

« Qui est-ce ? » historique

RENFORCEMENT DE LA COHÉSION SOCIALE

par BSF



Objectifs

Découvrir des personnes qui ont marqué l'actualité
Être en capacité de s'exprimer à l'oral
Se divertir
Échanger sur sa culture
Être en capacité de collaborer avec d'autres personnes
Valoriser et développer son estime de soi

Compétences travaillées

Créativité
Réflexivité
Expression orale

Pré-requis

Niveau A2/B1

Matériel

Jeu « Qui est-ce ? »

Contenus utilisés

Jeu « Qui est-ce ? »
Plaquette d'images « Qui est-ce ? » historique

WORKFLOW

1 Préparation - 2 heures

NB pour l'animateur : on pourra organiser le déroulé de l'activité en différentes parties et étapes afin d'aller dans une précision assez fine.

Installer le jeu (après avoir préalablement créé le jeu).

Mettre en place la salle avec deux demi-cercles pour chaque équipe, chaque demi-cercle en face à face (idéalement autour d'une table).

2 Lancement - 10 minutes

Selon le nombre de participants, créer différentes équipes par tirage au sort. Expliquer les règles du « Qui est-ce ? », explication du but de l'activité et des objectifs.

Le jeu commence avec un tirage de cartes : chaque équipe tire une carte dans la pioche qui contient les visages ainsi que les noms des personnages du jeu.

Une carte = un visage. Le nom qui figure sur la carte tirée correspond au personnage que doivent faire deviner les équipes.

3 Déroulement - 1 heure

Une équipe commence à poser une question après que les membres se soient éventuellement consultés.

Les questions doivent être fermées, pas : « Quelle est la couleur de ses cheveux ? » mais plutôt : « Est-il/elle blond(e) ? »

Après chaque réponse, l'équipe qui a posé la question ferme les fenêtres du plateau de jeu qui ne correspondent pas à la description donnée par l'autre équipe (par exemple, si l'équipe adverse répond : « oui, le personnage est blond », les joueurs ayant posé la question ferment les fenêtres de tous les personnages qui ont une autre couleur de cheveux).

La première équipe à trouver le nom du personnage qui a été attribué à ses adversaires a gagné la partie.

4 Clôture - 15 minutes

À la fin de l'activité, proposer des fiches de vocabulaire (qui auront été créées à l'avance) avec des descriptions physiques (yeux marron, verts, bleus, cheveux courts, longs, sourire, etc.).