**QUI SUIS-JE ? (ANIMAUX)**

Nombre d'élèves : 1 à 6

Matériel : PDF "règle du jeu"

PDF "animaux en portugais", deux versions : 1 version découpée en forme de couronne (plastifiée et disposant de deux petits trous à chaque extrémité pour y enfiler la ficelle et faire un nœud) et 1 version simple

De la ficelle

Une table

Des chaises (autant de chaises que d'élèves + 1 pour l'adulte)

* **But du jeu :**

**Le but du jeu est de deviner quel animal est inscrit sur sa couronne tout en apprenant quelques mots en portugais.**

* **Déroulement :**

1. **Un élève désigné tire une couronne au sort comportant le nom d'un animal en portugais. Cette couronne est ajustée sur sa tête par l'adulte. L'élève doit deviner son animal en posant des questions simples en portugais.**
2. **Les élèves répondent à leur camarade par oui (sim) ou par non (nâo) en portugais. Ex : Eu sou um cavalo (je suis un cheval).**
3. **Puis un autre élève est désigné. Le jeu se termine lorsque chaque élève a pu deviner un animal.**