



Défi maths en anglais

“Semaine des langues 2021 du 17 au 21 mai”



Cette activité ludique en anglais sur support numérique **allie réflexion mathématique, calcul et choix d'une stratégie** pour résoudre **en un temps limité** une situation proposée en anglais.

Matériel :

Un ordinateur enseignant relié à un vidéo projecteur pour le maître pour présenter les questions mathématiques et les iconographies correspondant

Un ordinateur ou tablette pour chaque binôme d'élèves pour répondre aux questions. **Chaque binôme d'élève devra entrer ce code PIN et renseigner son pseudo.** Le pseudo court mais précis sera **préparé à l'avance (sans signes ni accent)**, ex **QU FB 3 (Quimper Ferdinand Buisson groupe 3)**

Du papier et des crayons pour aider à la réflexion des élèves.

Calendrier :

Le 29 mars 2021 : ouverture des inscriptions

Le 19 avril 2021 : Mise en ligne des images de préparation [ici](#)

Du 17 au 21 mai : rendez-vous **au choix** le 17, ou le 18 ou le 20 mai à 13H45 pour jouer EN DIRECT
(1- temps pour entrer les différents codes demandés, 2- l'activité débutera à 14H)

formulaire d'inscription

Du 17 au 21 mai

Le défi permettra à plusieurs classes de jouer ensemble. L'activité se déroulera avec les applications suivantes :

Sur l'ordinateur enseignant :

Jitsi <https://meet.jit.si/DefiKahootSemaineDesLangues>

Le code PIN s'affiche à l'écran

Sur les ordinateurs ou tablettes élèves

Kahoot (kahoot.it) application qui permet aux élèves de répondre aux questions

1 : Entrer le code PIN

2 : Noter le pseudo choisi

13 situations problèmes seront proposées aux élèves

Certains compteront double !!

Plus on répond vite plus on gagne de points !

Choisir la bonne réponse

True

False



Temps de réflexion de 30 sec à 2 min

Le palmarès des meilleurs apparaît après chaque question. A la fin apparaîtra celui des 3 gagnants !

Une fois que l'école est inscrite :

Préparation en amont

Pour susciter l'intérêt des élèves et préparer la classe à réussir le jeu (accès aux images à partir du 19 avril [ici](#))

Utilisation des images (sans les questions)

En mathématiques

- Commencer à comprendre les situations en langue anglaise ancrées dans la vie réelle.
- Travailler sur les questions possibles et leurs différentes réponses.

En anglais

- Réactiver les questions ainsi que le lexique connus à l'écrit pour comprendre les situations et questions possibles.
- Découvrir de nouveaux faits langagiers et/ou culturels

Voir le guide de préparation en annexe

Conseil Réaliser un paramétrage simple et rapide de l'application Jitsi pour vérifier le bon fonctionnement du micro et de la caméra. [Tutoriel](#)

En cas de problème, contacter l'Erun LV29
olivier.jamet@ac-rennes.fr

Le jour choisi pour le jeu

préparer l'activité un peu avant l'heure prévue

Dans la journée Créer le pseudo qui sera utilisé par les élèves dans Kahoot. Utiliser le format suivant :
Ville Ecole Numéro d'équipe.

Toutes ces informations en raccourci ex QU FB 3
(Quimper Ferdinand Buisson groupe 3)

Relier l'ordinateur "enseignant" à un vidéo projecteur :

Heure de connexion :

L'enseignant(e) se connecte en suivant le lien reçu
Les élèves se connectent sur Kahoot.it

Kahoot!

A partir de cet instant, les informations présentes à l'écran sont gérées à distance par la mission LV29.

Les résultats des équipes seront accessibles le vendredi 21 mai pour les classes ici.

Support :
Les images mises en ligne [ici](#)

Annexe - préparation au défi maths anglais

3 séances à répartir sur les 15 jours avant la semaine des langues

Objectifs mathématiques abordés :

Lire, organiser et interpréter l'information – formuler des conjectures - appliquer des méthodes, des techniques -raisonner, démontrer-contrôler, interpréter les résultats ;

Séance 1 : Anglais et mathématiques - S'Approprier les documents

A- Lire et identifier les différents types de documents

Donner/revoir les indications culturelles nécessaires : connaître AM/PM, savoir manipuler la monnaie anglaise £/p, connaître le mot Toffee, se familiariser avec les unités de mesure de poids anglaises OZ.

B- Créer une question mathématique en français par image (travail en binôme)

Distribuer une fiche comportant toutes les images.

Sur une fiche type bristol (petit format rigide), les élèves inventent pour chaque image une question mathématique **en français**. Au recto ils écrivent cette question et au verso la réponse avec le calcul.

Vous avez toute latitude pour exploiter en séance de mathématiques ces travaux d'élèves (pertinence des questions, adéquation entre questions et réponses, justesse des calculs).

Séance 2 : Anglais - Repérer les connaissances utiles

En amont : L'enseignant choisit et traduit certaines questions des élèves. Elles devront comporter "How many? How long? How much? How far? What does...?"

A : Réviser fixer des connaissances sur les questions

Présenter les questions. Voir/revoir les mots interrogatifs qui correspondent aux types de questions mathématiques possibles selon les situations.

B : Point stratégie anglais:

Bien repérer les mots interrogatifs (pas besoin de connaître tous les mots pour comprendre). S'appuyer sur des mots transparents (*prefer, calculate...*)

Séance 3 : Anglais et mathématiques - Se familiariser avec des énoncés mathématiques en anglais

Les images-situations sont vidéo-projetées, les questions des élèves traduites en anglais par l'enseignant(e) sont écrites au tableau au fur et à mesure

Activité ludique

Faire des équipes de 4. L'enseignant(e) écrit la 1ère question et vidéo projette le document correspondant.

Chaque équipe a 2 minutes pour se mettre d'accord et donner une réponse qui sera officialisée sur ardoise.

Les élèves échangent pour justifier les bonnes réponses. L'enseignant valide, arbitre et compte les points des équipes.

On passe aux questions et documents suivants.

On compte le total des points de chaque équipe à la fin pour désigner l'équipe des vainqueurs.

Point stratégie maths : pendant les échanges, l'enseignant met en avant les stratégies pour développer l'efficacité de la réflexion mathématique en un temps limité (calcul approché, pas besoin de faire le calcul en entier systématiquement par exemple).

A destination des élèves :

Tenez vous prêts :

Il y a aura 13 questions, peut-être un peu les mêmes que celles que vous avez trouvées mais aussi des nouvelles. Il faudra rester concentré jusqu'au bout, certaines questions seront plus faciles que d'autres, certaines rapporteront plus de points que d'autres. La dernière comptera double elle peut vous faire gagner !!

Pour gagner 2 critères :

Répondre correctement

Répondre le plus vite possible !!

L'image Numéro 1 sert à comprendre comment jouer, le défi mathématique commencera vraiment à partir de la question 2.

Prolongement possible : retour sur les questions, notions, situations qui ont posé problème

En suivant [ce lien wooclap](#) vous retrouverez toutes les questions du défi (ce lien sera actif à l'issue de la semaine des langues).

Vous pourrez reprendre en collectif ou en individuel les questions selon les difficultés constatées à la réception des résultats des équipes.