

<p><i>Jeu :</i> Bingo</p>	<p><i>Matériel exigé :</i> - Planches d'images - Images plastifiées - Sac opaque</p>		
<p><i>Objectif visé</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler des mots, structures. - Mémoriser et reproduire des phonèmes. 		
<p><i>Type de jeu</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu codé (pour but de faire travailler des éléments de la langue et de faire acquérir la justesse d'expression) ○ Jeu de communication (Type de jeu qui donne un enjeu à la communication, délaisse la justesse d'expression au profit de la prise de parole. Une tâche communicative peut être à accomplir et/ou le joueur cherche à obtenir une information inconnue) 	<p><i>Fonctions langagières abordées</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Structures : <ul style="list-style-type: none"> - Association adjectif / nom - Opposition singulier / pluriel ; fém / masc - Possibilité de jouer avec des structures entières à réactiver sur le plan du sens avant de les éprouver en communication. ○ Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Couleurs, animaux, nombres, sport, nourriture
<p><i>Activités langagières exercées</i></p>	<p>Compréhension orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Echanges avec un interlocuteur coopératif • Comprendre du vocabulaire appartenant à un champ lexical spécifique (principal intérêt du jeu) <p>Compréhension écrite :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des mots familiers, des phrases simples, si le texte est associé à l'image <p>Production orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer d'une façon simple : poser des questions simples sur des sujets familiers. • Reproduire des mots avec la bonne phonologie ○ Communiquer d'une façon simple : répondre à des questions simples sur des sujets familiers. ○ Donner des consignes ○ Exprimer des sentiments ○ Coopérer avec son interlocuteur en utilisant des formules de politesse simples et courantes <p>Production écrite :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Reproduire des énoncés en les recopiant ○ Personnaliser un énoncé un introduisant de légers changements 	<p><i>Ce que ce jeu permet</i></p> <p><i>Participation des élèves</i></p> <p><i>Place du maître</i></p> <p><i>Contenus culturels abordés</i></p> <p><i>Autres remarques</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer • Construire du sens • Mémoriser • Manipuler des structures • Reproduire des phonèmes ○ Connaître la graphie de mots usuels • 1 meneur de jeu qui nomme devant le groupe les objets tirés. Les élèves du groupe cochent leur grille selon le tirage. • Observe, contrôle, corrige la prononciation, réactive les structures, arrête pour reformuler (sans excès pour ne pas nuire à la dynamique du jeu). • Selon les thèmes choisis • Le jeu suppose discipline et concentration , long dans son déroulement il peut être lassant et sollicite peu la production orale des élèves • Efficace pour réinvestir le lexique en compréhension orale • Il existe des variantes à l'infini à imaginer et à explorer

Bingo

Organisation de la classe

- Par paires
- Maître /classe
- Elève / Classe

Connaissances préalables

Lexique ou structure manipulée.

Matériel

Chaque joueur dispose d'une grille de jeu comportant de 6 à 8 cases. Il doit sélectionner 6 à 8 images dans une planche qui lui est fournie et qui comporte 3 à 4 fois plus d'images que nécessaire.

Pour aller plus vite, on peut aussi fournir la planche complète et demander aux élèves d'entourer les 6 ou 8 images directement dessus.

Toutes les images de la planche doivent avoir été découpées et d'autre part, si possible, collées sur du carton et placées dans un sac bien opaque.

Déroulement

Le but est le même dans tous les cas : le meneur de jeu (qui peut être changé à chaque fois pour que toute la classe s'exprime) tire les images d'un sac et en annonce le contenu. Les autres joueurs vérifient s'ils ont sélectionné cette image sur leur grille, et si oui, la marquent par un petit signe. Lorsque toutes les images de sa grille ont été tirées du sac et donc marquées du signe, le joueur est gagnant et peut dire « BINGO ». Il est alors très profitable de vérifier la grille du gagnant : celui-ci annonce les images de sa grille pendant qu'un camarade vérifie que chacune figure parmi les images tirées. Si le gagnant a fait une erreur, le jeu reprend jusqu'à ce qu'un nouveau gagnant dise « BINGO ».

Variantes

Très nombreuses ! On peut utiliser les couleurs, la lecture de l'heure, tous les champs lexicaux mais aussi l'opposition singulier/pluriel, l'association adjectif/nom, l'opposition féminin/masculin de formes verbales....