

## SEQUENCE : NUMBERS

Séquence proposée par Mme Léger sophie – PLP lettres-anglais – LP Malraux-Montataire.

**Classe** : 2<sup>nd</sup>e BAC PRO Vente

### **Séance 1** :

- Rappel des nombres de 1 à 100 + règles de fonctionnement.
- Mise en garde sur les exceptions.
- Communication game : rechercher ou fournir des indications chiffrées → exercice 1.

**Séance 2** : Utilisation des nombres de 1 à 100 dans différentes activités.

- Mots-croisés → exercice 2.
- Opérations mathématiques / calcul mental → exercice 3.
- Suites logiques → exercice 4.

### **Séance 3** :

- Evaluation des acquis : rechercher ou fournir des indications chiffrées. Savoir écrire les nombres de 1 à 1000 en anglais.

### **Séance 4** :

- Lecture de n'importe quel nombre : de 1 à 99 million → exercice 5.

**Séance 5** : Partie commerciale.

- Etre capable de demander ou donner le prix d'un article → exercice 6.

### **Séance 6** :

- Evaluation des acquis : savoir demander ou donner le prix d'un article.

**Séance 7** : S'amuser en utilisant les nombres.

- Participer à une partie de bingo → exercice 7.
- Participer à une finale du Juste Prix → exercice 8.

**Séance 8** : Tâche finale = participer à l'élaboration d'un jeu qui permette d'utiliser les nombres dans les situations les plus variées possible.

**Séance 9** : Jeu.

## DEROULEMENT DE LA SEANCE 1.

- Annonce du sujet de la nouvelle séquence : les nombres.
- Distribution de la pochette contenant tous les documents de la séquence.
- Lecture de la mission à effectuer lors de cette séquence. (voir document joint)
- Faire énumérer aux élèves différentes situations dans lesquelles ils ont à manipuler des nombres.
  
- Rebrassage sur les nombres.
- Envoyer trois élèves au tableau pour écrire les nombres en toutes lettres. Un élève par colonne. (pour la présentation, voir trace écrite, p1).
- Demander aux élèves s'ils ont repéré des erreurs (procéder colonne après colonne). Corriger au tableau si nécessaire.
- Faire observer 2 lignes (6-16-60 puis 9-19-90) et leur demander ce qu'ils constatent. But : faire ressortir l'emploi des suffixes. Leur montrer que même s'ils ne connaissent pas tous les nombres, ils peuvent se débrouiller en ayant compris comment fonctionne la formation des nombres. Pour les aider à mémoriser l'utilisation du suffixe « -teen », établir un parallèle avec les « teenagers » (ceux qui sont âgés de 13 à 19 ans).
- Faire ressortir aussi les nombres qui ne respectent pas la règle à cause de modifications orthographiques ou autres.
  
- Trace écrite : leur demander de recopier les nombres, tout en faisant ressortir les suffixes. Puis compléter la règle avec eux.
- Enfin, faire surligner les exceptions dans le tableau récapitulatif des nombres de 1 à 100. (10.11.12.13.30.15.50.20.40.18.80). (voir document joint, p.2)
  
- Communication game :
- Former deux équipes qui doivent se placer l'une face à l'autre. Choisir un animateur (ou « quizz master ») pour seconder le prof : distribuer les cartes, donner la parole si nécessaire...
- Expliquer le but et les règles du jeu. (voir document ci-joint, p3). Donner un exemple avec une carte « question » et la carte « réponse » correspondante. Présenter aussi la carte d'aide.
- Laisser un temps de découverte des cartes en équipes pour essayer de deviner ce qu'on va leur demander, comment il va falloir répondre ou quel type d'information ils recherchent. Cela permet d'attirer leur attention sur les mots clés et les mots interrogatifs.
  
- Mise en route du jeu.

- L'équipe 1 dispose d'une copie du tableau (voir document joint, p.3) à remplir en fin de jeu pour pouvoir prendre des notes. L'équipe 2 n'a que les cartes « réponse » en main, et tous disposent du récapitulatif des nombres toujours au tableau. Mise à disposition de cartes d'aide pour l'équipe n°2 mais uniquement s'ils le demandent (quand c'est à leur tour de répondre.).
- L'animateur tire un numéro de question (petits papiers à tirer), un élève de l'équipe 1 se manifeste (selon le numéro indiqué sur sa carte) et pose sa question. Les élèves de l'équipe 2 doivent déterminer qui a la carte contenant l'information demandée. Une fois le binôme identifié, l'élève répond à son interlocuteur. Si l'élève a un problème pour faire sa phrase il peut demander de l'aide (lui sera alors fourni une carte sur laquelle figure la réponse rédigée, exception faite de l'indication chiffrée).
  
- Une fois les informations échangées :
- Demander à un élève de l'équipe 1 de récapituler en français les informations recueillies (pour vérifier la compréhension de tous et permettre aux primo-arrivants de savoir donner ces informations dans les 2 langues). Pendant ce temps, l'élève animateur est au tableau et note les nombres en chiffres et en lettres (s'il y a assez de temps, ou uniquement en chiffres), le reste de la classe note les réponses sur leur poly.
- Indiquer aux élèves les devoirs à effectuer pour la séance suivante. (voir document ci-joint, p.4).