



JEU Le bingo des animaux vertébrés du Québec

Résumé

Révision – Classes des animaux vertébrés avec le jeu du bingo – univers vivant, 2^e cycle primaire

Matériel pour chaque élève

- Une paire de ciseaux et un bâton de colle
- La grille bingo Biogenus et la page des animaux à découper
- Vingt-cinq jetons pour remplir la grille de bingo (jetons en plastique, cailloux, boutons, etc.)

Matériel pour l'enseignant(e)

- Crayon, papier ou carton, paire de ciseaux et bol (ou autre petit contenant)


Préparation (20 minutes)

- Expliquer aux élèves qu'ils vont jouer à un bingo spécial qui leur permettra de réviser de manière amusante les classes des animaux vertébrés.
- Demander aux élèves de sortir une paire de ciseaux et leur bâton de colle. Distribuer à chaque élève la grille Biogenus, la page d'animaux à découper et les jetons.
- Demander aux élèves de découper les images des 25 espèces. Ils doivent en choisir 24 parmi les 25 et les coller dans leur grille, de manière dispersée. Il ne faut pas mettre de photo sur la case Biogenus au centre de la grille. Puisque celle-ci est « gratuite », il y aura un animal parmi les 25 qu'ils mettront de côté.
- Pendant que les élèves découpent et collent, l'enseignant(e) écrit, sur cinq papiers de même dimension, les cinq classes d'animaux vertébrés (**mammifère**, oiseau, amphibien, reptile, poisson). Les plier et les mettre dans un bol ou autre petit contenant.
- Vérifier si les grilles sont bien remplies (pas d'animal sur la case Biogenus au centre de la grille).

Consignes (5 minutes)

- L'enseignant(e) pige une classe d'animal. Les élèves pourront alors choisir de mettre, dans leur grille, un jeton sur une espèce qui fait partie de cette classe. Par exemple, si la classe « poisson » est pigée, il ne faut pas mettre un jeton sur une tortue, car ce n'est pas un poisson. L'élève peut choisir de mettre son jeton sur n'importe quelle espèce de poisson dans sa grille. Il faut mettre un seul jeton à la fois. Par exemple, si la classe « poisson » est pigée, l'élève choisit de mettre un jeton sur un seul poisson, et non pas sur tous les poissons de sa grille.
- La case Biogenus au centre de la grille est gratuite : c'est comme s'il y avait déjà un jeton dessus.
- Choisir en avance, avec ou sans les élèves, quelle sera la combinaison gagnante de votre bingo. Si le groupe est petit, une ligne complète pourrait suffire. Si le groupe est grand, la combinaison gagnante peut être plus difficile (ex : deux lignes complètes ou un 'X').
- Quand un élève a une combinaison gagnante, il lève la main et dit Bingo ! L'enseignant(e) vérifie qu'une combinaison gagnante figure bien sur la grille.
- Pour vérifier si le bingo est authentique, l'enseignant(e) doit prendre en note les classes qui ont été pigées, au fur et à mesure (ex : 3 poissons, 2 mammifères, 1 amphibien, 2 reptiles...). Cela lui permettra de vérifier que la combinaison de l'élève correspond bien au nombre et au type de classes pigées.

Grille Biogenus

Photos à découper



Espèces représentées

Rangée 1 (mammifères) : carcajou, marmotte commune, renard roux, béluga, mouffette rayée

Rangée 2 (oiseaux) : colibri à gorge rubis, corneille d'Amérique, crécerelle d'Amérique, fou de Bassan, mésange à tête noire

Rangée 3 (reptiles) : couleuvre brune, tortue serpentine, couleuvre rayée, tortue mouchetée, tortue peinte

Rangée 4 (poissons) : omble de fontaine, morue de l'Atlantique, grand brochet, crapet-soleil, anguille d'Amérique

Rangée 5 (amphibiens) : triton vert, salamandre à points bleus, grenouille léopard, rainette crucifère, salamandre maculée