Bingo humain

➜ Objectif

– Apprendre à se connaitre dynamiquement

➜ Mise en œuvre

2- 50
collectif

30 min

Stylos et grilles de bingo
(une par participant)

➜ Activité

Les grilles de bingo sont des supports d'interconnaissance, obligeant les participants à discuter entre eux pour mieux se connaitre.

Préparation

Les grilles sont réalisées spécifiquement pour l'activité, en fonction de la matière ou du module enseigné et du profil des apprenants. Elles comprennent 16, 20 ou 25 caractéristiques auxquelles peuvent s'identifier les participants (exemple : qui fait partie d'une association ? Qui aime cuisiner ? Qui circule régulièrement à vélo ? Etc.). Des logiciels de génération automatique de grilles existent sur Internet (voir références sur le site compagnon). Attention à bien choisir les caractéristiques mentionnées dans la grille pour rester assez général. Des informations liées à la matière enseignée peuvent aussi se glisser dans les grilles.

Consignes et déroulement

Chaque participant reçoit une grille de bingo. Il doit trouver les personnes dans le groupe qui correspondent aux informations données.

Attention, un même prénom (une même personne ou des personnes différentes ayant le même prénom) ne peut être utilisé qu'une seule fois. Si un participant correspond à plusieurs informations, son prénom ne pourra apparaitre que dans une seule case (à choisir donc judicieusement).

1re partie : les grilles de bingo sont distribuées à chaque participant. Chacun (muni d'un stylo et de sa grille) va rechercher le plus vite possible, dans l'assistance, le plus de personnes correspondant aux caractéristiques mentionnées dans les cases, en posant des questions à chacun. Si la réponse de la personne interrogée correspond à une information d'une des cases, il note son prénom dans celle-ci puis passe à une autre personne, et ainsi de suite, jusqu'à compléter un maximum de cases avec des prénoms différents.

Fin de partie : le premier qui termine sa grille (carton plein) crie « Bingo ! ». Il énonce alors les prénoms qu'il a inscrits et les personnes concernées lèvent la main pour être identifiées. La première personne citée qui est dans le cercle complète ensuite avec les prénoms, non encore cités, de sa propre grille, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous aient été identifiés.

Conclusion

Cette activité est un bon moyen d'introduire le principe du jeu de bingo si l'on compte l'utiliser aussi pour des activités d'évaluation (voir la fiche n° 50 *Bingo multifonction*). Elle est ludique et facile à mettre en œuvre.

➜ Variantes

Vidéoprojection

Les caractéristiques sont vidéoprojetées. Les participants cochent les cases qui leur correspondent. Celui qui a rempli une ligne ou une colonne crie « Bingo ! » et partage ses caractéristiques avec le reste du groupe. Tous ceux qui ont les mêmes se signalent, jusqu'à avoir entendu tout le monde.

Auto-construction de grilles

Les apprenants construisent eux-mêmes la grille : il y a alors une première phase d'enquête pour recueillir des caractéristiques, puis une mise en commun pour en retenir, par exemple, 16. Le jeu se poursuit tel que prévu (et plus facilement pour ceux qui ont une bonne mémoire).

On se connait déjà !

Pour des classes qui se connaissent déjà, on peut faire remplir la grille par chacun sans se déplacer, en notant les prénoms des élèves qui semblent avoir les caractéristiques notées sur la grille (là encore, il n'est pas possible de noter deux fois le même prénom). Puis, dès que sa grille est remplie, on crie « Bingo ! ». L'enseignant vérifie ensuite si chaque élève a juste. Cela peut être assez drôle, mais cette modalité de jeu nécessite de réguler fermement pour éviter les débordements.

Manque de temps

Les participants peuvent crier « Bingo ! » quand ils ont aligné des prénoms différents simplement sur une ligne, une colonne ou une diagonale.

➜ Référence

Réseau éducation au développement et à la solidarité internationale (RED) – Educagri.