

# D'oh game - CYCLES 2 et 3

**AICL : Mathématiques - Calcul mental : additionner / soustraire / multiplier des entiers ou des décimaux**

## OBJECTIFS MATHÉMATIQUES

- Développer les habiletés en calcul mental en renforçant les automatismes
- Aider à la mise en oeuvre de stratégies efficaces et rapides

## COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES (Mathématiques)

- Additionner, soustraire, multiplier deux entiers
- Additionner, soustraire, multiplier deux nombres décimaux

## OBJECTIFS LANGAGIERS

- Comprendre à l'oral des consignes de jeu ; distinguer des sons proches
- Produire l'oral de courtes phrases réponses
- Interagir à l'oral : Jouer à un jeu de dés avec ses pairs

## COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES (LVE-Anglais)

- Lexicales - les nombres entiers (selon le niveau de classe)
- Lexicales - les opérations mathématiques (plus / minus / equals)
- Structurelles: he's / He comes from / Is it? Yes it is / No it isn't
- Spécifiques au jeu de dés : a die / dice / roll the die / it's your turn / it's my turn

**LA DEMARCHE : jeu évolutif, selon les opérations demandées, les chiffres sur les faces du dé, le nombre de dés etc**

1. **Contextualiser le jeu** : Petite activité de discrimination orale : 2 extraits sonores à identifier (le t'oh français et le d'oh américain de Homer Simpson)
2. **Comprendre les règles du jeu**, en anglais, et le matériel nécessaire. (Compréhension orale). Jeu simulé sur ordinateur puis travail de groupe (2 contre 2)
3. **Première phase de jeu**  
**Elaborer une stratégie** : Shall we go on? Shall we stop?
4. **Phases de jeu suivantes** : modifier les variables didactiques, passer à un contre un etc...

## MODALITES D'ORGANISATION

2 contre 2 puis un contre un

## CONSIGNE

Obtenez le plus gros score en 6 lancers maximum. Attention, si vous tombez sur le « d'oh », vous avez fini et le score est de zéro !

## MATERIEL

- Fiche de préparation et dés à construire
- Présentation vidéo-projecteur (écoute et règles du jeu)

## INTERDISCIPLINARITES

- Anglais

