

Des planches sur lesquelles sont inscrites des cases numérotées ou illustrées sont remises aux participants. Puis, des numéros ou des items reprenant les éléments inscrits sur l'ensemble des planches sont tirés au sort. Lorsque le tirage correspond avec un numéro ou une illustration figurant sur sa planche, le joueur marque la case d'un repère. Celui qui atteint en premier le score convenu a gagné et crie « Bingo ! ».

Ce jeu de hasard appartient à la famille fort ancienne des jeux de paris sur combinaisons. Sous diverses variantes, le Bingo est connu aux quatre coins du monde. La version présentée ici convient dès les premières heures d'apprentissage.

Variante détaillée : *Bingo des chiffres*

Activité(s) langagière(s) visée(s) : réception orale ; éventuellement, production orale guidée.

Compétence(s) générale(s) ou langagière(s) sollicitée(s) : compétence lexicale (les chiffres).

Niveau de langue : A1 et plus.

Matériel requis : autant de planches de jeu que de joueurs ou de tandems, le corpus de cartes correspondant.

Dans le cas présent, 24 planches de jeu à 12 cases (voir exemples page 113), 32 cartes avec des chiffres (103, 120, 173, 182, 214, 265, 289, 291, 328, 339, 347, 417, 434, 470, 501, 551, 566, 598, 644, 652, 685, 706, 723, 736, 745, 816, 848, 872, 905, 963, 987, ,999.) et 300 petits jetons.

Effectif idéal/effectif possible : 2 à 24 joueurs/jusqu'à 72 (ou plus, en ajoutant de nouvelles planches).

Dispositif de travail : en grand groupe ; participation individuelle ou par équipes de 2 ou 3 joueurs.

Durée moyenne d'une partie : 3 à 10 mn.

But du jeu : atteindre en premier le score convenu pour pouvoir crier « Bingo ! ».

► Démarche

- Distribuer le matériel : une planche et 12 jetons par joueur ou équipe.
- Donner la consigne initiale.

Je vais lire à voix haute une série de chiffres. Certains de ces chiffres sont indiqués sur votre planche. Dès que vous reconnaissez sur votre planche le chiffre annoncé, posez dessus un jeton. Le premier à remplir sa planche [ou à aligner un nombre prédéterminé de jetons] a gagné.

● Éventuellement, avec des débutants, annoncer trois niveaux de difficulté. *Nous allons jouer trois tours de difficulté croissante. Au premier tour, je lirai le chiffre lentement, je le répèterai trois fois et je vous montrerai la carte correspondante. Au deuxième tour, je lirai deux fois le chiffre à une vitesse normale ; et je ne vous montrerai la carte que si quelqu'un le demande. La troisième fois, je lirai une seule fois le chiffre, à une vitesse normale, et je ne vous montrerai plus la carte.*

- Lancer le jeu.

► Remarques sur l'exploitation pédagogique

Ce jeu convient particulièrement à la systématisation ou au réinvestissement, mais il peut aussi être utilisé pour la sensibilisation.

L'activité est tellement courte qu'il convient d'organiser des manches d'au moins trois tours, ce qui permet d'ailleurs de désigner plusieurs gagnants. À la fin de chaque tour, il est conseillé de faire passer sa planche au joueur voisin, de façon à jouer chaque fois avec une planche différente.

Il est intéressant de faire jouer les apprenants par tandems, dans la mesure où cela encourage l'échange et l'intercorrection.

Les enseignants craignent parfois que le fait de jouer avec des centaines plutôt que des dizaines n'augmente trop la difficulté linguistique du jeu. Or, une fois que les apprenants savent compter jusqu'à cent, l'effort à fournir pour aller jusqu'à mille (voire au-delà) est vraiment très réduit, les centaines consistant à combiner un chiffre allant de 2 à 9 avec le mot « cents », éventuellement suivi d'un nombre inférieur à cent. L'expérience nous a montré que le défi est à la portée des débutants et qu'ils sont en général très motivés en découvrant qu'ils sont capables de le relever.

Nous avons choisi cette version du bingo à 24 planches de 12 cases pour plusieurs raisons : elle permet de jouer avec des effectifs très divers (de 2 à 48 joueurs, voire 72) ; la lecture de l'ensemble de cartes prend tout au plus trois minutes ; un corpus de 32 items permet de travailler assez en profondeur autour de divers objectifs lexicaux, grammaticaux ou phonétiques sans pour autant saturer les apprenants ; pour gagner il faut réunir au moins 12 items.

Pour transformer aisément ce jeu et l'utiliser avec d'autres corpus à 32 items, il suffit d'associer chaque chiffre à un nouvel item et de remplacer l'un par l'autre sur les planches.

Pour créer de nouvelles planches avec un nombre différent de planches ou d'items, il est utile de connaître l'équation suivante : planches x cases par planche = items x occurrences. En effet, le **nombre de planches** multiplié par le **nombre de cases par planche** (total qui indique le **nombre total de cases** disponibles) doit être égal au **nombre d'items différents** du corpus multiplié par le **nombre d'occurrences** de chacun d'entre eux (total qui indique le **nombre d'items représentés**). Ici, donc : 24 planches x 12 cases = 32 items x 9 occurrences (= 288 cases en tout avec un item chacune).

Quelques suggestions de variantes



Pour réduire la difficulté du jeu : on peut jouer plusieurs parties de suite avec la même planche.



Pour augmenter la difficulté du jeu : avec des apprenants qui connaissent déjà les chiffres, on peut corser le jeu en lisant les nombres à l'envers, soit « trois cent un » pour 103 et « huit cent vingt-trois » pour 328, par exemple.



Pour varier le niveau de langue requis : on peut changer de corpus en fonction du niveau de langue visé. Pour conserver un corpus numérique, on peut utiliser 32 numéros de téléphone.



Pour faire travailler la réception orale : avec des corpus non numériques, on peut paraphraser l'item afin de le faire deviner. Avec un corpus de personnages célèbres, par exemple : « Il est né en Belgique à la fin du XIX^e siècle, c'est un artiste renommé. C'est sa période surréaliste qui l'a rendu célèbre » [René Magritte].



Pour faire travailler la production orale : on peut céder l'animation à un ou plusieurs apprenants. Les corpus non numériques conviennent mieux à ce type d'objectif. On peut alors donner comme consigne de paraphraser l'item afin de le faire deviner (avec un corpus d'aliments par exemple : « On l'achète à la boulangerie, c'est un symbole de la France... Non, ce n'est pas la baguette... Oui, le croissant ! »).

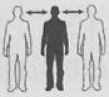


Pour faire travailler la réception de l'écrit : on peut élaborer des cartes avec les chiffres écrits lisiblement en toutes lettres. Pour des corpus non numériques, on peut montrer des définitions courtes sans les lire.



Pour faire travailler la production écrite : on peut indiquer que, pour remporter définitivement la partie, le gagnant devra passer écrire au tableau les chiffres de sa planche. Avec des corpus différents, après la partie de bingo, on peut

demander aux joueurs d'imaginer une histoire incluant tous les items figurant sur leur planche.



Pour aborder la médiation : on peut jouer avec un corpus bilingue ou plurilingue (une langue sur les cartes, la ou les autres langues sur les planches).



Pour aborder l'interculturel : on peut jouer avec un corpus de produits culturels francophones de différentes sortes (objets, expressions, plats, événements, lieux, monuments, mais aussi personnages, etc.); l'animateur, au lieu d'en dresser simplement la liste de noms, en fournira des définitions sous forme de devinettes (« C'est un juron typiquement québécois... [Tabernacle] C'est un village belge célèbre pour sa dentelle... [Bruges] C'est l'un des plats préférés des Français, d'origine berbère... [Le couscous] »).



Pour travailler autour du lexique : on peut jouer avec d'autres corpus ; voir par exemple ceux proposés au chapitre II.



Pour travailler autour de la grammaire : on peut jouer avec d'autres corpus, par exemple les prépositions pour la localisation dans l'espace ; les prépositions devant les noms de pays ; les adverbes dérivés d'adjectifs ; des verbes conjugués ; les articles partitifs...



Pour travailler autour de la phonétique : On peut jouer avec un corpus où figurent des paires d'opposition phonétique.