**30 modi per utilizzare i cartellini o Flashcards**

Ces activités sont utiles pour renforcer la compréhension active et la production des principaux éléments lexicaux introduits ; elles peuvent être utilisées pour permettre aux enfants de s’approprier les éléments langagiers ou de les réviser.

En principe, ces activités se font avec 6 à 8 cartes au maximum.

**Compréhension Orale :**

1. Mostratemi

**Choisissez un ensemble de cartellini et fixez chacun d’entre eux à un endroit différent du mur de la salle, puis donnez des ordres « Mostratemi il gelato!, Mostratemi la pizza ! »**

1. Ordini diversi

**Fixez une série de cartellini sur les murs de la salle. Divisez la classe en groupes et donnez un ordre à chaque groupe, par ex « Gruppo 1 : « Cammina verso l’elefante, gruppo B : salta fino al leone… … »**

1. Dov’è ?

**Les enfants, par groupe ou individuellement, disposent d’un ensemble de cartellini. Vous les énoncez un par un en donnant l’ordre « Dov’è Pinocchio ?… », les enfants vous les montrent.**

1. In ordine

Les enfants disposent des cartellini, vous les énoncez dans un certain ordre, ils doivent les remettre en ordre sur leur bureau, puis vous validez en collectif avec les grands cartellini.

1. Memoria

Vous disposez les cartellini au tableau en les énonçant au fur et à mesure. Vous demandez aux élèves de bien les regarder puis vous les retournez face cachée. Vous demandez aux élèves « Dov’è la gamba ?… » Un élève se lève pour venir montrer.

1. Alzate la mano

Divisez la classe en 2 équipes, une à gauche et une à droite d’une ligne imaginaire au milieu de la classe. Fixez 4 ou 5 cartellini au tableau pour l’équipe de gauche et 4 ou 5 autres pour l’équipe de droite. Dites les noms des cartellini dans le désordre. Les enfants écoutent et lèvent la main le plus rapidement possible lorsqu’ils entendent un nom qui appartient à leur équipe.

1. La fila

Deux colonnes de joueurs alignés devant une chaise. Les mêmes cartellini sont posés de manière visible sur les deux chaises. Le maître énonce un mot. Le premier qui montre le cartellino va à la queue, le perdant reste à sa place et recommence. L’équipe gagnante est celle qui a réussi à faire un tour complet.

1. L’ordine giusto

Deux équipes de joueurs ayant les mêmes cartellini. Le meneur du jeu énonce les cartellini dans un certain ordre, les élèves doivent s’aligner le plus rapidement possible selon l’ordre énoncé.

1. Bingo

Chaque élève a en main 4 cartellini et personne n’a pas les mêmes. Alors que vous énoncez des mots, ils se défont des cartes appelées en les posant sur leur bureau. Le premier qui n’en a plus crie « Bingo ! ». On valide collectivement.

Production orale (associée à la compréhension orale) :

1. Gioco del Kim

Présentez les cartellini en les fixant au tableau puis demandez aux élèves de fermer leurs yeux : « Chiudete gli occhi ». Enlevez une carte puis demandez aux élèves : « Che cosa manca? »

1. Cos’è cambiato ?

Présentez les cartellini en les fixant au tableau puis demandez aux élèves de fermer leurs yeux : « Chiudete gli occhi ». Changez 2 cartes de place et demandez aux élèves : « Cos’è cambiato? »

1. Pianissimo

Préparez un papier cartonné de la même dimension que les cartellini. Montrez bien haut un cartellino à la fois cachée par le carré de carton. Faites glisser lentement le petit carton pour monter progressivement l’image et incitez les élèves à deviner ce que c’est : « è… ».

1. Cartellini numerati

Associez des nombres aux cartellini du tableau. Appelez un nombre, les élèves devront dire l’élément correspondant. On peut aussi jouer en nommant le cartellino et les élèves donneront le nombre.

1. Tabella

Disposez dans un tableau des cartellini après avoir numéroté les lignes et les colonnes.

Laissez du temps aux élèves pour mémoriser la place des cartellini puis retournez-les.

Les élèves doivent énoncer les cartellini en désignant leur place par un nombre à 2 chiffres ; le chiffre des dizaines indiquant la ligne et le chiffre des unités la colonne.

1. Indovinello

Fixez au tableau une série de cartellini. Choisissez-en une secrètement et incitez les élèves à deviner de quelle carte il s’agit en vous posant des questions, par exemple « è piccolo? » « No, è grande »… Faites venir ensuite un élève au tableau pour prendre votre place.

1. Che cos’è?

Fixez au tableau des cartellini connus par les élèves et demandez leur le nom. Choisissez-en un et donnez quelques indications, en disant par exemple : « è un piccolo animale. Ha quattro zampe. ..Che cos’è? ». Les élèves doivent identifier le bon cartellino : « è un cane. »

1. Mimica

Divisez la classe en groupe de 3 ou 4 élèves. Donnez un cartellino différent à chaque groupe et annoncez-leur qu’ils devront le mimer aux autres. Chaque groupe s’exécute à tour de rôle. Les autres groupes donnent le mot correspondant.

1. L’intruso

Fixez au tableau 3 ou 4 cartellini les uns à côté des autres, par ex : lion, éléphant, pain et chien. Les enfants doivent identifier l’intrus et en donner la raison : « è il pane, non è un animale. ».

1. Il telefono arabo

Les élèves sont debout et forment 2 files indiennes devant le tableau. Montrez un cartellino au dernier élève de chaque rang. Celui-ci chuchote le nom du cartellino à l’enfant qui se trouve devant lui et ainsi de suite jusqu’au premier de la file qui va au tableau et écrit, désigne ou dessine ce qu’il a entendu.

1. Chiama

Donnez une étiquette à chaque enfant et faites asseoir la classe en cercle : il numero uno chiama il numero cinque. Il numero 5 chiama il 3. Tout en faisant un jeu de mains (taper sur les cuisses, taper les 2 mains, mettre le pouce en arrière, à droite puis à gauche …(ou demandez aux enfants à quels jeux frappés ils jouent de manière à leur faire choisir un rythme).

1. Quadrato

Groupe de 5 élèves, chacun tient un cartellino. Un élève est au milieu du carré formé par ses camarades et appelle : “ nero e verde ” (ex pour le thème des couleurs). Les 2 élèves ayant les cartes correspondantes doivent changer de place tandis que l’élève placé au centre tente de se placer dans un coin.

1. Ritmo

Chaque élève tire une carte qui représente un élément du lexique étudié. Au signal, chacun dit son mot en accélérant le rythme à chaque tour. On peut ainsi faire un travail sur la prononciation, l’intonation ou le rythme. On peut également faire tourner des phrases comme : « Sono Arlecchino , abito a Venezia e tu ? »

1. Il treno

Affichez les cartellini d’une catégorie lexicale que les enfants connaissent. Récitez-en les mots avec la classe en imitant le rythme du train, d’abord lentement puis en accélérant toujours plus. Terminez par le sifflement du train, par ex :

Gomma ,colla ( 2x)

Penna ,matita ( 2x)

**Compréhension écrite (associée parfois à la production orale)**

1. Lotto dei cartellini

Utilisez 12 cartellini et fixez-les au tableau. Les élèves dessinent une grille de loto à 6 cases et écrivent le nom d’un cartellino dans chaque case. Détachez les cartellini du tableau et montrez les un par un. Les élèves regardent et cochent d’une croix les mots de leur grille correspondant aux dessins qu’ils voient. Le premier qui aura coché les 6 cases crie « Ho vinto ! ». On valide en collectif.

1. Le coppie

Fixez au tableau des cartellini et distribuez les cartes mots correspondantes. Les élèves viennent au tableau à tour de rôle et fixent leur carte à côté du bon cartellino.

1. Parole illustrate/alfabeto

Divisez la classe en groupes de 5 ou 6 élèves. Donnez un cartellino à chaque groupe et expliquez-leur qu’ils devront former les lettres du mot illustré par leurs cartellini avec leur corps. Incitez-les à consulter leur dictionnaire illustré puis chaque groupe, à tour de rôle, forme les lettres de son mot.

1. Nessun sbaglio/alfabeto

Distribuez les lettres de l’alphabet dans le désordre à plusieurs enfants et dites l’un après l’autre des mots que les enfants connaissent. Les élèves qui pensent avoir une des lettres qui composent un de ces mots viennent au tableau et s’alignent face à la classe. Ils montrent bien haut leur carte de façon à composer le mot.

1. Il concorso/alfabeto

Fixez au tableau dans un ordre aléatoire quelques cartellini de l’alphabet. En petits groupes et en temps limité, les élèves devront créer des mots de 2 lettres ou plus, à l’aide des lettres qui sont au tableau. Ils peuvent créer des mots comportant plusieurs fois la même lettre et s’aider éventuellement de leur cahier.

1. La corsa/alfabeto

Choisissez 6 ou 10 cartellini de l’alphabet et fixez-les au hasard sur les murs de la salle. Préparez un paquet de cartellini de mots connus des élèves. Divisez la classe en 2 équipes et donnez un numéro aux enfants des 2 groupes. Faites venir au tableau 2 enfants de chaque équipe qui ont le même numéro et donnez leur un cartellino du paquet. Les enfants courent pour se mettre à côté de la lettre de l’alphabet qui correspond à la première lettre du mot représenté par leur image.

1. Le pendu/ alfabeto

Affichez toutes les cartes de l’alphabet au tableau. Pensez à un mot que les élèves connaissent et tracez au tableau autant de tirets (de la largeur d’un cartellino) qu’il y a de lettres dans le mot. Les élèves proposent des lettres. Si elles sont bonnes, fixez les cartes correspondantes au bon endroit, si ce n’est pas le cas, fixez les cartes de l’autre côté du tableau et dessinez des éléments du pendu. Les élèves gagnent s’ils complètent le mot avant que ne soit terminé le pendu.

calle