

TECHNIQUE D'ANIMATION

Flash BINGO

Favorisez l'ancrage mémoriel par la répétition et le plaisir du jeu

DURÉE
10 à 15 min

GROUPE
2 à 20 pers.

✦ Tout public

• OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ▶ Mémoriser les concepts, termes ou notions clés travaillés en formation
- ▶ Mobiliser l'attention soutenue de façon ludique et engager chaque apprenant-e individuellement dans un processus de sélection active des savoirs

• UTILISATION

Matériel

12 à 15 flashcards préparées à l'avance
Aimants ou scotch pour fixer les cartes.
Une feuille blanche et un stylo par participant-e.
Optionnel : un petit lot symbolique pour le-la gagnant-e.

Contexte d'utilisation

- ▶ En clôture de séance pour ancrer les acquis
- ▶ En révision à mi-parcours
- ▶ Réactivation début de journée 2

Une flashcard est une carte divisée en deux faces :

Recto : une question, un mot, ou un problème / **Verso** : la réponse ou l'explication associée

Exemple 1 : Recto : "Apple" / Verso : "Pomme"

Exemple 2 : Recto : première étape d'un cycle de vente / Verso : La prospection

Exemple 3 : Recto : Taxe sur la Valeur Ajoutée / Verso : impôt indirect sur la consommation

• DÉROULEMENT ÉTAPE PAR ÉTAPE

Phase 1 : Préparation

1

Afficher 12 à 15 flashcards au tableau, en les lisant à voix haute une par une.
Laisser 1 à 2 minutes aux participant-es pour en prendre connaissance (seule l'une des faces de chaque carte est visible)

Phase 2 : Construction de sa grille personnelle 3 min

2

Chaque participant-e trace sur sa feuille une grille de 9 cases (3 colonnes × 3 lignes) et y inscrit, à son choix, 9 des cartes affichées au tableau.

Phase 3 : le jeu ! 5 min**3**

Retirez toutes les flashcards du tableau et conservez-les vers vous, retournées.
Mélangez les cartes sans changer leur sens (elles doivent rester du sens opposé à celui affiché initialement au tableau)
Piochez une première carte, lisez la à haute voix et montrez là aux apprenant-es.
Les participant-es cochent d'une croix la case de leur grille correspondant à la face complémentaire de cette carte (si elle est présente dans leur grille).
Faites de même pour les cartes suivantes.
Consigne : "Je vais vous montrer les cartes une par une. Si le terme complémentaire figure dans votre grille, cochez-le."
BINGO !! La première personne ayant coché une ligne complète de 3 cases crie "Bingo !" (ou un autre signal sonore ou gestuel choisi en groupe)

Phase 4 : Capitalisation 5 - 8 min**4**

Arrêtez-vous et vérifiez à voix haute avec le groupe. Pour cela, reprenez chacune des 12 cartes, une par une.
Profitez-en pour poser des questions au groupe. Par exemple :

- "Qui pouvait nous rappeler ce que signifie ce terme ?"
- "Est-ce que quelqu'un a une question sur cette notion ?"
- "Quel lien faites-vous entre ce concept et ce qu'on a vu ce matin ?"

Corriger et compléter si nécessaire.
Terminer en demandant : "Si vous deviez retenir qu'une seule carte aujourd'hui, laquelle choisiriez-vous et pourquoi ?" Cette dernière question provoque une métacognition sur les apprentissages.

• CONSEILS POUR L'ANIMATION

→ **Écrivez GROS** : Les flashcards doivent être lisibles à distance (police ≥ 36 pt)

→ **Prenez votre temps** : Ne dévoilez pas les cartes trop vite. Laissez à chacun-e un temps raisonnable pour retrouver l'information (l'autre côté de la carte)

→ **Observez** : Observer les réactions non verbales du groupe : elles sont de précieux indicateurs des notions mal comprises, à reprendre dans la capitalisation

→ **Récompense** : Le petit lot est optionnel : pensez à valoriser l'effort de mémorisation collectif, pas uniquement le-la gagnant-e

• VARIANTES

Vous pouvez décider de faire utiliser toutes les flashcards du tableau. Dans ce cas, prévoyez un nombre de 9, 12 ou 25 cartes, et faites créer des carrés de 3, 4 ou 5 cases de cotés.
Chaque stagiaire placera les mots dans un ordre aléatoire, sans les choisir puisque tous seront actifs.