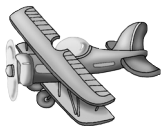




Français

# BINGO IMAGES



# BINGO IMAGES

## LE JEU

**Bingo-images** se compose d'un paquet de 100 cartes qui présentent des images appartenant à divers champs lexicaux.

Chaque carte propose une double lecture : au recto, l'illustration d'un objet, d'un animal, d'un fruit... ; au verso, l'article et le nom de celui-ci écrit en toutes lettres. Les cartes de **Bingo-images** sont accompagnées de 36 cartons comprenant chacun six illustrations au recto, et leur transcription au verso.

### La liste des mots

Voici la liste des 100 mots (re)présentés, groupés par champs lexicaux :

#### Les animaux

Le chien  
Le cheval  
Le crocodile  
Le lapin  
L'éléphant  
Le papillon  
La poule  
Le chat  
La girafe  
L'hippopotame  
Le lion  
La vache  
La brebis  
Le poisson  
La grenouille  
Le singe

Le serpent  
Le tigre  
La souris  
Le zèbre

#### Les couleurs

orange  
blanc  
bleu  
jaune  
gris  
brun  
noir  
rose  
rouge  
vert  
violet

**Les formes**

Le cercle  
Le carré  
Le rectangle  
Le triangle

**Les aliments**

L'orange  
La banane  
Les gâteaux secs  
Le bonbon  
La carotte  
La cerise  
Le chocolat  
La fraise  
La glace  
La pomme  
La poire  
Le poulet  
La tomate  
Le gâteau  
L'œuf  
Le raisin

**Meubles et accessoires**

L'armoire  
Le divan  
La fenêtre  
Le réfrigérateur  
L'abat-jour  
Le lave-linge  
Le lit  
Le fauteuil  
La porte  
La chaise  
La table  
Le téléphone  
Le téléviseur

**Le temps, la nature**

L'arbre  
L'arc-en-ciel

La fleur  
La lune  
La neige  
Le nuage  
La pluie  
Le soleil  
L'étoile  
Le vent

**L'habillement**

Les chaussettes  
La chemise  
Le chapeau  
Le manteau  
La ceinture  
La jupe  
Les gants  
Le tee-shirt  
Le pull-over  
Le parapluie  
Le pantalon  
Les chaussures  
L'écharpe  
Les bottes

**Jeux et jouets**

Le cerf-volant  
La poupée  
L'ordinateur  
La balle

**Les moyens de transport**

L'avion  
La voiture  
La barque  
Le vélo  
La moto  
Le train

**L'école**

Le livre  
Le stylo

## COMMENT UTILISER «BINGO-IMAGES»

À la maison, entre amis, **Bingo-images** est un passe-temps agréable et utile. En classe, il permet à l'enseignant de favoriser, dans la convivialité, l'apprentissage, la mémorisation ou la révision du vocabulaire de base et des structures fondamentales de la communication. Avant de passer au jeu proprement dit, commencez par contrôler les connaissances de vos élèves. Disposez toutes les cartes sur votre bureau, groupées en fonction de leur champ lexical d'appartenance. Invitez ensuite les élèves à nommer les ensembles ainsi constitués (*nature, animaux, aliments, jeux...*) en y ajoutant éventuellement des sous-ensembles (*animaux à quatre pattes, animaux à deux pattes, animaux volants, aliments salés, aliments sucrés, fruits...*).

Passer ensuite en revue les cartes avec la classe dont vous solliciterez la participation : *Quel est le plus grand ensemble ? Et le plus petit ? Combien d'ensembles ont moins de 6 mots ? Citez un mot de chaque ensemble (deux, trois, quatre...).*

Cette mise en train orale peut évidemment être proposée sous forme de jeu individuel ou par équipe, comme d'ailleurs les questions qui suivent, dont l'objectif est le réemploi du vocabulaire présenté (dans un premier temps, en guise de réponse, les élèves se limiteront à montrer la carte de leur choix) : *Que prends-tu au petit-déjeuner ? Quel temps fait-il ? Quel est ton animal préféré ? Quel moyen de transport utilises-tu pour venir à l'école ? Comment es-tu habillé aujourd'hui ? De quelle couleur est le pull de ton voisin? ...*

## JEUX ET ACTIVITÉS

Ci-dessous, nous vous proposons quelques suggestions de jeux et d'activités langagières pour vérifier l'assimilation des mots et des structures proposés.

**Bingo-images**, ce sont quatre jeux en un :

### **1. Côté Illustrations**

Distribuez les cartons aux élèves, côté illustrations. Prenez le paquet de cartes, et prononcez distinctement l'objet figurant sur chacune d'elles en le montrant à la classe, et en invitant les élèves à couvrir sur leurs cartons respectifs (un petit morceau de papier suffit) les illustrations correspondant aux objets présentés.

### **2. Côté Mots**

Distribuez les cartons aux élèves, côté mots. Prenez le paquet de cartes, et prononcez distinctement le mot figurant sur chacune d'elles en le montrant à la classe, et en invitant les élèves à couvrir sur leurs cartons respectifs (un petit morceau de papier suffit) les mêmes mots au fur et à mesure qu'ils auront été prononcés.

### **3. Recto verso : Mots-Illustrations**

Distribuez les cartons aux élèves, côté illustrations. Prenez le paquet de cartes côté mots, et prononcez distinctement le mot figurant sur chacune d'elles en le montrant à la classe, et en invitant les élèves à couvrir sur leurs cartons respectifs (un petit morceau de papier suffit) chacune des six illustrations dont ils disposent au fur et à mesure que le mot correspondant aura été prononcé.

### **4. Verso recto : Illustrations-Mots**

Distribuez les cartons aux élèves, côté mots. Prenez le paquet de cartes côté illustrations et prononcez distinctement l'objet figurant sur chacune d'elles en le montrant à la classe, et en invitant les élèves à couvrir sur leurs cartons respectifs (un petit morceau de papier suffit) chacun des six mots dont ils disposent au fur et à mesure que l'objet correspondant aura été cité.

## QU'EST-CE QUE C'EST ?

Posez le paquet de cartes au centre de votre bureau, côté illustrations. Chaque élève, prend une carte à tour de rôle et, sans la retourner, prononce distinctement le nom de l'objet représenté. Vérifiez devant la classe l'exactitude de la réponse en retournant la carte et en lisant à voix haute le mot écrit. Si la réponse fournie par l'élève est exacte, remettez-lui la carte, sinon placez-la au fond du paquet et poursuivez le jeu avec l'élève suivant. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement de toutes les cartes, le gagnant étant l'élève qui aura obtenu le plus grand nombre de cartes.

### Variante 1

La première partie du jeu est comme ci-dessus, mais laissez le soin de la correction aux élèves qui pourront s'approprier de cartes supplémentaires en rectifiant les énoncés erronés ou mal prononcés de leurs camarades.

### Variante 2

Le paquet de cartes posé au centre du bureau, côté mots, chaque élève à tour de rôle doit reconnaître l'objet à partir de sa représentation écrite et le prononcer à voix haute.

## LE JEU DES FAMILLES

Commencez par choisir dans chacun des neuf ensembles que comprend le jeu, quatre cartes (total, 36 cartes pour neuf familles). Distribuez ensuite les cartes sélectionnées aux élèves, côté illustrations, en leur recommandant de bien cacher les mots écrits au verso. Le but du jeu est de parvenir à former le plus grand nombre de familles de mots en se faisant remettre les cartes manquantes par les autres joueurs. Un élève désirent, par exemple, composer la famille des « Animaux » s'adressera à un camarade de son choix et lui demandera : « Est-ce que tu as le lion ? » Si oui, celui-ci répondra : « Le voici ! » en le remettant au demandeur, sinon : « Non, je ne l'ai pas », et il pourra alors demander la carte de son choix à un quelconque camarade de classe.

## LE JEU DES DIX QUESTIONS

Divisez la classe en deux groupes. Invitez ensuite chaque groupe à extraire dans le plus grand secret une carte du paquet. Le jeu consiste, pour chaque équipe, à deviner la carte secrète des adversaires à partir de questions, limitées au nombre de dix et ne suscitant qu'une réponse affirmative ou négative (oui/non) :

*C'est un animal ? Il se trouve au zoo ? Il a quatre pattes ?  
Ça se mange ? C'est sucré ? ...*

## LE JEU DU MARCHÉ

Distribuez un carton de Bingo-images à chaque élève. Désignez un élève pour commencer le jeu, lequel consiste à exploiter les six illustrations figurant sur les cartons au moyen d'un jeu de chaîne :

Élève 1 *Je vais au marché et j'achète... un chapeau.*

Élève 2 *Je vais au marché et j'achète un chapeau et une écharpe.*

Élève 3 *Je vais au marché et j'achète un chapeau, une écharpe et des chaussures.*

Élève 4 *Je vais au marché et j'achète un chapeau, une écharpe, des chaussures et une casquette.*

Et ainsi de suite jusqu'à épuisement de tous les cartons. Et de tous les concurrents, vu que l'oubli d'un mot, une erreur dans l'ordre d'apparition des mots ou la répétition d'un même mot, provoqueront automatiquement l'élimination du joueur. Chargez éventuellement les élèves éliminés de veiller au bon déroulement du jeu (ou munissez-vous d'un MP3) et proclamez vainqueur le dernier élève étant parvenu à répéter la totalité de la liste sans se tromper.

## INVENTER UNE HISTOIRE

Commencez par sélectionner une vingtaine de cartes susceptibles d'être utilisées dans une narration. Posez-les, côté

illustrations, sur votre bureau et invitez un élève à choisir une carte à partir de laquelle il devra commencer une histoire :

Élève 1 Carte **La moto** : *C'est l'histoire d'une moto...*

Élève 2 Carte **L'éléphant** : *Qui rencontre un éléphant près d'une rivière...*

Élève 3 Carte **La barque** : *La moto veut traverser la rivière, mais il faut une barque...*

Élève 4 Carte **L'avion** : *Ou un avion.*

Et ainsi de suite jusqu'à épuisement de toutes les cartes.

À un second niveau, cette activité pourra être utilisée pour situer les événements entre eux en activant l'emploi des temps de l'indicatif (passé, présent, futur), par exemple :

Élève 1 Carte **La moto** : *Il **était** une fois une moto.*

Élève 2 Carte **L'éléphant** : *qui **rencontrait** tous les jours un éléphant près de la rivière.*

Élève 3 Carte **La barque** : *La moto **voulait** traverser la rivière, mais il **fallait** une barque.*

Élève 4 Carte **L'avion** : *Ou un avion.*

### **Variante :**

Divisez la classe en plusieurs groupes et, après avoir sélectionné comme précédemment les cartes nécessaires à l'histoire, invitez chaque groupe à formuler un récit par écrit dans lequel figureront obligatoirement les noms des illustrations proposées.

***En conclusion, Bingo-images est un jeu créatif, qui se prête à de nombreuses formes d'utilisation. Comme d'ailleurs l'approche plurielle qu'il propose. Votre expérience professionnelle, la préparation et le niveau de vos élèves vous guideront, au delà de nos suggestions d'emploi, dans le choix des activités les plus appropriées à votre classe.***

***Créatif, mais également inventif, Bingo-images est bien plus qu'un jeu de mots, c'est une leçon de choses qui se réinvente chaque jour, une aventure conviviale où apprendre et jouer vont de pair. Comme les mots et leurs images.***

---

© 1999 - **ELI** s.r.l.  
B.P. 6 - Recanati - Italie  
Tel. +39 071750701 - Fax +39 071977851  
E-mail: info@elionline.com - www.elionline.com

Toute reproduction de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie ou autre, est formellement interdite -usage didactique ou personnel compris- sans l'autorisation des éditions ELI.

Imprimé en Italie