

## Labyrinthe des nombres

<b>Tâche finale :</b>	Etre capable de jouer au jeu du labyrinthe en réinvestissant les structures et le lexique étudiés au cours d'une séquence en classe.
<b>Objectifs linguistiques :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Structurel : What can you see ? I can see...</li><li>• Lexical : nombres de 1 à 10</li></ul>
<b>Prolongements culturels possibles :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les numéros de téléphone</li><li>• Fêter un anniversaire</li></ul>

<b>Dispositif :</b>	Binômes
<b>Durée estimée d'une partie :</b>	10 minutes
<b>Matériel :</b>	1 grille <i>maze</i> (labyrinthe) par élève (trois grilles différentes sont proposées pour alterner les situations de jeu)

<b>Règle du jeu :</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>But du jeu</u> :</li></ul>	Donner et suivre des instructions Trouver un itinéraire en écoutant son camarade
<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Consignes</u> :</li></ul>	L'élève 1 trace son itinéraire sur sa propre fiche ( 10 ou 12 cases maximum) Il s'adresse à son partenaire en lui nommant les nombres des cases par lesquelles il doit passer : « <b>Seven, four, three, ten ...</b> » L'élève 2 écoute et trace l'itinéraire en passant par les cases signalées par son partenaire. Arrivé à la fin de l'itinéraire il annonce la lettre d'arrivée " <b>A</b> ". Correction : à la fin de l'échange, les 2 élèves comparent leurs grilles afin de vérifier l'exactitude de l'itinéraire suivi.
<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Consignes en Anglais</u> :</li></ul>	Work in pairs Pupil1 : draw a route on your maze, name the numbers Pupil2 : Listen to your partner , draw the route on your maze, give the letter at the end