



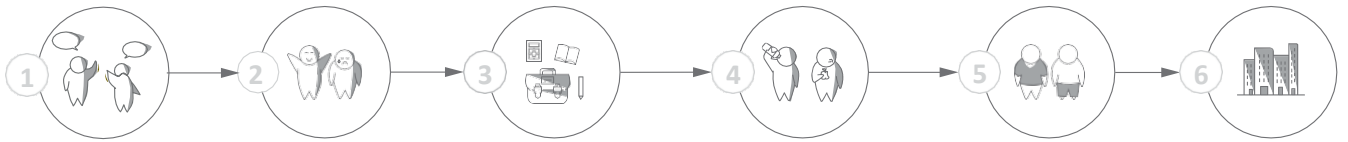
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

Communication et instruction de base
en langue française

Module 3 : Bingo-classe



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

Bingo-classe		<table border="1"> <thead> <tr> <th>B</th> <th>I</th> <th>N</th> <th>G</th> <th>O</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	B	I	N	G	O																										<table border="1"> <thead> <tr> <th>B</th> <th>I</th> <th>N</th> <th>G</th> <th>O</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>des ciseaux</td> <td>un livre</td> <td>un cahier</td> <td>des appareils</td> <td>un téléphone</td> </tr> <tr> <td>une chaise</td> <td>une règle</td> <td>un taille-crayon</td> <td>une perforatrice</td> <td>un bureau</td> </tr> <tr> <td>une table</td> <td>un crayon</td> <td>des clés</td> <td>une gomme</td> <td>une armoire</td> </tr> <tr> <td>un tableau</td> <td>un stylo</td> <td>une affiche</td> <td>une poubelle</td> <td>un dictionnaire</td> </tr> <tr> <td>une feuille</td> <td>un ordinateur</td> <td>une trousse</td> <td>un sac à dos</td> <td>un classeur</td> </tr> </tbody> </table>	B	I	N	G	O	des ciseaux	un livre	un cahier	des appareils	un téléphone	une chaise	une règle	un taille-crayon	une perforatrice	un bureau	une table	un crayon	des clés	une gomme	une armoire	un tableau	un stylo	une affiche	une poubelle	un dictionnaire	une feuille	un ordinateur	une trousse	un sac à dos	un classeur
B	I	N	G	O																																																											
B	I	N	G	O																																																											
des ciseaux	un livre	un cahier	des appareils	un téléphone																																																											
une chaise	une règle	un taille-crayon	une perforatrice	un bureau																																																											
une table	un crayon	des clés	une gomme	une armoire																																																											
un tableau	un stylo	une affiche	une poubelle	un dictionnaire																																																											
une feuille	un ordinateur	une trousse	un sac à dos	un classeur																																																											
Niveau	Tous niveaux																																																														
Durée de l'activité	10 minutes																																																														
Effectif	Toute la classe																																																														
Matériel	8 grilles images /mots 24 cartes images à piocher 25 jetons par grille																																																														
Objectifs pédagogiques	Revoir le vocabulaire. Mémoriser le vocabulaire de la classe. Comprendre les consignes. Respecter les règles du jeu.																																																														
Type d'activité	Reconnaître les images/mots correspondant au vocabulaire prononcé. Manipuler les jetons.																																																														
Savoirs linguistiques sollicités	Vocabulaire à l'oral																																																														

Étapes préliminaires	<p>Revoir le lexique (affaires de classe) avant de commencer l'activité.</p> <p>Former les binômes.</p> <p>Distribuer une grille bingo à chaque groupe d'apprenants.</p> <p>Étaler les 24 cartes faces cachées devant soi.</p> <p>Expliquer les règles du jeu.</p>
Dérroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur pioche une des 24 cartes étalées précédemment et nomme à voix haute les images, sans les montrer aux joueurs. 2. Les joueurs cherchent l'image dans leur grille et l'entourent/ placent un jeton sur l'image correspondante. 3. Le formateur passe entre les rangs pour vérifier que les groupes ont entouré correctement les images/ placé les jetons sur les bonnes images. Si un des joueurs ne trouve la bonne image, il peut se faire aider par son binôme. 4. Le joueur qui forme une ligne (horizontale, verticale ou diagonale) de 4 cases consécutives, le signale en prononçant BINGO ! 5. Le formateur valide en vérifiant que les bonnes cases sont cochées.
<p>Pour les plus avancés, proposer une différenciation en remplaçant la grille images par la grille mots.</p>	
Différenciation	<p>Différencier à l'étape 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les joueurs cherchent à tour de rôle le mot dans leur grille et l'entourent/ placent un jeton sur le mot correspondant. 2. Le formateur passe entre les rangs pour vérifier que les groupes ont entouré correctement les mots/ placé les jetons sur les bons mots. Si un des joueurs ne trouve le bon mot, il peut se faire aider par son binôme. 3. Le joueur qui forme une ligne (horizontale, verticale ou diagonale) de 4 cases consécutives, le signale en prononçant BINGO ! 4. Le formateur valide en vérifiant que les bonnes cases sont cochées.

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 l'image ou le mot recherchés.</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, mimer ...)</p>
-----------	---