

Jeu de bingo sur le vocabulaire médical allemand

Règle simplifiée : poser un jeton sur l'image qui correspond au mot dit par le meneur

But du jeu : aligner 5 jetons sur sa grille

Durée : 10 à 15 minutes

Matériel fourni : 6 plateaux bingo différents, 35 cartes images

Matériel à fournir : 15 jetons par personne (ou utiliser les jetons en dernière page)

Nombre de joueurs : 4 +

Public visé : tout public

Niveau de langue : A2 du CECR (débutant)

Activités langagières visées : reconnaître, mémoriser, manipuler le lexique et des structures

Compétences langagières sollicitées : Reformulation et périphrases

Modalités de travail : Travail collectif.

Préparation du jeu :

1. Découpez les cartes à tirer (page 3) et préparez une planche de Bingo par étudiant (vous pouvez faire des groupes de 2 joueurs par planche pour les classes nombreuses).
2. Ayez un sac avec des [jetons](#) à distribuer ou encore découpez les jetons figurant en dernière page.

Règles du jeu :

1. Donner une grille par joueur et 15 pions.
2. Le meneur fait une pioche des 35 cartes images et va les retourner une à une en lisant la carte.
3. Les joueurs qui ont cette image sur leur grille posent un jeton dessus. Dès qu'un élève a 5 images à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale, il crie « Bingo ! ».
4. L'enseignant vérifie la grille du joueur qui a crié « Bingo ! » avec les cartes sorties de la pioche. S'il n'y a pas d'erreur, l'élève gagne. Sinon la partie continue jusqu'à ce que quelqu'un crie de nouveau « Bingo ! » et gagne.

Variantes :

Bingo peut se jouer dès le niveau A1 pour reconnaître du vocabulaire vu en cours de français. De nombreuses variantes peuvent être imaginées pour adapter le même jeu à des niveaux différents. Exemples :

- donner des définitions du mot. Ex : « hat man, wenn man nicht einschlafen kann » (insomnie)
- l'utiliser dans une phrase. Ex : « Ich bin müde, da ich Schlafstörungen habe »
- l'utiliser dans une phrase avec un blanc. Ex : « Ich kann nachts überhaupt nicht einschlafen, denn ich habe ----- »
- l'utiliser pour les niveaux supérieurs avec une expression imagée. Ex : Ich habe die Nacht durchgemacht »
- faire travailler l'association adjectif/nom, féminin/masculin, singulier/pluriel, les synonymes, etc.

Auteur pédagogique : Kerstin Bäumer

Conception du jeu : Bruno Jactat

Vereinfachte Regel: Platzieren Sie einen Spielstein auf dem Bild, das dem vom Spielführer genannten Wort entspricht.

Ziel des Spiels: 5 Spielsteine in vertikaler, horizontaler oder diagonaler Lage auf dem Spielgitter anzureihen

Spieldauer: 10-15 Minuten

Benötigtes Material: 6 verschiedene Bingoplatten, 35 Bildkarten

Zusätzliche Materialien: 15 Spielsteine pro Person (sie können jedoch auch die Spielsteine auf der letzten Seite verwenden).

Mitspieler: 4+

Zielgruppe: Alle Zielgruppen

Sprachniveau: A2 lt. GER (Anfänger)

Trainierende Kompetenz: Mündliche Kommunikation

Geförderten Fähigkeiten: Satzumformung und Umschreibungen

Art des Spiels: Gruppenspiel

Spielvorbereitung:

1. Schneiden Sie die Spielkarten auf Seite 3 zurecht und bereiten Sie ein Bingobrett pro Schüler vor. (je können bei größeren Klassen jeweils 2er Gruppen bilden.)
2. Beschaffen Sie sich einen Beutel mit Spielchips oder schneiden sie die auf der letzten Seite vorhandenen Spielsteinvordrucke zurecht.

Spielregeln:

1. Händigen Sie jedem Spieler ein Spielgitter und 15 Spielchips aus.
2. Der Spielleiter dreht von den 35 gestapelte Bildkarten eine nach der anderen um und liest diese vor.
3. Die Spieler, die dieses Bild auf ihrem Raster haben, markieren es mit einem Spielchip. Sobald ein Schüler 5 Bilder in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Lage aufweist, ruft er "BINGO"!
4. Der Lehrer überprüft daraufhin das Gitter des Spielers, der Bingo gerufen hat, in Bezug auf die Stimmigkeit mit den gezogenen Bildkarten. Falls kein Fehler vorliegt, gewinnt der Spieler. Ansonsten verlängert sich das Spiel, bis der nächste Spieler "Bingo" ruft und gewinnt.

Spielvarianten:

Bingo kann schon ab dem Niveau A1 des GER mit dem im Französischunterricht verwendeten Vokabular gespielt werden.

Um das Spiel an unterschiedliche Sprachniveaus anzupassen können unterschiedliche Spielvarianten erfunden werden.

Zum Beispiel kann man zusätzlich:

- Definitionen von einem Wort geben. Bsp.: „Das hat man, wenn man nicht einschlafen kann.“(Schlafstörung)
- das Wort in einen Satz einbauen: Bsp.: „Ich bin müde, da ich Schlafstörungen habe.“
- einen Satz mit einer Lücke bilden. Bsp.: „Ich kann nachts überhaupt nicht einschlafen, denn ich habe“
- bei fortgeschrittenen Kenntnissen einen bildhaften Ausdruck für das genannte Wort finden. Bsp.: „Ich habe die Nacht durchgemacht.“
- mit Adjektiv/Nomen, männlich/weiblich, Singular/Plural und Synonymen arbeiten.

Autor des Spiels: Kerstin Bäumer

Gestaltung des Spiels durch Bruno Jactat

Bingo : cartes à tirer

 <p>schwindelig sein</p>	 <p>Bienenstich</p>	 <p>ein gebrochenes Bein</p>	 <p>ein gebrochener Arm</p>	 <p>sich verbrennen</p>
 <p>Schlafstörung</p>	 <p>Arztbesuch</p>	 <p>imd. ist kalt</p>	 <p>Verstopfungen haben</p>	 <p>husten</p>
 <p>Durchfall haben</p>	 <p>erschöpft sein</p>	 <p>Fieber haben</p>	 <p>sich nicht gut fühlen</p>	 <p>sich scheiden</p>
 <p>Kopfschmerzen haben</p>	 <p>in Form sein</p>	 <p>bettlägerig sein</p>	 <p>imd. jucken</p>	 <p>Brechreiz haben</p>
 <p>Ohrensauen haben</p>	 <p>sich den Knöchel brechen</p>	 <p>Bauchschmerzen haben</p>	 <p>Schwitzen</p>	 <p>anschwellen</p>
 <p>sich übergeben</p>	 <p>sich verletzen</p>	 <p>niesen</p>	 <p>Muskelkater haben</p>	 <p>sich ausruhen</p>
 <p>in Ohnmacht fallen</p>	 <p>Halsschmerzen haben</p>	 <p>Rückenschmerzen haben</p>	 <p>Mückenstich</p>	 <p>krank sein</p>



Grille de bingo #1

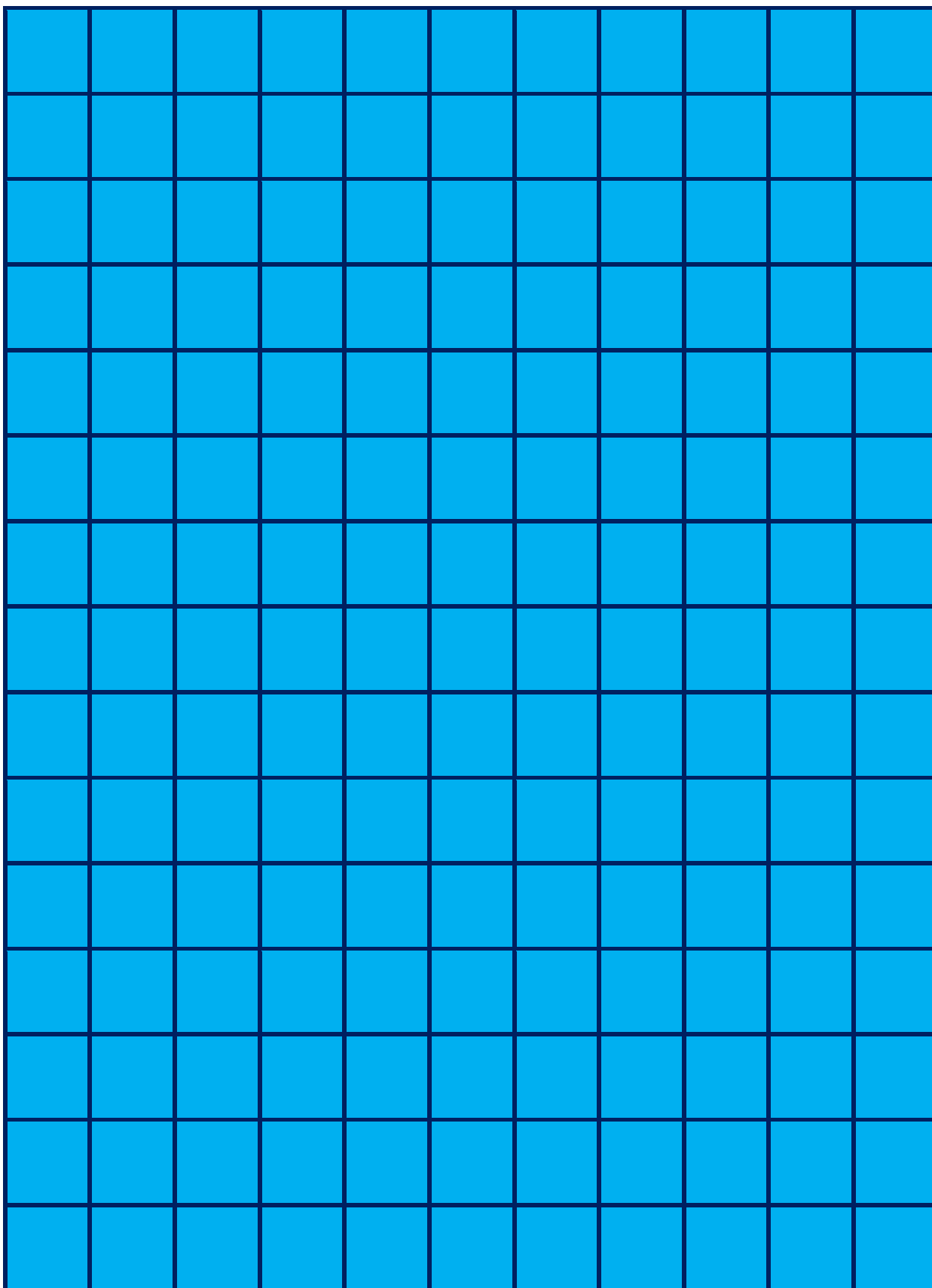


Grille de bingo #5



Grille de bingo #6





JETONS