|  |
| --- |
|  |

**Bingo des actions**

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences exercées  **- Mémoriser**  **- Reproduire des phonèmes**  **- Manipuler des structures** | Savoir-faire linguistiques  **- Comprendre (écouter)**  **- Parler** |
| Organisation de la classe  **- Par paires**  **- Maître /classe**  **- Elève / Classe** | **Avec matériel spécifique** |

**Objectif visé** : dire ce qu'une personne est en train de faire (faire pratiquer la variation féminin/masculin/neutre ou la variation singulier/pluriel des pronoms personnels sujets).

**Connaissances préalables**

Les verbes d'actions très usuels qui peuvent aussi concerner des animaux (marcher, courir, voler, nager, sauter...) ; les pronoms personnels « il/elle/ils/elles ».

**Matériel**

Comme pour un BINGO, il faut prévoir des [grilles de jeu](http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/activ2-1.pdf) (pdf, 131 Ko) et des cartes dans un sac (voir fiche « JEUX DE BINGO »).

**Déroulement**

Le jeu est rigoureusement le même que ceux décrits dans la fiche « BINGO ». Il permet l'utilisation de pronoms personnels, de verbes conjugués au présent et exige des élèves la construction d'énoncés à partir d'une structure type. Il est donc indispensable, avant de commencer le jeu, d'exprimer oralement le contenu de toutes les images pour fixer les choses.

La vérification de la grille gagnante est encore plus enrichissante et ne peut être évitée !

**Variantes :**

Le jeu peut porter sur l'utilisation de l'opposition masculin/féminin (variation du pronom sujet) ou dans un autre cas, sur l'opposition singulier/pluriel (variation du pronom sujet et du verbe). Ce sont deux objectifs différents !