

Utilisation des flashcards en classe d'anglais

1 / des jeux pour mémoriser le lexique : (compréhension orale)

1 - On montre ...!

Collez un jeu de flashcards en différents endroits de la classe en les nommant.

Donner les consignes aux élèves :

“Point to the lion !” ; “Point to the monkey !”...

Les élèves montrent du doigt les flashcards nommées.

2 - La course

Collez un jeu de flashcards au tableau en les nommant.

Partager la classe en deux équipes et les faire placer en 2 colonnes face au tableau :

Donner la consigne “touch the ...”

Au signal, le premier de chaque colonne se précipite au tableau pour toucher la flashcard correspondante. Le premier arrivé fait marquer un point à son équipe.

3 - Des ordres avec des flashcards .

Collez un jeu de flashcards sur les murs de la classe en les nommant.

Donner les consignes du type :

“Walk to the lion !” ; “Jump to the monkey !”....

Les consignes sont données soit individuellement soit à des petits groupes formés préalablement.

4 - Mimer la flashcard.

Sélectionner entre 8 et 10 flashcards, et montrez-les aux élèves en les nommant.

Tirez-en une au sort et nommez-la sans la montrer.

Demandez aux élèves de faire un mime correspondant au mot cité puis validez le mime en montrant la flashcard.

Dans une deuxième étape, demandez aux élèves à tour de rôle de venir tirer une flashcard au sort et de la nommer.

5 - C'est la flashcard qui donne le nom.

5 - C'est la flashcard qui donne le nom.

Partager la classe en petits groupes et donner une flashcard différente à chacun des groupes.

Donner des consignes du type :

“Lions, close your eyes”

“Monkeys, touch your nose”

Les enfants doivent exécuter les consignes correspondant à leur flashcard.

6 - Debout !

Partagez la classe en deux équipes et faites-les asseoir au milieu de la classe.

Collez deux séries de flashcards (différentes) de part et d'autre du tableau (une série pour chacun des deux groupes).

Nommer une flashcard appartenant à l'une ou l'autre des séries.

Les élèves du groupe correspondant doivent se lever le plus rapidement possible.

7 - Loto des Flashcards

Utiliser une douzaine de flashcards et les montrer aux élèves en les nommant.

Fournir à chacun d'entre eux une grille avec 6 dessins correspondant aux flashcards.

Distribuer 6 jetons à chaque élève.

Tirer une flashcard au hasard dans le paquet et la nommer sans la montrer.

Les élèves qui ont le dessin correspondant sur leur grille y placent un jeton.

Le premier qui a recouvert les 6 dessins crie “Bingo” et devient le meneur de jeu.

La validation se fait à l'aide des flashcards tirées.

On peut échanger les grilles avec son voisin à chaque manche.

8 - Une histoire avec les flashcards

Les enfants travaillent par deux. Donnez à chaque groupe de deux, une des flashcards que vous comptez utiliser pour l'histoire.

Inventez une histoire très simple du style :

Danny is painting a scarecrow. The head is blue. The legs are red. The nose is black. The arms are purple and the feet are yellow.... Molly says : “what a beautiful picture !”. Danny is very happy.

Les enfants écoutent et lèvent haut la flashcard qu'ils ont reçue dès qu'ils entendent son nom dans l'histoire.

2 / des jeux pour répéter le lexique (production orale)

9 - En un clin d'oeil

Montrez très rapidement chaque flashcard en la tenant par les côtés, entre le pouce et l'index ; montrez-la bien haut et très rapidement, à la vitesse d'un flash ou retournez-la très vite.

Les enfants doivent nommer la flashcard.

10 - Très doucement

Préparez un carré de carton de la même dimension que vos flashcards. Disposez-le par-dessus la flashcard que vous souhaitez faire deviner et faites glisser le carton très doucement pour dévoiler l'image très progressivement.

11 - Que manque-t-il ?

Fixez un ensemble de flashcards au tableau et faites-les nommer par les élèves.

Dites "Close your eyes"

Quand tous les élèves ont fermé les yeux, ôtez rapidement une flashcard du tableau et dites :

"Open your eyes !What's missing ?"

Les enfants ouvrent alors les yeux et donnent le nom de la carte manquante.

12 - On répète si c'est juste

Fixez au tableau une série de flashcards en les nommant.

Demandez aux enfants de se lever et invitez-les à répéter après vous, seulement si vous avez prononcé le mot juste. Dans le cas contraire, ils doivent se taire.

Quand le principe est acquis, accélérer le rythme et faites asseoir les enfants qui se trompent et répètent à tort.

Le dernier élève qui reste debout est le gagnant.

13 - Les yeux magiques

Fixez au tableau 6 flashcards côte à côte. Nommez-les et faites-les répéter aux enfants.

Puis ôtez une carte et demandez aux enfants de répéter la série en nommant aussi celle qui n'est plus là.

Procédez de même avec une seconde puis une troisième carte jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus et que les enfants nomment la série entière de mémoire.

14 - On joue avec une balle

Fixez 8 flashcards au tableau et demandez aux élèves de former un cercle.

Levez la balle et dites "One, two, three" ainsi que le nom d'une des flashcards fixées au tableau.

Lancez alors la balle à un élève qui doit l'attraper et faire la même chose avec une autre flashcard et un autre élève.

Pour compliquer le jeu, on peut demander à chaque élève de répéter toutes les flashcards nommées avant d'en rajouter une.

On repart à zéro quand toute la série est nommée.

15 - Le jeu des trois cartes

Asseyez-vous en cercle avec les enfants et divisez -les en deux équipes.

Mettez par terre, devant vous, trois flashcards et nommez-les puis faites répéter les élèves. Puis, retournez les flashcards et changez-les de place de façon à ce que les élèves ne puissent pas les identifier.

Demandez à un enfant d'une équipe de dire le nom d'une des trois cartes et d'en retourner une pour retrouver le dessin correspondant.

Si ce n'est pas la bonne carte, on mélange à nouveau les cartes et on rejoue avec un enfant de l'autre équipe.

Si la carte retournée est la bonne, l'enfant la garde et gagne un point pour son équipe. Vous devez alors ajouter une nouvelle carte aux deux autres.

Le jeu se poursuit en alternant les équipes.

L'équipe gagnante est celle qui a ramassé le plus grand nombre de flashcards.

16 - Le téléphone arabe

Les enfants sont debout et forment deux files indiennes devant le tableau.

Faites voir en cachette, une flashcard au dernier de chaque file. 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.

Celui-ci va alors au tableau et y écrit ou y dessine ce qu'il a entendu.

Répétez plusieurs fois le jeu en changeant à chaque fois le premier et le dernier.

Reque : si l'effectif de la classe est élevé, faire trois ou quatre files.

3 / des jeux pour deviner (production orale)

17 - Le mime de la flashcard

Après avoir associé un mime et un mot à chaque flashcard, demandez à un enfant de venir tirer une flashcard au sort et de la mimer à ses camarades qui doivent lui donner le mot correspondant.

18 - la flashcard à deviner

Fixer au tableau une série de flashcards. Choisissez-en une secrètement et incitez les enfants à deviner de quelle carte il s'agit en vous posant des questions.

Par exemple : "Is it red ?" / "No it isn't". " Is it green ?" / "Yes, it is".

L'élève qui trouve la bonne réponse vient alors au tableau, choisit secrètement une carte et répond aux questions de ses camarades.

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

Fixez au tableau de 6 à 8 flashcards appartenant à des registres différents et demandez aux enfants de les nommer.

Choisissez-en une et donnez des indications aux élèves, du type :

"It's a big animal. It's grey. What is it ?"

Les enfants écoutent les indices pour identifier la flashcard correspondante.

20 - Qui a la flashcard ?

Utilisez pour ce jeu une série de flashcards et un Cd avec différents morceaux musicaux.

Les enfants sont debout, en cercle, les mains derrière le dos ; un d'entre eux se place au centre du cercle.

Montrez une flashcard et faites-la nommer. Expliquez aux enfants qu'ils devront faire circuler la carte de l'un à l'autre derrière leur dos pendant la musique. Lorsque la musique cessera, l'enfant au centre du cercle devra deviner où est la carte en questionnant ses camarades :

"Have you got the flower ?" Yes (I have)/ No,(I haven't)

Il a droit à trois essais.

S'il parvient à trouver la carte, l'élève qui l'avait, prend sa place au centre.

21 - L'intrus

Fixer 4 à 5 flashcards au tableau les unes à côté des autres : par exemple, le lion, le tigre, le zèbre, et le perroquet. Les enfants observent les cartes et doivent identifier l'intrus (the odd one) et dire pourquoi.

Ici : the parrot because it's a bird.

4 / des jeux pour lire le lexique (compréhension écrite)

22 - Flashcards et mots couplés

Fixez quelques flashcards au tableau et distribuez les cartes "mots" correspondantes. Les enfants viennent au tableau, à tour de rôle, et fixent leur carte-mot à côté de la flashcard correspondante.

Alternez en fixant au tableau les "cartes mots" et en distribuant les flashcards.

23 - Méli-mélo de mots et de flashcards

Fixez au tableau dans le désordre les flashcards et les cartes mots correspondantes .

Faites venir au tableau un élève à la fois et demandez-lui de tracer un trait pour relier la flashcard à sa carte mot.

24 - Stop !

Fixez une flashcard au tableau.

Montrez une par une, des cartes mots. Les enfants lisent les mots silencieusement jusqu'à ce qu'ils reconnaissent le mot correspondant à la flashcard affichée. A ce moment, ils disent "stop!" et lisent le mot à haute voix.

Répéter l'exercice avec d'autres images.

25 - Jeu en équipe

Préparez deux tas de cartes mots pour le même tas de flashcards.

Divisez la classe en deux équipes.

Fixez au tableau ou sur les murs de la classe autant de flashcards qu'il y a d'enfants par équipe et distribuez les cartes mots aux enfants des 2 équipes.

Quand vous donnerez le nom d'une flashcard, les enfants des deux équipes qui ont la carte mot correspondante devront courir pour toucher la flashcard et lever bien haut leur carte.

Le premier arrivé marque un point pour son équipe.

26 - Memory

Fixez une série de flashcards au tableau en ligne ou en colonne, face cachée, et numérotez-les.

Faites la même chose avec les cartes mots correspondantes en leur attribuant une lettre.

Demandez à un élève de choisir une flashcard en donnant son numéro, par exemple "Number 3, please". Vous montrez alors la carte pour que l'élève puisse la nommer.

Demandez alors au même élève de choisir une carte mot en donnant une lettre, par exemple "B, please".

Si la carte mot et l'image correspondent, détachez-les du tableau.

Sinon, retournez-les et replacez-les au même endroit.

Le jeu continue avec d'autres propositions jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes au tableau.

Ce jeu peut être réalisé avec deux équipes, qui jouent alternativement et marquent un point à chaque paire reconstituée.

27 - Catégories lexicales

Dessinez au tableau trois ou quatre grands cercles et écrivez dans chacun d'entre eux le nom d'une catégorie lexicale, par exemple "Animals, Halloween, family, colours...".

Les enfants viennent à tour de rôle au tableau : ils lisent et fixent au bon endroit la carte mot que vous leur donnez.

5 / des jeux pour écrire le lexique (production écrite)

28 - Jeu de kim

Fixez au tableau 6 ou 8 cartes appartenant à des séries différentes et dont les enfants connaissent l'orthographe.

Demandez aux enfants de les nommer et donnez-leur une minute pour les observer en silence et les mémoriser avant de les ôter.

Les enfants travaillent par deux et écrivent une liste de toutes les flashcards dont ils se souviennent.

Validez les réponses en écrivant les noms au tableau à côté des flashcards.

29 - Pas d'erreur !

Distribuez les lettres de l'alphabet dans le désordre à plusieurs enfants et dites un mot connu de la classe. Les élèves qui pensent avoir les lettres qui composent ce mot, viennent les fixer au tableau dans l'ordre. Les autres élèves valident ou proposent des corrections.

30 - Le concours de mots

Fixez au tableau et dans un ordre aléatoire quelques flashcards de l'alphabet.

Divisez la classe en petits groupes de 3 ou 4.

Les enfants devront créer le plus de mots (d'au moins deux lettres) possible à l'aide des lettres qui sont au tableau.

Ils auront la possibilité de créer des mots en utilisant plusieurs fois la même lettre (green ou hello par exemple)

31 - Les mots illustrés

Divisez la classe en groupes de 5 ou 6 élèves.

Donnez une flashcard à chaque groupe (sans que les autres groupes puissent la voir) et demandez aux enfants de former les lettres qui composent le mot avec leurs corps.

Accordez-leur quelques minutes pour se préparer.

Chaque groupe forme alors son mot pour le faire deviner aux autres qui doivent nommer les lettres puis le mot.

6 / des jeux pour apprendre l'alphabet

32 - L'alphabet

Donnez à plusieurs enfants et dans un ordre aléatoire, les 26 lettres de l'alphabet . Ceux-ci viennent au tableau et fixent leur lettre dans l'ordre alphabétique.

Variante : ils se placent côte à côte dans l'ordre alphabétique en levant bien haut leur carte.

33 - Le pendu

Choisissez un mot connu des enfants et tracez au tableau autant de tirets qu'il y a de lettres dans le mot.

Demandez aux enfants de proposer les lettres qui pourraient composer le mot.

Placer les cartes -lettres exactes au bon endroit dans le mot.

Si les lettres proposées, n'appartiennent pas au mot, placez la carte-lettre à l'autre bout du tableau et commencez à dessiner le "pendu".

Les élèves gagnent s'ils réussissent à trouver le mot avant que vous n'ayez terminé le pendu.