

# Bingo Verbes



Le **Bingo verbes** se base sur le jeu traditionnel du Loto. Il permet aux élèves de mémoriser de façon agréable et amusante 66 verbes de base de la langue française.

Les verbes appartiennent à différents champs lexicaux : sport, temps libre, école, actions quotidiennes.

Le **Bingo verbes** est composé d'un jeu de 66 cartes qui présentent d'un côté un verbe illustré et de l'autre côté l'action correspondante. Le jeu est en outre composé de 36 fiches, et chacune d'entre elles reproduit 6 cartes du jeu et les actions correspondantes au verso.

Les instructions contiennent des suggestions et des idées efficaces pour une vaste gamme de jeux et d'activités à faire en classe ou à la maison entre amis.

66 cartes – 36 fiches - instructions

## Matériel

66 cartes illustrées. Chaque carte présente d'un côté une action illustrée et de l'autre le verbe correspondant.

36 fiches. Sur chaque fiche il y a 6 actions illustrées d'un côté, et les six verbes correspondants de l'autre.

Le **Bingo verbes** peut être utilisé pour organiser des jeux de table et de mémoire amusants à faire à la maison entre amis, ou comme un instrument didactique efficace à utiliser en classe pour la révision et le renforcement linguistiques.

## En classe

Avant de commencer les activités l'enseignant pourra tester le niveau linguistique de la classe en disposant toutes les cartes illustrées sur la table, divisées en fonction des champs lexicaux (ex : travail, école, maison, sport, temps libre), du groupe verbal, de l'âge et des intérêts de la classe. Il demandera ensuite à la classe de repérer les ensembles, de les nommer et de créer des sous-ensembles. Par exemple, si on a créé l'ensemble des actions faites habituellement à la maison, celles-ci pourront être divisées en actions propres à la

cuisine, à la salle de séjour, au garage...en laissant aux élèves la liberté de faire des propositions personnelles. L'enseignant pourra ensuite demander :

*Quel est l'ensemble le plus/le moins nombreux ?*

*À quel groupe verbal les verbes appartiennent-ils et combien y en a-t-il ?*

*Combien de verbes connais-tu dans cet ensemble ?*

*Quelles sont les actions que tu fais le matin quand tu te réveilles ? (se lever, se laver, s'habiller, manger, boire...)*

*Quelles sont les actions que tu fais quand tu es à l'école, à la maison... ?*

*Quelles sont les actions que tu fais dans ton temps libre ?*

Les élèves pourront répondre directement s'il connaissent le verbe, ou montrer la carte correspondante.

## **Méthode de jeu**

Le procédé est celui du jeu de loto traditionnel. L'enseignant peut choisir de jouer de quatre façons différentes :

### **1. Image-image**

Après avoir distribué les fiches, l'enseignant pêche dans le jeu de cartes une carte à la fois en utilisant le côté illustré et en prononçant l'action. Les élèves couvrent au fur et à mesure les images correspondantes présentes sur leur fiche. Le gagnant est celui qui complète sa fiche en premier.

### **2. Action-action**

Après avoir distribué les fiches, l'enseignant pêche dans le jeu de cartes une carte à la fois en utilisant le côté du verbe et en le prononçant. Les élèves couvrent au fur et à mesure les verbes correspondants présents sur leur fiche. Le gagnant est celui qui complète sa fiche en premier.

### **3. Image-action**

Après avoir distribué les fiches, l'enseignant pêche dans le jeu de cartes une carte à la fois en utilisant le côté du verbe et en le prononçant. Les élèves couvrent au fur et à mesure les images correspondantes présentes sur leur fiche. Le gagnant est celui qui complète sa fiche en premier.

#### 4. Action-image

Après avoir distribué les fiches, l'enseignant pêche dans le jeu de cartes une carte à la fois en utilisant le côté illustré et en prononçant l'action. Les élèves couvrent au fur et à mesure les verbes correspondants présents sur leur fiche. Le gagnant est celui qui complète sa fiche en premier.

### D'autres jeux...

#### La carte manquante

Mettez quelques cartes sur la table.

Laissez une minute aux élèves pour les mémoriser, puis ramassez-les, mélangez-les et remettez-les sur la table en retirant quelques une : *Qu'est-ce qui manque ?*

Le gagnant est celui qui arrive à se souvenir de toutes les actions manquantes ou de la plupart d'entre elles.

Le jeu peut être progressif en commençant d'abord avec quelques cartes et en ajoutant d'autres cartes au fur et à mesure.

#### Devine la carte

Chaque joueur pêche chacun son tour une carte côté image et, sans lire le verso, prononce le verbe à voix haute. Après l'avoir prononcé, il retourne la carte et s'il a deviné, il gagne la carte. Dans le cas contraire il la remet sur la table et c'est le tour du prochain joueur. Le gagnant est celui qui gagne plus de cartes.

#### Variante :

Après avoir prononcé le verbe, l'enseignant ne fait pas retourner la carte, les autres joueurs doivent confirmer si la réponse est exacte ou non ou corriger la prononciation.

De la même façon, on peut mener le jeu avec les cartes côté image ou côté verbe. Le joueur en pêche une au hasard et doit dire quelle est l'action correspondante dans sa langue maternelle.

Si le niveau linguistique est assez bon, l'enseignant peut demander à celui qui répond correctement de former une phrase contenant ce verbe ou de poser des questions :

*Comment conjugue-t-on le verbe parler à la deuxième personne du singulier au présent de l'indicatif ?...*



## Le jeu de familles

Après avoir divisé les actions en familles de verbes, l'enseignant distribue les cartes de façon égale. Chaque joueur, sans montrer ses cartes aux camarades, doit essayer de se procurer les cartes dont il a besoin pour former le plus de familles possibles en les demandant aux autres joueurs. En cas de réponse affirmative, le camarade doit lui remettre la carte en question. Il est important d'établir auparavant quelles familles il est possible de former.

### Ensembles possibles :

Sport (courir, sauter, faire du vélo, skier, nager, voler, patiner, gagner)

À l'école (se lever, s'asseoir, naviguer sur Internet, compter, comprendre, couper, coller, écrire)

À la maison (regarder la télé, donner à manger, s'habiller, se déshabiller, dormir, se réveiller, jouer, se laver)

Temps libre (photographier, lire, chanter, écouter, jouer, marcher, danser, peindre)

### L'action mystérieuse

On divise la classe en deux groupes. Chaque groupe choisit une carte et la cache à l'équipe adverse. Chaque équipe devra deviner l'action de l'équipe adverse en posant dix questions au maximum.

On ne peut répondre aux questions que par *OUI* ou par *NON*.

Ex : *Est-ce que c'est une action que l'on fait en plein air ? Est-ce que c'est un sport ? Est-ce que c'est un verbe du premier groupe ? Est-ce que c'est une action que l'on fait habituellement à table ? ...*

### Variante 1 : Devine ce que je suis en train de regarder ?

L'enseignant ou un élève pêche une carte et mime l'action. Celui qui devine pêche une autre carte et mime à son tour.

**Variante 2 :** Faire deux équipes et choisir une action. On pourra poser les questions suivantes :

*Quand le fait-on ? (N'importe quand)*

*Où le fait-on ? (En plein air ou à la maison)*

*Avec quoi le fait-on ? (Avec les pieds)*

*Pourquoi le fait-on ? (Pour se déplacer)*

Réponse : Marcher

## Cadavres exquis

Un joueur pêche une carte et commence à raconter une histoire qui contient cette action. Le joueur successif pêche une autre carte et doit poursuivre le récit, et ainsi de suite. Le résultat est très amusant. Il n'est pas important qu'il y ait un fil logique dans l'histoire, mais il est important que chaque élève sache utiliser et conjuguer le verbe en question.

**Variante :** On pourrait écrire l'histoire, au lieu de la raconter, et les joueurs pourraient ajouter chacun leur tour un morceau d'histoire en faisant passer une feuille.

## La phrase drôle

Montrer une fiche du loto aux élèves et les inviter à construire une phrase courte mais amusante contenant les six actions. Pour compliquer le jeu, vous pouvez leur demander de faire des rimes, en divisant si nécessaire la classe en deux ou plusieurs groupes.

## Le jeu du mime

Les élèves forment un cercle et vous commencez à leur raconter une histoire où apparaissent quelques actions illustrées sur les cartes. Chaque fois que vous nommez ces actions, les élèves doivent les mimer avec vous :

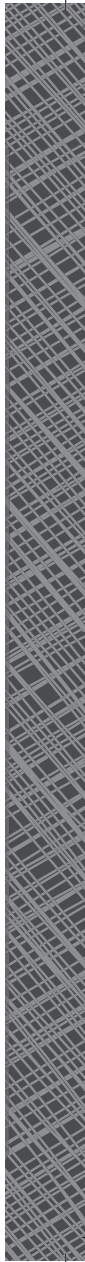
« *Bouboule est un petit chien. Il est en train de dormir (mime) un garçon le réveille (mime) alors il se lève (mime)* »...

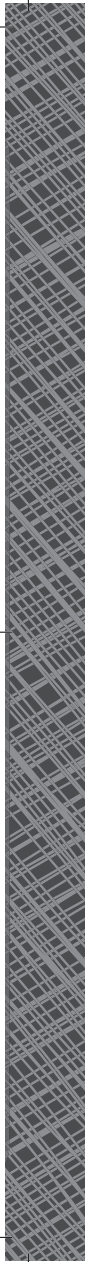
**Variante 1 :** Pour rendre le jeu plus amusant, mimez de temps en temps des actions qui n'ont rien à voir avec celles que vous prononcez, de façon à ce que les élèves réagissent et vous corrigent.

**Variante 2 :** Choisissez deux ou trois actions clé, pour chacune de ces actions les élèves devront faire un mouvement quand ils vous entendent les nommer dans le récit. Ex : boire, lever le doigt, marcher, battre des mains, sauter, se mettre debout...

## Liste des verbes

|                 |                       |
|-----------------|-----------------------|
| acheter         | jouer                 |
| appeler         | jouer d'un instrument |
| attendre        | lire                  |
| boire           | manger                |
| casser          | marcher               |
| chanter         | monter                |
| chercher        | nager                 |
| coller          | naviguer sur Internet |
| comprendre      | nettoyer              |
| compter         | offrir                |
| conduire        | ouvrir                |
| couper          | parler                |
| courir          | patiner               |
| crier           | peindre               |
| cuisiner        | penser                |
| danser          | perdre                |
| descendre       | photographier         |
| donner à manger | pleurer               |
| dormir          | plonger               |
| écouter         | regarder la télé      |
| écrire          | réparer               |
| embrasser       | rêver                 |
| entrer          | rire                  |
| envoyer         | s'asseoir             |
| faire du vélo   | s'habiller            |
| fermer          | se lever              |
| gagner          | saluer                |





sauter  
se déshabiller  
se disputer  
se laver  
se lever  
skier

sortir  
téléphoner  
tomber  
travailler  
traverser  
voler

## **Bingo Verbes**

© 2007 - ELI S.r.l.  
PB 6 - 62019 Recanati (MC) - Italie  
Tél. +39 071 75 07 01 - Fax + 39 071 97 78 51  
info@elionline.com  
www.elionline.com

Rédaction ELI : Letizia Pigni, Giorgia D'Angelo  
Conception graphique : Studio Oplà  
Illustrations : Laura Penone  
Imprimé en Italie - Tecnostampa Recanati 07.83.045.0

ISBN 978-88-536-1176-5