

Répertoire de jeux pour travailler
les différentes compétences
langagières.

JEU 1

KIM GAME

Fonction langagière abordée :

Nommer un animal ou un objet.

Structure langagière travaillée :

What is missing? It's a ...

Close your eyes, Open your eyes.

Champ lexical abordé :

Tous les champs lexicaux.

Pré-requis :

Les objets à trouver doivent être nommés avant le jeu.

Matériel et supports :

Une dizaine d'objets ou *flashcards* (CM).

6 au maximum pour les CE.

Organisation de la classe :

En collectif ou en petits groupes.

Règle du jeu :

Les élèves observent les objets ou *flashcards* pendant une minute.

Ils ferment ensuite les yeux pendant que le meneur en enlève une.

Celui qui trouve en premier l'objet manquant devient meneur.

Variantes possibles :

On enlève plus d'un objet.

JEU 2

WHAT'S COMING NEXT?

Fonction langagière abordée :

Nommer un animal ou un objet.

Structure langagière travaillée :

What's next? It's a ...

Champ lexical abordé :

Tous les champs lexicaux.

Pré-requis :

Tous les objets ont été nommés auparavant.

Matériel et supports :

Une dizaine de *flashcards* en CM.

Six *flashcards* au maximum en CE.

Organisation de la classe :

En collectif

Règle du jeu :

On montre une série de cartes en les nommant (2 ou 3 fois).

Ensuite on demande aux enfants de deviner

ce qui vient après puis on dévoile la carte pour vérifier.

JEU 3 BOMB GAME

Fonction langagière abordée :

Nommer un animal ou un objet.

Champ lexical abordé :

Tous les champs lexicaux.

Pré-requis :

Bien connaître le champ lexical travaillé.

Matériel et supports :

Une liste des mots qui ont été travaillés.

Une bombe (jeu Tic Tac boum « *Pass the bomb* ») ou un minuteur.

Organisation de la classe :

En collectif.

Règle du jeu :

Un groupe de six enfants vient au tableau sur une ligne.

On démarre la bombe. Chaque enfant doit donner un mot du vocabulaire demandé avant de passer la bombe à son voisin.

On ne peut pas répéter le même mot.

Celui qui tient la bombe au moment où elle « explose » est éliminé.

Parmi les spectateurs, on vérifie que les mots ne sont pas répétés deux fois ou font bien partie de la liste attendue.

Variantes possibles :

Au lieu de jouer avec un lexique

on varie sur les adjectifs : *a cat, a big cat, a blue cat...*

JEU 4 CHINESE WHISPER

Fonction langagière abordée :

Toutes celles étudiées. Le jeu est à faire en réinvestissement.

Structure langagière travaillée :

N'importe quelle structure langagière travaillée en classe.

Champ lexical abordé :

Tous les champs lexicaux.

Pré-requis :

Connaître plusieurs champs lexicaux et structures langagières.

Organisation de la classe :

Classe entière ou en demi-groupe.

Règle du jeu :

Le meneur dit à voix basse le nom d'un objet ou

une structure langagière courte à l'oreille de son voisin.

Celui-ci le répète à l'oreille du sien et ainsi de suite

jusqu'au dernier qui doit répéter le mot ou la structure à voix haute.

Variantes possibles :

On donne un ordre (ex : *take a pen*) et le dernier doit exécuter l'ordre.

JEU 5 SIMON SAYS

Fonction langagière abordée :

Ordres simples et consignes de classe.

Structure langagière travaillée :

Show me / point to / can you ... / touch your...

Champ lexical abordé :

Parties du corps / verbes d'action / objets de classe.

Pré-requis :

Connaissance du vocabulaire utilisé.

Organisation de la classe :

Groupe classe.

Règle du jeu :

Un meneur de jeu donne des ordres au groupe-classe.
S'il précède l'ordre de « *Simon says* », alors les élèves doivent obéir.
S'il donne l'ordre sans le faire précéder de « *Simon says* », les joueurs ne doivent rien en faire. Le gagnant devient le meneur de jeu.

JEU 6 FAMOUS COUPLES

Fonction langagière abordée :

Se présenter.

Structure langagière travaillée :

What's your name?

My name's ...and you?

Matériel et supports :

Suivant le nombre d'élèves, prévoir autant de cartes.

Si le nombre d'élèves est impair,

l'enseignant peut prendre une carte également.

Organisation de la classe :

Toute la classe.

Règle du jeu :

L'enseignant présente d'abord tous les couples.
Il peut essayer de commencer par une carte (ex : Jolly Jumper) et de faire deviner l'identité du deuxième membre du groupe (Lucky Luke).
Ensuite, il donne à chaque élève une carte.
Tout le monde se lève pour essayer de retrouver son double.
Dès qu'un couple s'est reformé, il s'assoit.
Puis chaque couple vient se présenter devant la classe en utilisant la structure « *My name is...* ».

Variantes possibles :

On recherche une personne qui a le même âge que soi ou le même métier....

JEU 8 GUESSING GAME

Fonction langagière abordée :

Demander des informations à quelqu'un.

Structure langagière travaillée :

Have you got? No, I haven't.

Can you ..?

Champ lexical abordé :

Tous les champs lexicaux.

Pré-requis :

Connaissance du lexique choisi.

Matériel et supports :

Flashcards (jusqu'à 8).

Organisation de la classe :

Classe entière.

Règle du jeu :

6 à 8 élèves s'isolent et choisissent chacun une carte qu'ils dissimulent dans leur dos. Ils viennent en ligne devant les autres qui essayent de deviner la carte qu'ils ont. (Ex: *Peter, have you got a cat? No, I haven't*). Le jeu est terminé quand toutes les cartes ont été retrouvées.

JEU 9 BINGOS

Fonction langagière abordée :

Répéter du vocabulaire.

Structure langagière travaillée :

Can you repeat? Bingo!

Champ lexical abordé :

Tous les lexiques peuvent être abordés.

Pré-requis :

Connaître le lexique du Bingo.

Matériel et supports :

Une grille d'une douzaine de mots/ dessins par enfants.

Organisation de la classe :

Classe entière ou petits groupes.

Règle du jeu :

Chaque enfant choisit 5 mots (ou dessins) parmi les 12 proposés. Il fait une croix sur les cases choisies. Le meneur nomme les éléments lexicaux dans un ordre aléatoire. Lorsqu'un enfant entend un des éléments lexicaux qu'il a choisis, il entoure la croix. Le premier joueur qui entend ses 5 éléments lexicaux nommés gagne. Il dit « bingo » et répète ensuite le nom des éléments pour vérification. Il devient alors meneur de jeu.

JEU 10

HAPPY FAMILIES

Fonction langagière abordée :

Demander des informations à quelqu'un.

Structure langagière travaillée :

Have you got (the blue brother)?

Can I have...?

Champ lexical abordé :

Family, colours.

Pré-requis :

Connaître le nom des membres de la famille et les couleurs.

Matériel et supports :

Un jeu de cartes par équipes.

Organisation de la classe :

Groupes de 4.

Règle du jeu :

Règles du jeu des 7 familles.

Variantes possibles :

Changer les couleurs par des adjectifs : *the « happy » family, the « sad » family....*

Changer le type de famille : On peut utiliser des noms d'animaux ou d'autres types de vocabulaire.

JEU 11

HANGMAN OR SHARK SPELLING

Fonction langagière abordée :

Demander des informations à quelqu'un.

Structure langagière travaillée :

Is there an "a"?

Yes, there is. No, there isn't.

Champ lexical abordé :

L'alphabet.

Les mots connus à l'écrit (tous les champs lexicaux possibles).

Pré-requis :

Connaissance de l'alphabet.

Matériel et supports :

Le tableau.

Organisation de la classe :

Classe entière ou groupes de 4/5.

Règle du jeu :

Un enfant choisit un mot secrètement. Le thème lexical est donné.

Il dessine autant de tirets qu'il y a de lettres dans le mot. Les autres doivent donner des lettres de l'alphabet. Si la lettre est présente dans le mot, l'enfant l'écrit. Sinon, il dessine un élément de la potence. Il est interdit de dire le mot avant d'avoir donné toutes les lettres.

JEU 12

SNAKES AND LADDERS

Fonction langagière abordée :

Dénombrer.

Structure langagière travaillée :

It's my turn. Pass the dice please.

Go up / Go down.

Champ lexical abordé :

Les nombres jusqu'à

Pré-requis :

Savoir compter de 0 à...

Matériel et supports :

Un plateau de jeu par équipe, un dé, un jeton par joueur.

Organisation de la classe :

En petit groupe.

Règle du jeu :

A tour de rôle, les enfants lancent le dé. S'ils tombent sur une case d'où part une échelle, ils montent jusqu'en haut de l'échelle. S'ils tombent sur une case où se trouve la tête d'un serpent, ils descendent jusqu'à la case où se trouve sa queue. Il faut compter à voix haute et énoncer le nombre dans la case.

Variantes possibles :

On peut ajouter des images dans les cases et demander aux enfants de dire les mots lorsqu'ils tombent sur ces cases.

JEU 13

PICTURE DICTATION

Fonction langagière abordée :

Donner des indications à quelqu'un.

Structure langagière travaillée :

Draw a cat under the table...

Champ lexical abordé :

Couleurs, prépositions, nombres...

Pré-requis :

Connaître les prépositions.

Matériel et supports :

1 feuille avec deux dessins identiques.

Organisation de la classe :

pairwork.

Règle du jeu :

Chaque enfant possède une feuille sur laquelle sont dessinés deux dessins identiques. Chaque enfant place secrètement 4 objets sur le dessin du haut. Ensuite, l'enfant A dicte à l'enfant B où il a placé ses objets. (*Put the cat under the chair, draw the lamp on the table...*). Puis c'est au tour de l'enfant B de dicter ses dessins à l'enfant A. Pour valider, on confronte les deux feuilles.

Variantes possibles :

Un enfant A colorie le dessin A puis le dicte à son camarade. C'est ensuite l'enfant B qui dicte le dessin B à son camarade. Même exercice avec des nombres à relier.

JEU 14

BODY GAMES

Fonction langagière abordée :

Nommer les parties du corps.

Structure langagière travaillée :

I've got / He's got / My monster has got.

Champ lexical abordé :

Les parties du corps.

Pré-requis :

Connaître le lexique du corps.

Matériel et supports :

Une fiche par groupe sur laquelle est indiquée pour chaque chiffre entre 1 et 6 la correspondance avec une des parties du corps.

Un dé, une feuille blanche par joueur.

Organisation de la classe :

Groupes de 4.

Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé. Il dessine sur la feuille blanche la partie du corps qui correspond au chiffre sur lequel il est tombé. (Par ex : 5.

My monster has got a head ; 1 : My monster has got a body...). Puis

c'est au tour du suivant et ainsi de suite. Le gagnant est celui qui réussit à dessiner son personnage en entier le premier.

Variantes possibles :

Ne faire le jeu qu'avec le visage.

Le personnage est déjà dessiné : il faut colorier la partie du corps qui correspond au chiffre obtenu. (5. *He's got a yellow head.*)

JEU 15

FEELIE BAG

Fonction langagière abordée :

Décrire ou qualifier un objet.

Structure langagière travaillée :

Guess what is in the bag!

Champ lexical abordé :

Objets que l'on peut identifier par le toucher. (matériel de classe par exemple)

Pré-requis :

Connaître le champ lexical abordé.

Matériel et supports :

Un sac ou une couverture ; des objets à identifier.

Organisation de la classe :

Deux équipes.

Règle du jeu :

L'enseignant cache un objet dans le sac. Un enfant de chaque équipe vient le toucher pour essayer de l'identifier. Celui qui parvient à donner le nom de l'objet remporte un point pour son équipe.

Variantes possibles :

On peut mettre plusieurs objets à identifier.

JEU 16

I WENT TO THE MARKET

Fonction langagière abordée :

Savoir énumérer, répéter.

Structure langagière travaillée :

I went to the market and I bought...

Champ lexical abordé :

Les couleurs, la nourriture,

Pré-requis :

Connaître le champ lexical travaillé.

Matériel et supports :

aucun.

Organisation de la classe :

Classe entière.

Règle du jeu :

Un premier débute la série : *I went to the market and I bought a banana*. Le second répète la phrase puis ajoute un élément: *...a banana and a tomato*. Le jeu se poursuit jusqu'à l'échec.

Variantes possibles :

On peut mettre une aide visuelle avec des *flashcards*. L'enfant qui ajoute le mot affiche la *flashcard* au tableau.

JEU 17

HOW MANY ?

Fonction langagière abordée :

Nommer un objet, travailler un champ lexical.

Structure langagière travaillée :

How many...?

Champ lexical abordé :

Tous.

Pré-requis :

Connaître le champ lexical abordé.

Matériel et supports :

Aucun.

Organisation de la classe :

Collectif ou par équipes.

Règle du jeu :

Le meneur de jeu (enseignant ou élève) commence par dire un nom au singulier (ex : *one cat*). Chaque joueur doit ajouter une unité et changer le nom ou l'adjectif (ex : *two dogs, two brown cats...*).

Variantes possibles :

Limiter le temps de réflexion (jeu de la bombe).

JEU 18

REPEAT IF IT'S RIGHT!

Fonction langagière abordée :

Nommer un objet, travailler un champ lexical.

Structure langagière travaillée :

Repeat if it's right!

Champ lexical abordé :

Tous.

Pré-requis :

Connaître le champ lexical travaillé.

Matériel et supports :

flashcards.

Organisation de la classe :

Classe entière (l'enseignant contre les élèves ou 2 équipes d'élèves).

Règle du jeu :

Le meneur de jeu nomme les objets présents sur les *flashcards* en les pointant du doigt. Si ce qu'il dit est correct (ex: le meneur montre une pomme et dit "*apple*"), les joueurs doivent répéter. Si ce qu'il dit est incorrect (ex: le meneur montre une pomme et dit "*pear*"), les joueurs doivent se taire. Les points peuvent être comptés ainsi:

- 1 point pour le meneur si les joueurs répètent alors qu'il avait dit quelque chose d'incorrect ou si les joueurs n'ont pas répété une chose correcte.
- 1 point pour les joueurs s'ils se sont tus quand le meneur a dit quelque chose de correct.

Variantes possibles :

Travail avec les adjectifs.

JEU 19

DICTATION

Fonction langagière abordée :

Dessiner, colorier sous la dictée d'un pair.

Structure langagière travaillée :

Colour in , Draw...

Champ lexical abordé :

Couleurs, corps humain, positions ...

Pré-requis :

Connaître le champ lexical abordé.

Matériel et supports :

Un dessin dont les surfaces ont été numérotées, un poly vierge...

Organisation de la classe :

Pair work ou classe entière.

Règle du jeu :

- *Colour dictation :*
 - ⇒ Un enfant a colorié un dessin dont les surfaces ont été numérotées (même couleur pour un même chiffre). Il doit faire colorier à un camarade le même dessin avec les mêmes couleurs
- *Monster dictation :*
 - ⇒ Un enfant a dessiné un monstre et doit faire dessiner à son partenaire le même monstre (*My monster has got 3 eyes...*)
- *Where is...?*
 - ⇒ L'enfant place des objets dans un décor et doit faire dessiner les objets au même endroit en donnant des indications à son partenaire (*The ball is under the table...*).

Variantes possibles :

On peut travailler plusieurs champs lexicaux à la fois (ex : parties du corps + adjectifs)

JEU 20

WHO or WHAT I AM ?

Fonction langagière abordée :

Poser des questions.

Structure langagière travaillée :

Am I ...? Have I got...?

Champ lexical abordé :

Tous.

Pré-requis :

Connaître le champ lexical travaillé.

Matériel et supports :

Étiquettes fixées sur le dos des élèves.

Organisation de la classe :

Classe entière.

Règle du jeu :

On fixe sur le dos des enfants des étiquettes représentant un personnage, un objet, un animal. Chaque enfant doit poser des questions à ses partenaires afin de savoir ce qu'il est ou qui il est. Les questions peuvent être descriptives (*Am I big?*) ou peuvent simplement viser à parcourir un champ lexical (*Am I a dog?*)

Variantes possibles :

On peut complexifier le jeu en ajoutant des adjectifs, des détails (couleurs, taille...).

JEU 21

PUZZLES / UNFINISHED DRAWINGS

Fonction langagière abordée :

Travailler un champ lexical.

Structure langagière travaillée :

Guess what it is!

Champ lexical abordé :

Tous.

Pré-requis :

Connaître le champ lexical abordé.

Matériel et supports :

Tableau/feuille de dessin, *flashcards* à découper en morceaux.

Organisation de la classe :

Deux équipes ou collectif.

Règle du jeu :

- *Unfinished drawings*
 - ⇒ Le meneur de jeu esquisse un dessin. Les enfants doivent deviner. Si personne ne devine, on ajoute un élément au dessin., puis un autre. Celui qui a trouvé devient meneur de jeu.

- Puzzles
 - ⇒ Les enfants découpent des flashcards ou réalisent des dessins qu'ils découpent en petits morceaux. Les morceaux sont exposés. Les autres doivent devenir le motif puis le reconstituer.

JEU 22

SHOW ME

Fonction langagière abordée :

Repérer un mot et y associer son image.

Structure langagière travaillée :

Show me!

Champ lexical abordé :

Tous.

Pré-requis :

Connaître le champ lexical travaillé.

Matériel et supports :

Flashcards.

Organisation de la classe :

Classe entière.

Règle du jeu :

Les enfants possèdent des cartes qu'ils montrent à la demande. L'enfant montre la carte demandée puis la pose sur la table du côté "aveugle". Le meneur de jeu demande ainsi de montrer toutes les cartes que les enfants possèdent à l'exception d'une. Les enfants qui ont gardé la bonne image ont gagné.

Variantes possibles :

Le meneur de jeu peut prononcer les mots dans un contexte plus large : phrases, histoires... Ils peuvent ainsi montrer les images d'une histoire racontée plusieurs fois.

JEU 23

GO AND FETCH

Fonction langagière abordée :

Reconnaître un mot de vocabulaire.

Structure langagière travaillée :

Go and fetch! Go and touch! Go next to!

Champ lexical abordé :

Tous.

Pré-requis :

Connaître le champ lexical abordé.

Matériel et supports :

Flashcards ou objets.

Organisation de la classe :

Classe entière.

Règle du jeu :

Le meneur de jeu demande d'aller chercher ou de toucher un objet ou une *flashcard*. Les autres élèves doivent valider la réponse.

Variantes possibles :

On peut demander aux élèves de se placer à côté d'un objet ou d'une *flashcard*. Le meneur de jeu demande alors qui se trouve à côté de tel ou tel objet (*Who's next to...? It's X!*)

JEU 24

SPOT THE DIFFERENCE

Fonction langagière abordée :

Savoir décrire une image.

Champ lexical abordé :

Tous.

Pré-requis :

Connaître le champ lexical travaillé.

Matériel et supports :

2 images presque identiques.

Organisation de la classe :

Classe entière.

Règle du jeu :

Les élèves doivent décrire les images en repérant les différences. (*The boy is running on picture 1 / The boy is walking on picture 2*).

JEU 25

JEU DE PRÉSENTATIONS

Fonction langagière abordée :

Se décrire, se présenter.

Structure langagière travaillée :

Questions et réponses connues pour se présenter ou se décrire.

Pré-requis :

Connaître les questions pour se présenter et se décrire.

Matériel et supports :

Cartes réponses (nom, âge, frères, sœurs, ville...).

Organisation de la classe :

Collectif ou par paires.

Règle du jeu :

Un enfant choisit une carte portant un nom, une autre portant un âge, une autre portant un nombre de frères et sœurs, une autre portant une ville... Un autre enfant lui pose des questions : *What's your name? How old are you? How many brothers and sisters have you got? Where do you live? ...*

Variantes possibles :

WHO'S THIS? : Jeu du « Qui est-ce ? »

- ⇒ Les enfants ont une planche composée de 12 enfants (6 filles et 6 garçons). Pour chacun on a des informations : nom, âge ; ville, frères sœurs... Le meneur de jeu choisit un enfant et le décrit, les autres doivent retrouver son nom. Une autre variante : le meneur de jeu choisit un enfant, les autres doivent lui poser des questions pour retrouver le nom de l'enfant choisi.
- ⇒ On peut faire ce jeu pour différents thèmes (*pets, like/don't like, jobs...*)

JEU 26

FLASHCARDS EN SÉQUENCE

Fonction langagière abordée :

Travailler un champ lexical.

Structure langagière travaillée :

Listen and put the pictures on the table!

Champ lexical abordé :

Tous.

Pré-requis :

Connaître le champ lexical travaillé.

Matériel et supports :

Flashcards.

Organisation de la classe :

Classe entière.

Règle du jeu :

Le meneur de jeu donne une suite de mots et les enfants doivent les placer sur leur table dans le bon ordre.

⇒ Exemple : *red / blue / green / pink ...*

Variantes possibles :

Les séquences peuvent être présentées dans des phrases formant un contexte : *I'm wearing a red jumper, a blue cap, a green scarf and pink trousers.*

JEU 27

SNIP SNAP

Fonction langagière abordée :

Reconnaître un mot à l'écrit (cycle 3).

Travailler un champ lexical (cycle 2).

Structure langagière travaillée :

Snap!

Champ lexical abordé :

Couleurs, corps humain, positions ...

Pré-requis :

Connaître le champ lexical abordé.

Matériel et supports :

Des *wordcards* et des *flashcards*.

Organisation de la classe :

Pair work.

Règle du jeu :

C'est un peu comme le jeu de bataille. Un élève possède un jeu de *wordcards* et un autre possède un jeu de *flashcards*. Ensemble, ils retournent une carte. Si les deux cartes correspondent, celui qui le premier dit « *snap!* » empoche les cartes. L'élève qui aura empoché de plus de cartes a gagné.

Variantes possibles :

- ⇒ On peut travailler les questions/réponses telles que « *Where do you live? I live in London!* »
- ⇒ Travailler uniquement avec des *flashcards* pour exploiter un champ lexical. C'est le premier qui prononce son mot qui gagne.
- ⇒ Memory: pour gagner une paire, l'élève doit prononcer le mot correspondant à l'image.

JEU 28

LES ÉLECTRONS LIBRES

Fonction langagière abordée :

Poser des questions.

Structure langagière travaillée :

What number have you got? How old are you?

Champ lexical abordé :

Nombres.

Pré-requis :

Connaître le champ lexical travaillé.

Matériel et supports :

Cartes avec nombres inscrits dessus.

Organisation de la classe :

Classe entière ou groupes.

Règle du jeu :

Prenons l'exemple d'un groupe de 12 élèves, on va distribuer 9 cartes. 3 élèves n'ont donc pas de carte, ils vont donc poser des questions à ceux qui ont une carte. Celui qui possède la carte répond et donne sa carte à celui qui a posé la question. Il devient ainsi un nouvel électron libre qui va, à son tour, poser une question au détenteur d'une carte.

Exemple : les cartes portent des nombres de 4 à 12. Celui qui pose la question demande : « *What number have you got?* » ou encore « *How old are you?* ». La réponse sera "*I've got number 4*" ou "*I'm 4 years old*".

Variantes possibles :

On peut complexifier le jeu en ajoutant des adjectifs, des détails au vocabulaire.

JEU 29

DICE GAME

Fonction langagière abordée :

Répondre à une question, poser une question.

Structure langagière travaillée :

Do you like...? Yes, I like it! No, I don't like it!

Champ lexical abordé :

Nourriture, couleurs, corps humain, positions ...

Pré-requis :

Connaître le champ lexical abordé.

Matériel et supports :

Un dé + une feuille avec six réponses numérotées de 1 à 6.

Organisation de la classe :

Pair work.

Règle du jeu :

Un des partenaires pose une question, l'autre lance le dé et répond en fonction du numéro de la réponse.

JEU 30

JEU DU MAUVAIS CARACTERE

Fonction langagière abordée :

Travailler les contraires, la négation.

Structure langagière travaillée :

I do / I don't I can / I can't.

Champ lexical abordé :

Tous.

Pré-requis :

Connaître le champ lexical travaillé.

Matériel et supports :

Sans matériel ou avec flashcards.

Organisation de la classe :

Classe entière ou pairwork.

Règle du jeu :

Un élève dit quelque chose ou montre quelque chose. Son partenaire doit systématiquement dire le contraire. (*the apple is big / the apple is small*)

JEU 31

TWIN GAME

Fonction langagière abordée :

Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers, des goûts.

Structure langagière travaillée :

Questions et réponses connues pour se présenter ou se décrire.

Pré-requis :

Connaître les questions pour se présenter et se décrire et savoir y répondre.

Matériel et supports :

2 cartes de chaque personnage. 1 carte personnage par élève.

Organisation de la classe :

Circulation dans la classe.

Règle du jeu :

Chaque élève dispose d'une carte personnage qu'il garde secrète, il va jouer le rôle de ce personnage. Chaque élève doit retrouver son double (jumeau) en posant des questions telles que : *What's your name? How old are you? Do you have pets? Where do you live? ...*

Les élèves circulent dans la classe et posent des questions à leurs camarades jusqu'à ce qu'ils trouvent leurs doubles.

Variantes possibles :

On peut utiliser ce jeu pour travailler différents thèmes (*age, pets, like/don't like, jobs...*)

