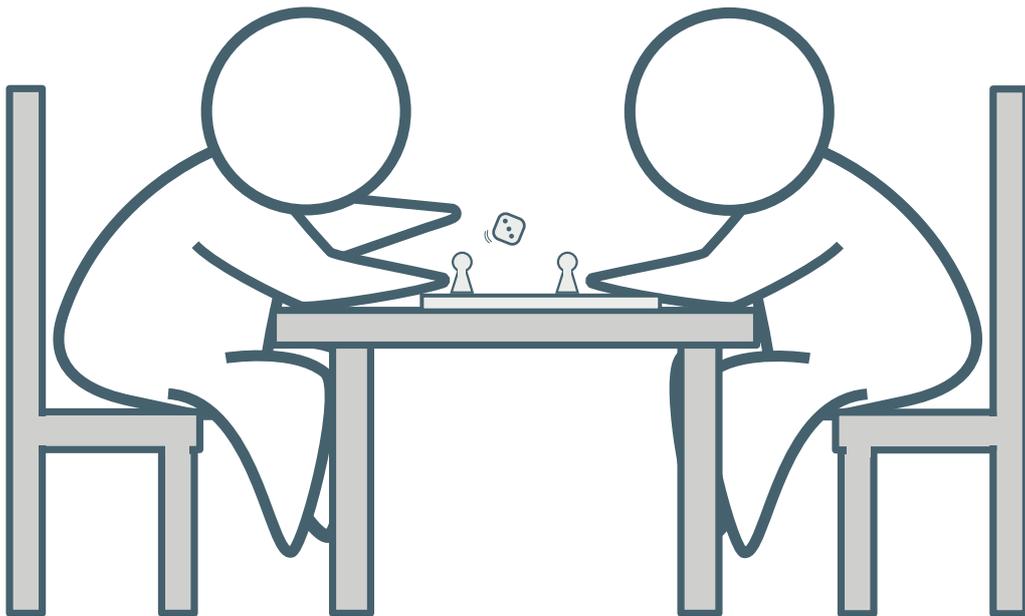




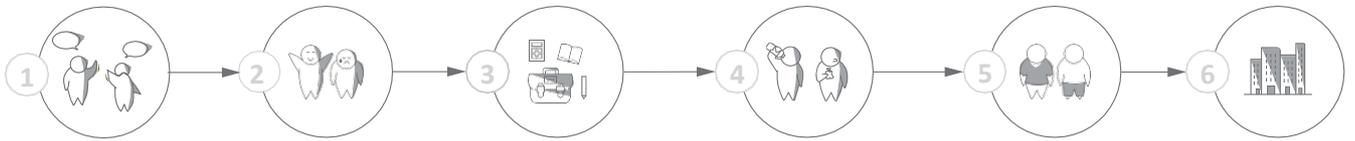
# Matériel pédagogique et activités pratiques



## Intégration linguistique

Communication et instruction de base  
en langue française

### Module 2 : Bingo



a i o l m r e é v y u ou n j f s c ç h ch g b d z o u t p ph au eau

## Activité ludique

<b>Bingo jours et chiffres</b> <table border="1" style="float: right; margin-top: 10px;"> <tr> <td>mardi</td> <td>8</td> <td>mercredi</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>samedi</td> <td>2</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>vendredi</td> <td>1</td> <td>lundi</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>dimanche</td> <td>7</td> <td>jeudi</td> </tr> </table>		mardi	8	mercredi	6	5	samedi	2	9	vendredi	1	lundi	4	3	dimanche	7	jeudi
mardi	8	mercredi	6														
5	samedi	2	9														
vendredi	1	lundi	4														
3	dimanche	7	jeudi														
Niveau	Tous niveaux																
Durée de l'activité	10 minutes																
Effectif	Toute la classe																
Matériel	Grilles mots et chiffres Grilles mots 16 cartes (7 jours et 9 chiffres) à piocher																
Objectifs pédagogiques	Lire les mots et les chiffres. Revoir le vocabulaire. Comprendre les consignes. Respecter les règles du jeu.																
Type d'activité	Reconnaître, lire et mémoriser les mots et les chiffres.																
Savoirs linguistiques sollicités	Vocabulaire à l'oral																
Étapes préliminaires	Revoir le lexique (jours de la semaine et chiffres) avant de commencer l'activité. Distribuer une grille bingo à chaque apprenant, selon son niveau. Étaler les 16 cartes faces cachées devant soi. Expliquer les règles du jeu.																

Dérroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le formateur pioche une des 16 cartes étalées précédemment et lit à voix haute le mot ou le chiffre, sans la montrer aux joueurs.</li> <li>2. Les joueurs cherchent le mot ou le chiffre dans leur grille et l'entourent.</li> <li>3. Le formateur passe entre les rangs pour vérifier que les joueurs ont tous entouré le bon mot ou chiffre. Si un joueur ne trouve pas le mot ou le chiffre, le formateur peut l'aider en lui montrant la carte.</li> <li>4. Le joueur qui forme une ligne (horizontale, verticale ou diagonale) de 4 cases consécutives, le signale en prononçant BINGO !</li> <li>5. Le formateur valide en vérifiant que les bonnes cases sont cochées.</li> </ol>
Différenciation	<p>Les moins avancés reçoivent une grille mots et chiffres.</p> <p>Les plus avancés reçoivent une grille mots.</p>
Remarques	<p>Le jeu en lui-même peut être compliqué à comprendre pour certains apprenants.</p> <p>Bien que le lexique soit revu avant d'entamer le jeu, il est également possible que certains joueurs ne trouvent pas le mot ou le chiffre à entourer.</p> <p>Pour ces raisons, le formateur est donc amené à passer dans les rangs et de s'assurer que les joueurs entourent les bons mots en leur donnant une petite aide si nécessaire (montrer la carte, mettre l'accent sur la première lettre, ...)</p>

mardi	huit	mercredi	six
cinq	samedi	deux	neuf
vendredi	un	lundi	quatre
trois	dimanche	sept	jeudi

samedi	cinq	deux	neuf
un	vendredi	lundi	quatre
dimanche	trois	sept	jeudi
huit	mardi	mercredi	six

mardi	mercredi	huit	six
trois	sept	dimanche	jeudi
cinq	deux	samedi	neuf
vendredi	lundi	un	quatre

samedi	deux	sept	neuf
quatre	cinq	trois	jeudi
six	lundi	vendredi	dimanche
huit	mercredi	mardi	un

samedi	deux	sept	dimanche
six	cinq	vendredi	neuf
huit	mercredi	mardi	jeudi
quatre	lundi	trois	un

mardi	8	mercredi	6
5	samedi	2	9
vendredi	1	lundi	4
3	dimanche	7	jeudi

8	mercredi	6	mardi
dimanche	7	jeudi	3
samedi	2	9	5
1	lundi	4	vendredi

3	dimanche	7	jeudi
mardi	8	mercredi	6
5	samedi	2	9
vendredi	1	lundi	4

dimanche	3	7	jeudi
8	9	mercredi	4
1	lundi	samedi	6
vendredi	5	2	mardi

3	dimanche	4	jeudi
9	8	mercredi	7
5	1	2	6
lundi	vendredi	samedi	mardi

pour le formateur : à découper et piocher

1	2	3	4
5	6	7	8
9	lundi	mardi	mercredi
jeudi	vendredi	samedi	dimanche