

Technique d'exécution



Champs de formation	Mathématiques
Classe	CI-CE1
Utilité	Consolider les acquis dans l'apprentissage des différentes opérations. Renforcer les capacités de concentration des enfants.
Formule d'utilisation	Toute une classe peut jouer à ce jeu
Matériel	Ardoise
Déroulement	<p>Chaque enfant écrit cinq différents nombres dans l'intervalle de 1 à 50. Par exemple : 23 ; 48 ; 35 ; 39 ; 19.</p> <p>L'enseignant ou l'élève pose une opération quelconque dont le résultat est égal à l'un des nombres de l'intervalle fixé. Exemple: $29 + 6 = ?$</p> <p>L'enseignant leur donne le temps et après un élève calcule l'opération à haute voix. Après l'enseignant doit noter les opérations et les résultats au tableau. Les autres camarades comparent leurs nombres sur l'ardoise avec le résultat. Celui qui a dans notre cas par exemple noté le nombre 35 doit le barrer sur son ardoise. Cela continue comme cela jusqu'au moment où un élève arrive à barrer sur son ardoise tous ses nombres. Dès qu'il finit de résoudre tous les problèmes, il dit « Bingo » à haute et intelligible voix et les autres vérifient pour voir si tout est correct. Le jeu se poursuit et cinq élèves au moins doivent arriver à retrouver leur « Bingo ».</p>
Quelques stratégies	<p>Il est possible de réaliser les quatre opérations avec cette activité.</p> <p>Varié la valeur des nombres en fonction du niveau des élèves.</p>
Adaptation	Il y existe plusieurs types de jeux « Bingo » en français et en Mathématiques. Inspirez-vous des autres fiches.