

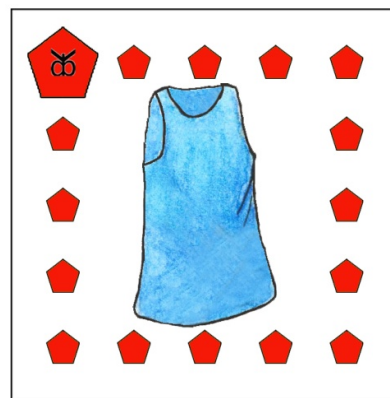
Bingo - Matrice

	<i>rouge</i>	<i>vert</i>	<i>jaune</i>	<i>bleu</i>
1 - <i>personnes cercle</i>	Yossiya	Nérina	Toullita	Fée
2 - <i>animaux rectangle</i>	oiseau	colombe	renard	cerf
3 - <i>maison - extérieur triangle</i>	maison	fenêtre	porte	toit
4 - <i>maison - intérieur carré</i>	fauteuil	tapis	balai	feu de cheminée
5 - <i>habits pentagone</i>	robe 1 Yossiya	robe 2 Nérina	robe 3 Toullita	robe 4 Fée
6 - <i>plantes hexagone</i>	arbre 1	arbre 2	forêt	tronc d'arbre
+ 1 Joker (baguette magique)				

Age: à partir de 5 ans
Joueurs: 2 – 4 + „maître“ du jeu
Durée: 5 – 15 minutes
But: avoir 4 ou 5 cartes alignées en rangée, en colonne ou en diagonale
Catégorie: jeu de cartes
Objectif: entraînement-amélioration du langage
Auteur: Blanche Kails

Matériel: 1 set de cartes pour chaque joueur +
 1 set de cartes pour le maître du jeu

Préparation: Chaque joueur prend toutes ses cartes pour éventuellement en mettre quelques-unes de côté, car le maître du jeu détermine, en fonction du vocabulaire et du niveau langagier à améliorer, l'aspect et le nombre des cartes que chaque joueur doit sélectionner: 16 ou bien 25. Tous les joueurs ont les mêmes cartes. Chaque joueur forme un carré de 4 x 4 ou bien de 5 x 5 cartes, faces visibles. Ainsi chaque joueur a un arrangement unique devant lui. Le maître du jeu mélange ses propres 16 ou 25 cartes et il les met face cachée devant lui, de façon que lui-même il ne sait pas où sont placées les différentes images. (Ce sont les mêmes cartes que celles des autres joueurs.)



Avant de commencer, le maître du jeu précise (en fonction du degré de difficulté souhaité) quel est le but du jeu: combien de cartes doivent être alignées en rangée, en colonne ou en diagonale pour gagner le jeu: 4 ou bien 5 cartes. (Le but du jeu peut être d'avoir 4 cartes alignées dans un carré de 5 x 5.) Et après cette précision seulement le jeu commence.

Déroulement du jeu: Le maître du jeu prend une de ses cartes, sans que les autres joueurs ne puissent en voir la face et il la décrit. Chaque joueur choisit devant lui la carte correspondante et il la prend en main. Chaque joueur a une seule chance de choisir la carte adéquate. C'est pourquoi chaque joueur doit tenir sa carte en main (face visible seulement pour lui-même), avant que le premier joueur ne commence à décrire la sienne. Quand tous les joueurs ont à tour de rôle décrit leur carte, chaque joueur montre sa carte aux autres. S'il a choisi correctement, chaque joueur remet alors sa carte à sa place, face cachée. S'il a mal choisi, le joueur remet sa carte face visible à sa place. Dans cette manche du jeu, le joueur ne peut pas utiliser cette carte, car le maître du jeu ne peut décrire une même carte qu'une seule fois. (Exception: avec la carte-joker que le maître du jeu décrit éventuellement ultérieurement, le joueur a quand même la chance de retourner cette carte!) Le maître du jeu remet la carte qu'il vient de décrire, face visible. Il en prend une autre et le jeu continue. La **carte-joker** fait partie du matériel pour qu'un carré de 5 x 5 cartes soit possible. (Elle peut bien sûr être utilisée dans le carré de 4 x 4.) Lorsque le maître du jeu tire la carte-joker, il peut faire plaisir à tous les joueurs: chaque joueur retourne sa propre carte-joker et en plus une autre carte de son choix. Il faut choisir intelligemment. Ainsi il est tout à fait possible que plusieurs joueurs gagnent en même temps.

Fin du jeu: cette manche prend fin quand un (ou plusieurs) joueur(s) a(ont) réussi à aligner 4 ou 5 cartes en rangée, en colonne ou en diagonale. On voit nettement qui est **le gagnant**.