à celui qui a été travaillé par les élèves.  
 Par ailleurs, d'autres critères peuvent être utilisés : ce que le personnage aime manger, ce qu'il sait faire, etc. (voir exemples en annexe) Ainsi, on pourra mobiliser d'autres formulations.

**Capacités, activités de communication langagière :**

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Parler en continu
Capacités	- Poser des questions et y répondre	-utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.

<p><b>Lexique pour l'interaction :</b></p> <p>Man/woman                  Bald : chauve                  Moustache, beard : moustache, barbe                  Yellow/blond, brown, black, ginger/red, white hair : cheveux blonds, bruns, noirs, roux, blancs.                  Hat : chapeau                  Rosy cheeks : joues roses                  Thick lips, thin lips : lèvres fines ou épaisses.                  Blue/brown eyes : les yeux bleus ou marron.                  Glasses: lunettes</p>	<p><b>Formulations possibles :</b></p> <p>Does your person have/wear...?                  Yes, he/she does.                  No, he/she doesn't.</p> <p>Ou bien                  Has he/she got a...?                  Does he have...?                  Yes he does. No he doesn't.                  Is it a boy or a girl? (man or a woman)                  It's a boy/a girl (man/woman).</p>
--	---