

31 idées pour utiliser des flashcards

Ces activités peuvent aider à renforcer la compréhension active et la production des principales formulations introduites.

Elles permettent aux élèves

- de s'approprier les éléments langagiers dans les phases d'acquisition
- de réviser ces éléments dans les phases de structuration.

En principe, ces activités se pratiquent avec 6 à 7 cartes au maximum.

Compréhension orale	
1. Point to	Choisir un ensemble de flashcards et fixer chacune d'entre elles à un endroit différent des murs de la salle, puis donner des ordres « <i>Point to the spider !, Point to the butterfly!...</i> »
2. Listen and do	Fixer une série de flashcards sur les murs de la salle. Diviser la classe en groupes et donner un ordre à chaque groupe, par ex « <i>Group 1 : walk to the elephant, group B : jump to the lion...Now give me back the...</i> »
3. Show me	Les élèves, en petits groupes ou individuellement, disposent d'un ensemble de flashcards. Donner des ordres de type « <i>Show me blue...</i> », les élèves lèvent la bonne image.
4. Put in the right order	Les élèves disposent des flashcards. Énoncer une suite de mots, les élèves ordonnent les images sur leurs bureaux, la validation se fait collectivement au tableau avec les grandes flashcards. « <i>Put the cards in the right order</i> ».
5. Look and remember	Disposer les cartes au tableau en donnant leur nom au fur et à mesure. Demander aux élèves de bien les regarder « <i>Look carefully</i> » puis les retourner face cachée. Demander aux élèves « <i>Where's the hand ?...</i> » Un élève vient la désigner au tableau « <i>I think it's here</i> »
6. Put up your hand	Diviser la classe en 2 équipes, une à gauche et une à droite d'une ligne imaginaire au milieu de la classe. Fixer 4 ou 5 flashcards au tableau pour l'équipe de gauche et 4 ou 5 autres pour l'équipe de droite. Dire les noms des flashcards dans le désordre. Les élèves écoutent et lèvent la main le plus rapidement possible lorsqu'ils entendent un nom qui appartient à leur équipe « <i>Put up your hand as fast as you can when you hear one of your words</i> ».
7. The queue	Deux colonnes de joueurs sont alignées devant une chaise. Les mêmes flashcards sont posées de manière visible sur les deux chaises. Le maître énonce un mot. Le premier à montrer la flashcard « <i>Point to the card</i> » 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. On peut aussi autoriser un élève à aller à la queue après deux échecs.
8. The right order	Deux équipes de joueurs ont un lot identique de flashcards. Le meneur du jeu énonce une liste de mots, les élèves doivent s'aligner le plus rapidement possible selon l'ordre énoncé. « <i>Line up in the right order</i> »
9. Bingo	Chaque élève a en main 4 flashcards choisies au hasard dans un lot. Énoncer des mots, les élèves possédant les bonnes cartes s'en défont en les posant sur leur bureau. Le premier à avoir posé toutes ses cartes crie « <i>Bingo !</i> ». Faire une validation collective.
10. True or False?	Présenter une flashcard à la classe en émettant une affirmation « <i>It's a big car.</i> » Si l'affirmation est vraie, les élèves lèvent le pouce, si elle est fautive, ils le baissent. « <i>If it's true, thumbs up, if it's wrong, thumbs down.</i> »

Production orale (associée à la compréhension orale)	
11. Kim's game	Présenter les flashcards en les fixant au tableau puis demander aux élèves de fermer leurs yeux : « <i>Close your eyes.</i> » ou de se retourner « <i>Turn around.</i> ». Enlever une carte puis demander aux élèves : « <i>What's missing ?</i> »
12. Swap game	Présenter les flashcards en les fixant au tableau puis demander aux élèves de fermer les yeux : « <i>Close your eyes.</i> ». Intervertir 2 cartes et demander: « <i>What's changed ?</i> »
13. Very slowly	Préparer un papier cartonné de la même dimension que les flashcards. Présenter à la classe une flashcard masquée par le carton. Faire glisser lentement le cache pour dévoiler progressivement l'image, le premier à deviner ce que c'est : « <i>It's a ...</i> » a gagné.
14. Listen and match	Associer des nombres aux flashcards du tableau. Donner un nombre, les élèves devront dire l'élément correspondant. On peut aussi jouer en nommant la flashcard et les élèves notent le nombre sur leur ardoise.
15. Position	Disposer dans un tableau des flashcards après avoir numéroté les lignes et attribuer une lettre aux colonnes. Laisser du temps aux élèves pour mémoriser la place des flashcards puis les retourner. Les élèves doivent nommer les flashcards en indiquant leur position : « <i>3B is the elephant</i> »
16. Guess what?	Fixer au tableau une série de flashcards. En choisir une secrètement et inciter les élèves à deviner de quelle carte il s'agit en posant des questions, par exemple « <i>Is it red ?</i> » « <i>No, it isn't</i> »... Un élève peut ensuite mener l'activité.
17. What is it?	Fixer au tableau des flashcards connues des élèves et demander de les nommer. En choisir une et donner quelques indications, en disant par exemple : « <i>It's a small animal. It's got eight legs. It runs. I'm scared of it. What is it ?</i> ». Les élèves doivent identifier la bonne flashcard : « <i>It's a spider.</i> »
18. Mime	Diviser la classe en groupe de 3 ou 4 élèves. Donner une flashcard différente à chaque groupe qu'ils devront mimer aux autres. Chaque groupe s'exécute à tour de rôle. Les autres groupes donnent le mot correspondant.
19. The odd one out	Fixer au tableau 3 ou 4 flashcards les unes à côté des autres, par ex : <i>lion, elephant, bread et dog</i> . Les enfants doivent identifier l'intrus et en donner la raison : « <i>It's bread, it isn't an animal.</i> ». <i>Find the odd one, explain why.</i>
20. Chinese whisper	Les élèves forment 2 colonnes devant le tableau. Montrer une flashcard au dernier élève de chaque file. Celui-ci chuchote le nom de la flashcard à l'élève qui se trouve devant lui et ainsi de suite jusqu'au premier de la file qui doit, au tableau, écrire, désigner ou dessiner ce qu'il a entendu (ou accomplir l'action demandée).
21. Calling	Donner une étiquette (par exemple un nombre) ou une image (par exemple lexique des animaux) à chaque élève. Faire asseoir la classe en cercle. Les élèves s'appellent à tour de rôle : <i>Number 1 is calling number 5. Number 5 is calling number 3</i> , tout en tapant un rythme à l'aide d'un jeu de mains (taper sur les cuisses, taper les 2 mains, mettre le pouce en arrière, à droite puis à gauche...).
22. Changing circle	Former un cercle de 5/7 élèves, assis sur une chaise. Chacun d'entre eux tient une flashcard. Un élève, au milieu du cercle formé par ses camarades, appelle : « <i>strawberry and apple</i> » (ex pour le thème des fruits). Les 2 élèves ayant les cartes correspondantes doivent changer de place (<i>swap places</i>). Quand il le souhaite, l'élève placé au centre appelle « <i>fruit salad</i> », tous les élèves changent alors de place. L'élève central en profite pour prendre une chaise, celui resté debout devient meneur.
23. 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>I've got a yellow chair, what about you ?</i> »
24. Food train	Afficher les flashcards d'une catégorie lexicale que les enfants connaissent. Réciter les mots avec la classe en imitant le rythme du train, d'abord lentement puis en accélérant toujours plus. Terminer 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)

Compréhension écrite (associée parfois à la production orale)

25. Flashcard bingo	Utiliser 12 flashcards, les fixer au tableau. Les élèves dessinent une grille de loto à 6 cases et écrivent le nom d'une flashcard dans chaque case. Détacher les flashcards du tableau et les montrer une par une. Les élèves cochent d'une croix les mots de leur grille s'ils correspondent aux dessins qu'ils voient. Le premier qui aura coché les 6 cases crie « <i>Bingo !</i> ». Valider collectivement.
26. Look and match	Fixer au tableau des flashcards et distribuer les cartes mots correspondantes. Les élèves viennent au tableau à tour de rôle et fixent leur carte à côté de la bonne flashcard.
27. The body alphabet	Diviser la classe en groupes de 5 ou 6 élèves. Donner une flashcard à chaque groupe qui devra former les lettres du mot illustré par leurs flashcards avec leur corps. Les inciter à consulter leur dictionnaire illustré puis chaque groupe, à tour de rôle, forme les lettres de son mot.
28. The right letter	Distribuer les lettres de l'alphabet dans le désordre à plusieurs enfants et dire 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.
29. Word contest	Fixer au tableau dans un ordre aléatoire quelques flashcards des lettres 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.
30. The first letter race	Choisir 6 ou 10 flashcards de l'alphabet et les fixer au hasard sur les murs de la salle. Préparer un paquet de flashcards de mots connus des élèves. Diviser la classe en 2 équipes et attribuer un numéro aux élèves des 2 groupes. Faire venir au tableau 2 élèves de chaque équipe qui ont le même numéro et leur donner 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.
31. Hangman game	Afficher toutes les cartes de l'alphabet au tableau. Penser à un mot que les élèves connaissent et tracer 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, fixer les cartes correspondantes au bon endroit, si ce n'est pas le cas, fixer les cartes de l'autre côté du tableau et dessiner des éléments du pendu. Les élèves gagnent s'ils complètent le mot avant que ne soit terminé le pendu.