

Fiche du jeu : Countdown

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer en anglais sur les nombres et les quatre opérations de base : [+ ; - ; × ; :] • Travailler le calcul mental • C'est un jeu de rapidité, l'esprit de compétition peut stimuler les élèves.
Pré-requis	Les opérations de base : + ; - ; × ; : et les tables de multiplication
Niveau(x) conseillé(s)	Tout niveau : de la 4 ^{ème} à la Terminale.
Matériel nécessaire	Aucun matériel.
Durée	5 minutes et plus si on le souhaite.
Organisation de la classe	Pas de groupe à constituer. Les élèves jouent individuellement .
Déroulement	<p>Le prof écrit 6 nombres au tableau puis le nombre cible à atteindre.</p> <p>Le premier élève qui écrit la réponse sur son cahier lève la main.</p> <p>Le prof passe contrôler et valider la réponse pour les 3 plus rapides.</p> <p>Ensuite le plus rapide (<i>gold medal</i>) énonce sa réponse oralement, un autre élève (<i>secretary or assistant</i>) recopie la réponse au tableau. On continue ensuite avec le 2nd (<i>silver medal</i>) et un nouveau secrétaire.....</p> <p>On envoie autant d'élèves qu'il y a de solutions distinctes proposées.</p>
Exploitation et bilan (Extension du jeu)	<p><u>Écrire la règle du jeu</u> :</p> <p>La plupart des élèves connaissent déjà le jeu. Mais lorsqu'on y joue réellement, on s'aperçoit qu'ils hésitent parfois sur certaines règles.</p> <p>A l'issue de la première séance de jeu, où on a expérimenté le jeu sur 3 ou 4 séries de nombres, je demande aux élèves d'écrire en 4 ou 5 phrases, la règle du jeu (pour être capable d'expliquer le jeu à une personne qui ne le connaît pas : je prends l'exemple de l'assistant américain de notre lycée).</p>
Notre avis	<p>Point Positifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La plupart des élèves connaissent déjà le jeu. - Au moment de proposer une solution, les élèves doivent parler / écouter en anglais. - Jeu qui ne prend pas beaucoup de temps, qui peut se faire en début de cours pour s'échauffer. - L'écriture de la règle du jeu permet de travailler les auxiliaires de mode : <i>may, can, must</i> + des verbes comme <i>need</i> ou des expressions comme <i>to be</i>

	<i>allowed.</i>
Idées/astuces/conseils	<ul style="list-style-type: none"> ● Pour la 1^{ère} fois, j'introduis le jeu <i>Countdown</i>, en expliquant qu'il s'agit de la version anglaise du jeu télévisé « <i>Des chiffres et des lettres</i> ». Le jeu passe sur la chaîne anglaise Channel 4 tous les jours. Je demande si certains élèves reçoivent les chaînes anglaises à la maison. ● Une bonne idée serait de visionner un court extrait du jeu TV anglais. ● Une autre idée serait d'avoir le générique du jeu sur son ordi. Ainsi à l'avenir, si on décide lors d'un futur warmer, de commencer par ce petit jeu, on lance le générique et tout le monde comprend de quoi il s'agit. ● Autre idée ? pourquoi ne pas distribuer des ardoises individuelles à chaque élèves. On verrait instantanément les solutions en même temps que les mains qui se lèvent. ● Autre idée ? Trouver une façon pour récompenser le vainqueur du jeu. ● Contrairement au vrai jeu TV, (et aussi au titre du jeu), je n'utilise pas de sablier. Je laisse le temps qu'il faut jusqu'à ce qu'un élève trouve la solution.
Adaptation possible	
Fichiers joints/liens	http://www.youtube.com/watch?v=9eMs_o08Gm4 http://www.youtube.com/watch?v=rteww8eyplQ