

# Tap' Touche

## Fiches d'activités

---

## Table des matières

Documentation / Ressources pédagogiques	3
Ressources pédagogiques	3
Bingo	3
Objectif	3
Durée	3
Matériel requis	3
Prérequis	4
Préparation	4
Déroulement	4
Variante	4
Précédent	4
Suivant	4
TAP'TOUCHE	4
RESSOURCES	4
DOCUMENTATION	4
ASSISTANCE	4

## Ressources pédagogiques

Guide de démarrage

Méthode de frappe

Précision au clavier

Vitesse de frappe

Planification de la formation

Personnalisation du programme

### Fiches d'activités

L'importance de la technique de frappe

Jeu d'imitation

Initiation à la position de base

Exercice de la position de base

Clavier troué

Bingo

L'étoile de la semaine

Balle cosmik

Singes en péril

Cadavre exquis

Le clavier-relais

Documents utiles

Revue de la littérature

Télécharger en version PDF

## Bingo



Fichier pédagogique

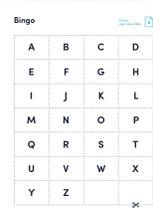


**Fiche reproductible no 5a**  
(Touche Entrée en forme de «L» inversé pour macOS et Windows)

**Fiche reproductible no 5b**  
(Touche Entrée à l'horizontale pour macOS et Windows)

**Fiche reproductible no 5c**  
(Touche Entrée en forme de «L» inversé pour ChromeOS)

**Fiche reproductible no 5d**  
(Touche Entrée à l'horizontale pour ChromeOS)



Fiche reproductible no 6

### Objectif

Mettre à l'épreuve la mémoire visuelle de vos élèves et leur connaissance du clavier.

### Durée

25 minutes

### Matériel requis

- Fiche reproductible no 5
- Fiche reproductible no 6
- Sac, chapeau ou bol pour le tirage au sort

## Prérequis

Pour réaliser cette activité avec vos élèves, ceux-ci doivent être familiers avec la position des touches du clavier.

## Préparation

Imprimez la fiche reproductible no 6 et découpez chacune des lettres. Placez toutes les lettres dans un sac, un chapeau ou un bol pour le tirage au sort.

## Déroulement

Cette activité fonctionne selon les mêmes principes qu'un jeu de bingo conventionnel.

- 1 Distribuez la fiche reproductible no 5 à chacun de vos élèves.
- 2 Indiquez-leur que pour réussir un bingo, il faut compléter correctement au moins une rangée de lettres du clavier.
- 3 Commencez l'activité en tirant au hasard une première lettre et en la lisant à voix haute. Les élèves doivent écrire cette lettre sur la bonne touche du clavier de leur fiche.
- 4 Continuez à piocher des lettres et à les lire à voix haute jusqu'à ce qu'un de vos élèves crie « bingo » pour annoncer qu'il a complété une rangée. Vérifiez que sa fiche est correctement complétée avant de confirmer sa victoire. Si l'élève a mal complété la rangée, demandez-lui de se rasseoir. Avertissez vos élèves qu'ils ne pourront crier « bingo » qu'après que vous aurez tiré une nouvelle lettre.
- 5 L'élève victorieux peut venir à l'avant pour procéder au tirage des lettres jusqu'à ce que le prochain gagnant le remplace.

## Variante

Vous pourriez augmenter le niveau de difficulté en demandant à vos élèves d'avoir complété toutes les lettres tapées de la main droite ou de la main gauche avant de crier « bingo ».

### Précédent

Clavier troué

#### TAP TOUCHE

Édition scolaire  
Éditions personnelle et familiale  
Code d'abonnement

#### RESSOURCES DOCUMENTATION ASSISTANCE

Ressources pédagogiques  
Blogue  
Test de vitesse  
Guides d'utilisation  
Caractéristiques  
Conditions d'utilisation  
Politique de confidentialité  
Questions fréquentes  
Configuration recommandée  
Contact

Nous embauchons!



© 2023 Druide informatique Inc. Tous droits réservés.  
Tap\* Touche® est une marque déposée de Druide informatique Inc.

Par les créateurs d'Antidote 