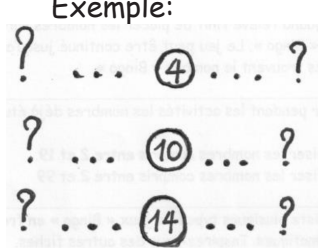

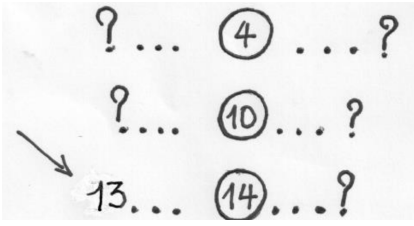


Technique d'exécution

Un à la suite

Champs de formation	Mathématiques
Classe	CI-CP
Utilité	Renforcement des capacités d'expressions écrites et orales. De connaître les nombres qui viennent immédiatement avant ou après.
Formule d'utilisation	Toute la classe
Matériel	Ardoise et la craie
Déroulement	<p>Chaque élève choisit 3 à 5 nombres compris p.ex. entre 2 et 19 et les écrit sur son ardoise puis les encercle. Attention : les nombres 1 et 20 ne peuvent être choisis.</p> <p>Exemple:</p>  <p>L'enseignante commence par dire des nombres, et les visualise au tableau, par exemple : sept, treize...</p>  <p>Un enfant entend un nombre, qui vient avant ou après son nombre, donc il le place à côté du nombre que lui-même avait inscrit sur son ardoise. Par exemple :</p>  <p>Alors quand l'élève finit de placer les nombres sur son ardoise, il dit : « Bingo ». Le jeu peut être continué jusqu'au moment où 5 élèves trouvent le nombre « Bingo ».</p>
Quelques stratégies	Utiliser pendant les activités les nombres déjà étudiés en classe. CI Utiliser les nombres compris entre 2 et 19. CP Utiliser les nombres compris entre 2 et 99
Adaptation	Il y existe plusieurs types de jeux « Bingo » en français et en Mathématiques. Inspirez-vous des autres fiches.