

# Utiliser les flashcards

## Comprendre à l'oral :

### 1. Point to

Choisissez un ensemble de flashcards et fixez chacune d'entre elles à un endroit différent du mur de la salle, puis donnez des ordres « Point to the spider !, Point to the butterfly !... »

### 2. Des ordres variés

Fixez une série de flashcards sur les murs de la salle. Divisez la classe en groupes et donnez un ordre à chaque groupe, par ex « Group 1 : walk to the elephant, group B : jump to the lion...Now give me back the ... »

### 3. Show me

Les enfants, par groupe ou individuellement, disposent d'un ensemble de flashcards. Vous les énoncez une par une en donnant l'ordre « Show me blue !... », les enfants vous les montrent.

### 4. Remise en ordre

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

### 5. Jeu de mémoire

Vous disposez les cartes 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 « Where's the hand ?... » Un élève se lève pour venir montrer.

### 6. On lève la main

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 flashcards au tableau pour l'équipe de gauche et 4 ou 5 autres pour l'équipe de droite. Dites les noms des flashcards dans le désordre. Les enfants écoutent et lèvent la main le plus rapidement possible lorsqu'ils entendent un nom qui appartient à leur équipe.

### 7. Sequency

Deux colonnes de joueurs alignés devant une chaise. Les mêmes flashcards sont posés de manière visible sur les deux chaises. Le maître énonce un mot. Le premier qui montre la flashcard 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.

### 8. The right order

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

### 9. Bingo

Chaque élève a en main 4 flashcards et tout le monde n'a pas les mêmes. Alors que vous énoncez des mots, ils se défaussent des cartes appelées en les posant sur leur bureau. Le premier qui n'en a plus crie « Bingo! ». On valide collectivement.

### **Produire oralement (associée à la compréhension orale):**

#### **10. Kim's game**

Présentez les flashcards en les fixant au tableau puis demandez aux élèves de fermer leurs yeux : « Close your eyes. ». Enlevez une carte puis demandez aux élèves : « What's missing ? »

#### **11. Swap game**

Présentez les flashcards en les fixant au tableau puis demandez aux élèves de fermer leurs yeux : « Close your eyes. ». Changez 2 cartes de place et demandez aux élèves : « What has changed ? »

#### **12. Très doucement**

Préparez un papier cartonné de la même dimension que les flashcards. Montrez bien haut une flashcard 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 : « It's a ... ».

#### **13. Flashcards numérotées**

Associez des nombres aux flashcards du tableau. Appelez un nombre, les élèves devront dire l'élément correspondant. On peut aussi jouer en nommant la flashcard et les élèves donneront le nombre.

#### **14. Tableau de flashcards**

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

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

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

#### **15. La flashcard à deviner**

Fixez au tableau une série de flashcards. Choisissez-en une secrètement et incitez les élèves à deviner de quelle carte il s'agit en vous posant des questions, par exemple « Is it red ? » « No, it isn't »... Faites venir ensuite un élève au tableau pour prendre votre place.

#### **16. What is it ?**

Fixez au tableau des flashcards connues par les élèves et demandez leur le nom. Choisissez-en une et donnez quelques indications, en disant par exemple : « It's a small animal. It's got eight legs. It runs. I'm scared of it. What is it ? ». Les élèves doivent identifier la bonne flashcard : « It's a spider. »

### 17. Mime

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

### 18. L'intrus

Fixez au tableau 3 ou 4 flashcards les unes à côté des autres, par ex : lion, éléphant, pain et chien. Les enfants doivent identifier l'intrus et en donner la raison : « It's bread, it isn't an animal. ».

### 19. Le téléphone arabe des flashcards

Les élèves sont debout et forment 2 files indiennes devant le tableau. Montrez une flashcard au dernier élève de chaque rang. Celui-ci chuchote le nom de la flashcard 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.

### 20. Calling

Donnez une étiquette à chaque enfant et faites asseoir la classe en cercle :  
number one is calling number 5. Number 5 is calling number 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).

### 21. Changing circle

Groupe de 5 élèves, chacun tient une flashcard. Un élève est au milieu du carré formé par ses camarades et appelle : " black and blue " (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.

### 22. Merry-go-round

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 : « I've got a yellow chair, what about you ? »

### 23. Le train

Affichez les flashcards 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 :

*Banana, coffee ( 2x)*

*Strawberry, chips ( 2x)*

*Lemon and chocolate (2x)*

*I-I-ice cre-e-e-am ( 2x)*

## **Comprendre à l'écrit (associée parfois à la production orale)**

### 24. Loto des flashcards

Utilisez 12 flashcards et fixez-les au tableau. Les élèves dessinent une grille de loto à 6 cases et écrivent le nom d'une flashcard dans chaque case. Détachez les flashcards du tableau et montrez les une par une. 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 « Bingo ! ». On valide en collectif.

### 25. Flashcards et mots couplés

Fixez au tableau des flashcards et distribuez les cartes mots correspondantes. Les élèves viennent au tableau à tour de rôle et fixent leur carte à côté de la bonne flashcard.

### 26. Les mots illustrés

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

### 27. Pas d'erreur !

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.

### 28. Le concours de mots

Fixez au tableau dans un ordre aléatoire quelques flashcards 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.

### 29. La course aux premières lettres

Choisissez 6 ou 10 flashcards de l'alphabet et fixez-les au hasard sur les murs de la salle. Préparez un paquet de flashcards 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 une flashcard 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.

### 30. Le pendu

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'une flashcard) 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.

E Farinha