



# THE GROUP : DEAD OR ALIVE



## FICHE DE PREPARATION :

<b>Discipline :</b> Anglais	<b>Durée :</b> 10 '	<b>Cycle(s) :</b> Cycle 2-3
		<b>Niveau(x) :</b> CE1-CE2-CM1-CM2
<b>Jeu:</b> The Groupe		
<b>Objectifs du jeu :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Compter en anglais jusqu'à un nombre donné.</li><li>• Travailler en équipe.</li><li>• Donner le nombre suivant dans une suite numérique en anglais.</li><li>• Écouter ses camarades.</li></ul>		
<b>Compétences travaillées :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Être capable de compter jusqu'à un nombre demandé en anglais.</li></ul>		
<b>Pré-requis :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Respecter ses camarades.</li></ul>		
<b>Matériel(-aux) et document(s) utilisé(s) :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tableau et craie.</li></ul>		

### BUT DU JEU

- Vous devez compter correctement en anglais jusqu'à un nombre demandé le plus rapidement possible et sans erreur :

\_ en cas d'erreur ou au delà de 5 secondes, vous perdez un cœur (une vie).

\_ si vous arrivez à atteindre le nombre demandé, vous gagnez un cœur (une vie).

- Au delà du temps imparti, s'il reste au moins un cœur à la classe alors cette dernière gagne la partie.

Au delà du temps imparti, si la classe n'a plus de cœurs alors c'est le joueur seul qui gagne la partie.

### CONSIGNE

- Ce jeu se joue en classe entière contre une seule personne : l'enseignant ou un élève au choix.

La classe démarre avec 5 cœurs qui représentent des vies, donc 5 vies. Ces 5 cœurs sont dessinés au tableau.

La partie dure 10 minutes. Les élèves n'ont pas le droit de parler s'ils ne sont pas interrogés.

- La personne seule interroge un par un les élèves de la classe : au hasard, en suivant les rangs, ...

• L'élève interrogé en premier commence la suite numérique en anglais « one », puis un autre « two » et ainsi de suite.

- En cas d'erreur ou au delà de 5 secondes, la classe perd un cœur (une vie) et la personne seule barre un cœur qui



se trouve au tableau.

Si la classe arrive à atteindre le nombre demandé (par exemple 30), la classe gagne un cœur (une vie) et la personne seule dessine un cœur.

- Les élèves qui ne respectent pas un camarade qui s'est trompé font perdre une vie supplémentaire à leur équipe.

### VARIABLES

- Pour les élèves en difficultés, on peut diminuer la difficulté du jeu :

\_ le temps accordé à ces élèves est plus long.

\_ si ces derniers se trompent, leur équipe perd un demi-cœur (demie-vie).

\_ s'ils se trompent trop souvent, ils ont le droit à un joker qui leur permettent de passer pour un nombre qu'ils ne connaissent pas.

- Pour les élèves qui réussissent bien, on peut augmenter la difficulté du jeu :

\_ si ces derniers se trompent, leur équipe perd deux cœurs (vies) au lieu d'une.

\_ s'ils arrivent au nombre demandé, on peut leur demander d'aller plus loin dans la suite numérique.

### AUTRES JEUX POSSIBLES

- Anglais : même principe mais la classe est divisée en 2 équipes et chaque équipe choisit un joueur qui va interroger l'autre équipe.

- Conjugaison : même principe mais avec les verbes à conjuguer à un temps demandé. (Cycle 3)

- Conjugaison : même principe mais on demande aux élèves de donner un verbe conjugué à un temps précis. (CE2 + Cycle 3)

- Mathématiques : même principe mais en français. (CP-CE1)

- Mathématiques : mêmes modalités mais en jeu du furet : multiples de 2, 3, 4, 5 ou 10 ...