

T10	<i>Bingo</i>		Age :	5+	
			Cycle :	2-3	
Italie 16 ^{ème} siècle France et Royaume-Uni 18 ^{ème} siècle	Intérêt culturel	4/5		Nombre de joueurs :	4-25
	Valeur ludique	4/5		Durée :	10 min.
	Richesse des formulations	3/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			

Mots-clés : nombres - chance - hasard - lexique - rimes

Description : *Bingo* est un jeu traditionnel joué dans beaucoup de pays anglophones, initialement avec des grilles de nombres. C'est une sorte de loterie populaire.

Principe : Chaque joueur dispose d'une carte/grille (différente de celle de son voisin), avec des nombres ou des images. Un meneur de jeu dispose d'une série de cartes comprenant tous les nombres/images possibles. Il en pioche une au hasard et la nomme.

Les joueurs vérifient alors si l'élément nommé figure sur leur carte. Si tel est le cas, ils posent un jeton dessus. La partie se poursuit jusqu'à ce que la grille d'un des élèves soit complètement recouverte de jetons. Le joueur en question met alors fin à la partie en disant « Bingo! ». On vérifie ensuite que les éléments qu'il avait recouverts avaient bien été piochés par le meneur de jeu.

Visuel :



Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

- **avec les nombres :** Le jeu de bingo est un peu long, et ne présente pas de réel intérêt ludique. En revanche, sur le plan culturel, de nombreux éléments peuvent être intéressants. Notamment la façon de nommer les nombres : « *two and four, twenty-four : Knock at the door* ». La plupart des nombres a ainsi son surnom, souvent sous forme de rime, parfois en référence à des éléments culturels populaires. Voici une liste des surnoms : <http://bingobuddha.co.uk/bingo-calls-a-complete-guide/>. En cycle 3, on peut imaginer un projet visant à inventer de nouveaux surnoms, ou à encoder un message de la sorte.

- **Si l'on remplace les nombres par les images :**

Le jeu de bingo, selon qu'il soit introduit en groupe classe, ou en petit groupe, peut être une activité de compréhension de l'oral, ou une occasion de produire à l'oral en continu.

Pour éviter d'avoir à fabriquer des cartes différentes pour chaque élève : Dans un lot d'environ 8 à 10 vignettes individuelles, les élèves en choisissent 4 ou 5 qu'ils placent devant eux ; les autres cartes sont mises de côté. Ils retournent les cartes au fur et à mesure qu'elles sont nommées par le meneur. Le premier élève dont toutes les cartes sont retournées dit « *Bingo* ».

Pour fabriquer facilement des cartes différentes pour chaque élève : Le site arasaac.org permet de fabriquer des grilles automatiquement, à partir d'une sélection d'images libres de droit.

Associer le dessin au mot écrit : Les joueurs disposent de grilles classiques. En revanche, le meneur de jeu (un élève), ne pioche pas des images, mais des étiquettes-mots. Il lit ce mot à haute voix et le premier qui trouve le dessin correspondant sur la planche, gagne l'étiquette et la pose sur le dessin. Le jeu s'arrête quand un enfant a rempli sa planche, ou éventuellement quand un joueur a rempli une ligne.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire
Capacités	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes.	- reproduire un modèle oral - utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.	Lire à haute voix (variante)

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

It's a... / I've got a ...

Pick a card and name it.

Put a token on the number/picture if you hear it.

Say bingo when your card/row is full.