

Bingo narratif

Fiche d'activité

- **Groupe cible** : 10 ans et plus
- **Durée** : 10 minutes
- **Matériel nécessaire** :
 - Cartes de bingo
- **Compétence clé** : littératie

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Développer la capacité à associer le mot/signé parlé à l'image correspondante ;
- Renforcer le vocabulaire spécifique à l'histoire « Hansel et Gretel » par le jeu ;
- Stimuler l'attention auditive et la reconnaissance visuelle.

MISE EN ŒUVRE

Le jeu BINGO favorise la reconnaissance et l'association des mots et des images, en exploitant le vocabulaire spécifique de l'histoire de manière ludique et accessible à tous les élèves, y compris ceux qui ont des besoins éducatifs



Cofinancé par
l'Union européenne

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

**Plural
Words**

particuliers, grâce à l'utilisation d'outils de communication alternative et améliorée (images, icônes, signes).

1. Préparation du matériel :

- Réaliser des cartes de BINGO avec des images pertinentes tirées du conte : Hansel, Gretel, la forêt, la maison en pain d'épice, la sorcière, le four, les miettes, etc.
- Préparez une liste de mots correspondant aux images figurant sur les cartes (avec la possibilité de les accompagner d'icônes ou de signes).

2. Distribution du matériel :

- Chaque enfant reçoit une carte de BINGO différente (contenant 6 à 9 images de l'histoire, disposées au hasard).
- L'enseignant dispose de la liste des mots (ou icônes) correspondant aux images.

3. Déroulement du jeu :

- L'enseignant prononce, montre (à l'aide d'un pictogramme/signe) un mot.
- Les élèves vérifient si l'image correspondant au mot se trouve sur leur carte. Si c'est le cas, ils la marquent (par exemple avec un jeton, un autocollant ou un crayon).
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un élève ait couvert toutes les images de sa carte et crie « Bingo ».



4. Phase de réflexion et de consolidation :

- Revoyez les mots extraits et les images correspondantes pour renforcer le vocabulaire de l'histoire.
- Les élèves peuvent être invités à raconter l'histoire verbalement ou non verbalement à l'aide des cartes complétées.
- Travaillez en binômes ou en petits groupes pour reconstituer l'ordre des événements à l'aide d'un support visuel.

DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES EN CAA

L'activité BINGO favorise le développement des compétences en communication alternative et augmentative (CAA) grâce à une approche multisensorielle, accessible et motivante. Les élèves sont invités à participer activement au jeu en utilisant des outils de communication adaptés à leurs besoins, ce qui facilite l'apprentissage et l'expression personnalisés.

- **Cartes illustrées** : elles fournissent un support visuel essentiel pour comprendre et reconnaître le vocabulaire de l'histoire, stimulant la mémoire visuelle et l'association mot-image.
- **Mots prononcés ou signes correspondants** : pour exercer l'attention auditive, la réception du message oral ou son identification à travers des signes / pictogrammes.



- **Pictogrammes** : peuvent accompagner les mots prononcés, aidant les élèves ayant des difficultés de traitement verbal et contribuant à les inclure dans l'activité.
- **Signes mimétiques** : peuvent être utilisés pour nommer les images lorsqu'on les marque sur la carte, encourageant l'expression non verbale et renforçant le vocabulaire par le geste.
- **Marquer les images sur la carte** : (avec des jetons, des trombones, des autocollants, un crayon) fournit un retour tactile et visuel, développant l'autonomie et la capacité à auto-évaluer les progrès dans le jeu.

Cette combinaison de stimuli auditifs, visuels et moteurs crée un cadre inclusif qui permet à chaque enfant de participer à son propre rythme et avec ses propres outils. L'activité devient ainsi une occasion précieuse de construire un vocabulaire actif, d'entraîner les compétences d'écoute et l'expression fonctionnelle dans des contextes réels et motivants.

POUR ALLER PLUS LOIN

Deux options pour approfondir le travail :

1. Créez votre propre carte de BINGO

Après avoir familiarisé les élèves avec le jeu, mettez-les au défi de créer leur propre carte de BINGO en choisissant leurs images préférées dans l'histoire et en les dessinant ou en les collant (à l'aide d'icônes, de



découpes ou de signes). De cette manière, les enfants renforcent leur vocabulaire actif et développent leur apprentissage autonome.

L'expression personnalisée est également stimulée : chaque enfant peut justifier pourquoi il a choisi certaines images.

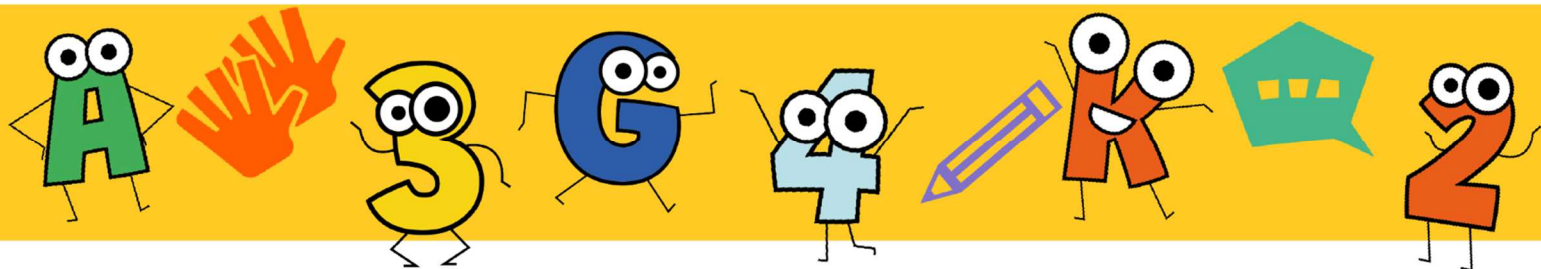
2. Reconstruire l'histoire grâce au « Bingo narratif »

À l'aide des cartes complétées, les enfants sont encouragés à reconstituer le fil narratif de l'histoire. Ils peuvent classer les images dans le bon ordre et raconter (verbalement, à l'aide de signes ou d'icônes) ce qui se passe dans chaque scène. L'activité peut être réalisée individuellement, à deux ou en petits groupes et contribue à développer la cohérence narrative, la pensée logique et l'expression fonctionnelle.

Extension créative

Vous pouvez transformer les cartes de BINGO en personnages découpés et les utiliser pour réaliser un collage narratif sur un tableau thématique ou dans un jeu de théâtre sensoriel où les enfants « jouent » l'histoire à l'aide d'images, de gestes et de mouvements. Ce type d'activité favorise l'expression multimodale et l'implication émotionnelle des élèves.





Cartes du BINGO

QUESTIONS

- Gretel
- forêt
- Hansel
- sorcière
- feu
- maison
- cage
- oiseau
- pierres
- four
- pain
- père
- belle-mère
- route
- maison en pain d'épices
- trésor

TABLEAU 1









		
		
		

TABLEAU 2

TABLEAU 3

TABLEAU 4



TABLEAU 5

