

C6 Le jeu du bingo

OBJECTIFS

L'objectif principal de cette technique est de permettre aux membres d'un groupe de faire connaissance (de façon générale ou sur un thème plus ciblé selon la suite du travail envisagée avec ce groupe). Il est tout particulièrement adapté à la formation continue.

MOTS-CLÉS

Se connaître, découvrir l'autre, aller vers l'autre.

Le mot du formateur

« La technique du jeu du bingo permet aux membres d'un groupe nouvellement constitué de faire connaissance de manière ludique, en installant un climat positif dans le groupe. »



En bref...

Le but de ce jeu est de remplir une ligne, une colonne ou une diagonale de cinq cases avec cinq noms différents. Le joueur qui a réussi cette tâche dit « bingo » et s'assoit.

Le formateur/l'enseignant annonce avant de commencer que le jeu s'arrêtera dès que trois ou cinq personnes (ou plus) auront dit « bingo ».

MODALITÉS D'ORGANISATION

Temps d'animation

Une demi-heure.

Effectif conseillé du groupe

De 10 à 15 personnes.

Matériel nécessaire

- Une grille de 25 cases pour chaque participant. Dans chacune de ces cases est écrite une proposition (qualité, compétence, activité...)¹.
- Une salle suffisamment spacieuse pour permettre les déplacements.

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

1. Distribution du matériel

Chaque participant reçoit une feuille contenant 25 cases. Dans chacune de ces cases, est écrite une proposition (qualité, compétence, activité...).

2. Consignes

Chacun prend connaissance du contenu des cases. Il est important de n'écrire ni son nom ni son prénom sur la feuille.

3. Mise en activité du groupe

Dans un second temps, chacune des personnes se déplace dans la salle et demande individuellement à une personne de son choix si elle correspond à telle ou telle proposition. Si oui, elle indique le nom de la personne dans la case. Si non, elle peut faire une nouvelle proposition ou passer à une autre personne. Dès qu'un joueur a rempli une colonne, une ligne ou une diagonale avec cinq noms différents, il dit « bingo » et s'assoit.

4. Arrêt du jeu

Le jeu s'arrête quand le nombre de personnes annoncé en début de séance a rempli une ligne, une colonne ou une diagonale.

5. Bilan par l'enseignant

Le formateur/l'enseignant met en valeur les points communs, les différences entre les participants du groupe.

Cette technique est citée dans la fiche formation : B1.3 en formation continue.

Avantages

- ▶ Jeu dynamique qui permet de bouger et d'aller vers les autres.
- ▶ Permet de découvrir l'autre dans des aspects plus personnels.
- ▶ La règle est facile à comprendre par tous.
- ▶ Les participants se découvrent, même quand ils pensent bien se connaître.
- ▶ Le jeu peut être adapté (nombre de cases, thèmes, règle d'arrêt du jeu) en fonction du groupe et de la nature du travail envisagé.
- ▶ Ce principe de jeu fonctionne aussi bien avec des enfants qu'avec des adultes.

Limites

- ▶ Il est important de veiller à n'écrire que des propositions positives.
- ▶ Il faut laisser aux participants la possibilité de ne pas répondre.
- ▶ Vingt cases est un minimum pour que le jeu présente un intérêt.

1. Voir « Exemple du jeu du bingo » en annexe de cette fiche sur le DVD.