

30 FAÇONS D'UTILISER LES FLASHCARDS

1- Flash !

Présenter 2 flashcards face à face de telle façon que les élèves ne voient ni l'une ni l'autre. Montrer chaque flashcard très rapidement en les tenant sur le côté entre le pouce et l'index (soit en les faisant glisser, soit en les tournant très vite). Les enfants doivent deviner ce que c'est.

2- Doucement ! Doucement !

Choisir les flashcards qui vont être utilisées et préparer une feuille cartonnée unie de la même taille que les flashcards.

Tour à tour, présenter les flashcards masquées par le carton. En tirant le carton tout doucement, laisser révéler l'image. Encourager les élèves à deviner ce que c'est. Les élèves nomment la chose aussitôt qu'ils en voient assez pour reconnaître l'image.

3- Montrez le... !

Coller un jeu de flashcards sur les murs autour de la salle de classe. Les élèves donnent les noms des objets dessinés en même temps.

Ex : donner la consigne : Montrez-moi l'araignée !

Montrez-moi le papillon !

Les élèves écoutent et regardent autour de la classe et pointent la flashcard correcte aussi vite qu'ils le peuvent.

4- Mimez la flashcard !

Montrer les flashcards les unes après les autres et donner les noms des objets en image. Les enfants font un mime en réponse. Ex : ils peuvent faire semblant de manger un aliment spécifique (si on utilise des flashcards d'aliments) ou ils peuvent imiter un animal (si on utilise des flashcards d'animaux). Faire soi-même ensuite les mimes des différentes flashcards aux enfants. Les enfants regardent et donnent le nom.

5- Que manque-t-il ?

Coller un jeu de flashcards sur le tableau. Redonner en montrant les noms de chacune d'elles en les faisant répéter aux élèves. Leur demander ensuite de fermer les yeux en le faisant vous aussi. Aussitôt qu'ils ont tous les yeux fermés, enlever une carte. Quand les élèves rouvrent les yeux, ils doivent deviner quelle carte manque en donnant son nom.

6- L'oeil magique

Coller un jeu de 6 flashcards maximum en ligne sur le tableau. Donnez-en les noms et faites répéter les enfants 2 ou 3 fois. Enlevez ensuite les cartes une à une. Montrez l'endroit où elles étaient et les enfants répètent le nom comme si elles étaient là.

7- Flashcard instruction

Coller un jeu de flashcard sur les murs autour de la salle de classe. Diviser les élèves en groupes et donner à chaque groupe des consignes différentes. Ex : groupe 1 : allez jusqu'à l'éléphant. Groupe 2 : sautez jusqu'au lion. etc.

8- Répétez si c'est vrai !

Coller un set de flashcards sur le tableau. Montrez l'une des flashcards et donnez-en le nom. Si vous avez dit le nom correct les élèves le répètent, sinon ils se taisent. Cette activité peut être complexifiée si vous dites des phrases comme : *It's a red tomato.*

9- Lecture sur les lèvres

Coller un set de flashcards sur le tableau. Choisissez une flashcard et donnez- en le nom à la classe juste en articulant. Les élèves lisent sur vos lèvres et répondent en donnant à voix haute le mot.

10- Devinez la flashcard !

Coller un jeu de flashcards sur le tableau. En secret en choisir une et encourager les enfants à deviner ce que c'est en posant des questions.

Inviter un enfant à venir au tableau et lui demander de choisir une flashcard dans sa tête et les autres doivent deviner comme précédemment.

11- Qu'est-ce que c'est ?

Coller 6 à 8 flashcards de sujets différents (couleurs, animaux ...) et rappeler le nom chacune d'elle aux enfants. En choisissant une et donner des indices. Ex : C'est un petit animal. Il a 8 pattes...

Les enfants doivent deviner de quoi il s'agit.

12- Jeu de Kim

Coller 8 à 10 flashcards et les wordcards correspondantes provenant de sujets variés et différents sur le tableau. En donner les noms. Laisser une minute aux élèves pour qu'ils les regardent en silence et essaient de les mémoriser avant de les retirer du tableau. Les enfants vont travailler en binômes pour écrire ce dont ils se rappellent. Vérifier les réponses en les faisant donner collectivement par la classe et en écrivant la liste au tableau.

13- Groupes de flashcards

Diviser la classe en groupes de 3 ou 4 et donner une flashcard à chaque groupe : c'est le nom de leur groupe. Donner ensuite des instructions devant toute la classe. Ex : Les pommes, touchez-vous le nez ! les élèves doivent suivre ces instructions.

14- Devinettes flashcards

Diviser la classe en groupes de 3 ou 4. En prenant garde que les autres ne voient pas, donner à chaque groupe une flashcard. Expliquer aux enfants qu'ils doivent trouver un moyen de mimer leur flashcard. Leur donner 1 ou 2 minutes pour se préparer. Chaque groupe passe ensuite devant le reste de la classe qui doit deviner quelle était leur flashcard.

15- Debout !

Diviser la classe en deux équipes. Coller 4 ou 5 flashcards sur la gauche du tableau pour une équipe et 4 ou 5 flashcards à droite du tableau pour l'autre équipe. Dire les mots des flashcards dans le désordre, au hasard. Les enfants écoutent et se mettent debout aussi vite qu'ils le peuvent si le mot appartient à leur liste.

16- Les lettres

Diviser la classe en groupes de 5 ou 6 . Donner à chaque groupe une flashcard (en prenant garde que les autres ne voient pas) et expliquer aux enfants qu'ils doivent épeler les lettres du mot de la flashcard avec leur corps. Leur laisser quelques minutes pour se préparer et vérifier l'orthographe dans leur dictionnaire imagé. Ensuite chaque groupe passe à son tour pour faire les lettres de leur mot Les autres essaient de deviner.

17- Qui a la flashcard ?

Toujours avoir une cassette de musique prête pour cette activité. Les élèves, mains dans le dos se tiennent côte à côte en formant un cercle. Choisir un enfant qui va se tenir au centre du cercle. Montrer la flashcard qui va être utilisée en premier et en donner le nom. Expliquer que lorsque la musique va jouer, les élèves devront se passer la flashcard dans leur dos. Lorsque la musique s'arrête la flashcard doit s'arrêter de circuler. Celui qui est au centre a 3 chances pour deviner qui a la flashcard en demandant par exemple : *Have you got the....* S'il trouve qui avait la carte, alors cet élève prend la place du premier.

18- Jeu de balle

Avoir une balle prête pour ce jeu (type balle en mousse). Fixer 8 à 10 flashcards sur le tableau. Les enfants sont debout en cercle. Tenir la balle en l'air et compter jusqu'à trois en disant le nom d'une des flashcards et en lançant la balle à un élève. Celui-ci doit alors répéter la même procédure et dire le nom d'une autre flashcard. Le jeu se continue jusqu'à ce que toutes les flashcards aient été nommées.

19- Flashcards à la chaîne

Préparer un set de flashcards. Se tenir dans un cercle, debout ou assis, avec les enfants. Passer une flashcard (une carotte par exemple) à l'enfant assis à gauche du maître et lui poser la question : *Do you like carrots ?* L'enfant répond, *Yes I do/ No, I don't* et passe la flashcard à son voisin en lui posant la même question.. Quand la première flashcard a atteint le troisième élève, en introduire une nouvelle.

20- Trois !!!

Enfants en cercle. Diviser la classe en deux équipes. Aligner devant eux trois flashcards et en redonner les noms, puis retourner les cartes de telle sorte que l'image soit cachée. Changer les flashcards de place sur le sol pour que les enfants ne sachent pas les identifier. Demander à l'un des enfants d'une équipe de nommer l'une des flashcards et d'en retourner une. S'il ne s'agit pas de la flashcard nommée alors c'est à l'autre équipe de jouer. Si c'est la bonne flashcard, alors l'équipe la garde et on introduit une nouvelle flashcard dans le jeu. L'équipe qui a gagné le plus de flashcards est vainqueur.

21- Le loto des flashcards

Utiliser au moins 12 flashcards. Les coller sur le tableau. Chaque enfant se fabrique une grille à six cases et écrit le nom d'une flashcard dans chaque case (les encourager à utiliser leur dictionnaire imagé). Lorsque les enfants sont prêts, on mélange les cartes et on les tire une par une en disant le nom ; les enfants écoutent et marquent d'une croix lorsqu'ils ont le mot appelé. Le premier qui a fini sa grille crie BINGO ! Il est le grand gagnant.

22- Le téléphone arabe des flashcards

Disposer les enfants en deux files face au tableau. En se cachant des autres élèves, montrer au dernier de chaque file une flashcard (la même pour les deux files !) ; celui-ci va dire au suivant tout bas ce que c'est; qui le répètera ...jusqu' au premier qui lui sera chargé de dessiner l'objet de la flashcard. Répéter la manoeuvre plusieurs fois en changeant les premiers et derniers.

23- Virez-en un!! (Chassez l'intrus)

Coller 3 ou 4 flashcards côte à côte sur le tableau. Ex : papillon, scarabée, araignée, tomate... Les enfants doivent trouver l'intrus et dire pourquoi c'est lui l'intrus (ici, c'était la tomate, tout le monde avait deviné !!! oui mais là c'était facile !)

24- Les flashcards histoire

Donner aux enfants répartis en binômes les flashcards que vous allez inclure dans l'histoire. Utilisez une marionnette et inventez une histoire (utilisez le mime pour rendre le sens). Ex : *He paints with red he paints with blue, he paints with purple etc.* (on poursuit ainsi en citant les autres noms de couleur que les enfants connaissent). Les enfants écoutent l'histoire et lorsqu'ils entendent la couleur de leur flashcard, ils montrent leur carte.

25- Mélanger les mots et les flashcards

Coller les flashcards et les mots-cartes sur le tableau en désordre. Inviter des enfants à venir au tableau un par un et à joindre d'un trait à la craie ceux qui vont ensemble.

26- Assembler les flashcards et les mots-cartes

Coller les flashcards au tableau et distribuer les mots-cartes aux élèves. Chacun son tour ils vont aller coller leur mot sur la flashcard correspondante. L'activité contraire peut être faite.

27- Stop !

Coller une flashcard au tableau et en donner le nom.. Montrer aux élèves les mots-cartes un par un. Ils crient *stop !* et lisent le mot à haute voix lorsque le mot-carte et la flashcard correspondent.

28- Jeu d'équipe

Matériel : flashcards + mots-cartes qui leur correspondent.

Divisez la classe en deux équipes. Collez sur le tableau et les murs autant de flashcards qu'il y a d'élèves dans chaque équipe. Donnez une carte-mot à chaque enfant. Lorsque vous appelez le nom d'une flashcard, l'élève de chaque équipe qui a le mot correspondant, court pour aller toucher la flashcard et montre son mot-carte. L'enfant qui arrive le premier à la flashcard fait gagner un point à son équipe.

29- Memory au tableau

Matériel : flashcards+mots-cartes qui leur correspondent

Coller les flashcards (8 à 10), face cachée, sur un des côtés du tableau et les mots-cartes sur l'autre côté. Demander à un élève de venir au tableau et de retourner deux cartes, une à gauche, l'autre à droite. Si elles correspondent, les retirer du tableau, sinon les repositionner à l'endroit où elles étaient. Un autre enfant viendra au tableau pour essayer de faire une paire.

30- Classer les mots

Dessiner 2 ou 3 grands cercles au tableau et écrire les mots « topic », ex : animaux, nourriture, vêtements, Chacun leur tour, ou à deux, les enfants viennent au tableau, lisent une carte-mot que vous leur donnez et la collent dans le cercle qui correspond.

N.B. : Pour les activités suivantes, il vous faut fabriquer des flashcards avec des mots pour accompagner les flashcards que vous allez utiliser. Les cartes-mots devront montrer le nom des images des flashcards clairement et assez gros pour les utiliser devant toute la classe.