

T09	<i>Shut the box</i>		Age :	7+
			Cycle :	2-3
Normandie 12 ^{ème} siècle puis îles anglo-normandes 1960	Intérêt culturel	2/5		Nombre de joueurs : 2-4
	Valeur ludique	5/5		
	Richesse des formulations	3/5		
	Adaptabilité lexicale	1/5		
			Durée :	10 min.

Mots-clés : interaction - lexique - nombres - calculs - hasard

Ce jeu est traditionnellement utilisé dans les pubs britanniques. Son origine pourrait être normande, mais il est devenu populaire dans les années 1960 dans les pubs anglais. La version classique du jeu propose des clapets de 1 à 9, mais il existe également des versions alternatives avec des clapets de 1 à 12.



Règle du jeu : Le but du jeu est de fermer un maximum de battants numérotés à l'aide de deux dés. En début de partie, tous les battants numérotés sont ouverts. Le joueur jette deux dés sur le tapis, calcule le total obtenu, et ferme une combinaison de nombres aboutissant au même total.

Si on ne dispose pas du jeu original, il est possible de fournir aux élèves une simple réglette avec les nombres de 1 à 9, et des jetons que l'on utilisera pour couvrir les nombres obtenus.

Si un joueur obtient par exemple : 3 et 5, soit un total de 8 points, il a la possibilité de fermer :

- le 8
- le 7 et le 1
- le 5, le 2 et le 1
- le 5 et le 3
- Le 4, le 3 et le 1
- le 6 et le 2

A chaque lancer de dés, l'intégralité des points obtenus doit être utilisé, sinon la partie est terminée. On additionne alors les points des battants encore ouverts et le joueur suivant prend le relais. Le gagnant est celui qui a obtenu le moins de points. Si un joueur ferme tous les battants, il donne 10 points à tous les autres participants.

Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu peut être intéressant, notamment dans le cadre d'une séquence sur l'apprentissage des nombres, et en complément du travail sur le calcul oralisé. Pour une exploitation en classe de langues, il sera nécessaire de faire énoncer à haute voix le résultat du lancer de dés, ainsi que le résultat obtenu, et faire oraliser l'élève sur les cases ou clapets qu'il choisit de fermer.

En fin de partie, on peut également lui demander son score final.

Exemple : « *Three and five are eight.* ». « *I choose number eight (and...)* ». « *My score is...* ». « *Your turn.* »

Si les élèves jouent par petits groupes de 3 ou 4, et qu'ils disposent chacun d'une réglette et de jetons, ils peuvent lancer le dé chacun leur tour, sans attendre qu'un des élèves ait mené une partie de bout en bout.

A chaque lancer de dé, les adversaires peuvent également demander : « *What/How much did you get?/What have you got?* », et « *What do you choose?* ».

On trouve plusieurs vidéos qui présentent le jeu et ses règles courantes. Celle-ci peut être exploitée : <https://www.youtube.com/watch?v=awKZjgdB2II>. Une variante à 12 cases est présentée [ici](#).

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Parler en continu
Capacités	-Poser des questions et y répondre	- reproduire un modèle oral -utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.

Lexique et formulations pour l'interaction : Consignes pour l'enseignant :

Three and five are eight./Three plus five make eight.
I choose number...
My score is...
Your turn.

Roll the dice.
Add the two dice, and tell the total.
Choose the numbers you want to close.
Give your final score.
You give 10 points to your opponents if you shut the box.