

H.BIZOT Anim LVE

Circonscription d'Angoulême & AIS
Animation L.V.E. 2004 / 2005

Quelques exemples d'utilisation de flashcards
à pratiquer en séance d'Anglais

Applicables également aux
autres langues

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 2

Point to... !

What's missing ?

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Collez un jeu de flashcards au tableau (ou au mur).

Les enfants doivent en dire les noms à mesure que vous les collez.

Donner des consignes. Ex. :

« Point to (the spider) ! Point to (the butterfly) ! »

Les enfants écoutent, partagés en 2 équipes. Au signal, les 2 premiers de chaque équipe viennent montrer la flashcard correspondante aussi vite que possible.

Le premier qui trouve correctement fait gagner un point à son équipe.

Déroulement :

Affichez un jeu de flashcards au tableau.

Montrez-les en l'air l'une après l'autre en demandant aux enfants d'en dire les noms.

Puis, dites : « Close your eyes ! »

Une fois leurs yeux fermés, enlevez rapidement une ou deux flashcards du tableau.

Les enfants rouvrent les yeux et doivent annoncer le nom des flashcards manquantes.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 3

Flashcards instructions

Lip reading

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Affichez un jeu de flashcards aux murs de la classe.

Partagez les élèves en plusieurs petits groupes.

Donnez à chaque groupe à tour de rôle des consignes du type :

Ex. : « Walk to the elephant ! - Jump to the lion !
... »

Déroulement :

Affichez un jeu de flashcards au tableau.

Sélectionnez secrètement l'une d'elle, puis prononcez silencieusement son nom à la classe en articulant bien.

Les élèves doivent le lire sur vos lèvres et le restituer à voix haute.

Ce jeu peut être fait également sous forme de compétition.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 4

Guess the flashcard !

Match the flashcards and words

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Jeu de flashcards au tableau.

Sélectionnez en une secrètement, puis encouragez les enfants à en deviner le nom en vous posant des questions.

Ex. : « Is it blue ? - No.

Is it big ? - Yes. »

Le gagnant prend votre place.

Déroulement :

Collez des flashcards au tableau.

Distribuez leurs noms écrits sur des cartons.

Les enfants, à tour de rôle, viennent au tableau pour y coller leur carton près de la flashcard correspondante.

Bien entendu, le contraire est également possible.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 5

Jumbled words and flashcards

Flashcards whispers

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Collez en désordre au tableau des flashcards et leurs noms.

Les enfants doivent venir individuellement et refaire les paires correctes.

Déroulement :

Les enfants sont debout en 2 colonnes face à tableau.

Montrez secrètement une flashcard au dernier élève de chaque colonne. Cet élève doit en chuchoter le nom à son camarade placé juste devant lui, et ainsi de suite jusqu'au premier de la file qui ira soit écrire ce mot, soit en dessiner l'image au tableau.

Ensuite, il va se placer à la queue, et ainsi de suite...

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 6

Odd one out !

Classify the words

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Collez un jeu de flashcards au tableau sur une seule rangée.

Ex. : butterfly – beetle – grasshopper – rabbit

Dites : « trouvez l'intrus ! »

Déroulement :

Deux cercles à la craie au tableau.

Diverses flashcards de mots collées (par exemple : nourriture, vêtements).

Les élèves doivent les classer en deux familles dans les cercles.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 7

Flash !

Slowly, slowly !

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Collez temporairement des caches sur l'envers des flashcards que vous allez utiliser afin de cacher les mots .

Montrez chacune d'elles **très rapidement** aux enfants en les faisant tourner entre votre pouces et votre index + majeur.

Les élèves doivent regarder et deviner.

Déroulement :

Tenez prêts des rectangles de bristol/papier de la dimension des flashcards que vous allez utiliser.

Montrez chacune d'elles recouverte du cache préparé.

Lentement, découvrez l'image en faisant glisser le bristol vers le bas.

Encouragez les enfants à deviner ce que c'est. Le premier qui en a deviné le nom fait gagner un point à son équipe (ou pour lui-même selon ce que vous avez décidé au préalable).

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 8

Mime the flashcard

Magic eyes

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Montrez chaque flashcard en prononçant leur nom.

Les enfants inventent un mime en réponse :

Ex. : Ils peuvent faire semblant de manger un met particulier ou imiter un animal... (selon le sujet de la séance).

À votre tour, pratiquer devant les élèves des mimes correspondant aux différentes flashcards.

Ils doivent vous observer et dire le nom de la carte correspondante (vérification ensuite en la montrant).

Déroulement :

Collez sur un rang au tableau une collection de six flashcards maximum.

Prononcez-en les noms et invitez les élèves à les répéter après vous deux ou trois fois.

Enlevez alors les cartes du tableau l'une après l'autre.

Montrez du doigt l'emplacement où elles se trouvaient et les enfants doivent en répéter le nom comme si elles étaient toujours là.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 9

Repeat if it's true !

What is it ?

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Collez un jeu de flashcards au tableau.
Montrez l'une d'elle et prononcez-en le nom.
Si vous avez dit le nom correspondant, les enfants le répètent.
Dans le cas contraire, ils restent silencieux ou disent : « **Wrong !** » (au choix).

Cette activité peut être enrichie en incluant le mot dans une phrase plus ou moins longue à répéter (ex. : « It's a (big) (black) (car). »).

Déroulement :

Collez au tableau 6 à 8 flashcards provenant de leçons différentes.
Rappelez-en le nom aux enfants.
Choisissez-en une mentalement et donner des indices aux élèves :
Ex. : « *It's a small animal. It's got eight legs. It runs. I'm scared of it. What is it ?* »
Les enfants doivent alors identifier la flashcards correspondante (l'araignée dans le cas de l'exemple).

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 10

Kim's game

Flashcard groups

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Fixez 8 à 10 flashcards provenant de différentes leçons au tableau.

Rappelez-en (ou annoncez-en) les noms.

Donnez une minute aux élèves pour observer en silence afin d'essayer de les mémoriser.

Enlevez-les alors du tableau.

Les enfants travaillent par deux pour écrire la liste du maximum de cartes dont ils se souviennent.

Vérifiez les réponses puis écrivez la liste exacte au tableau (avec les flashcards correspondantes fixées à côté de chaque nom).

Déroulement :

Partagez la classe en groupes de 3 ou 4 enfants.

Donnez à chaque groupe une flashcard.

Le nom de cette carte sera celui du groupe correspondant.

Ex. : « Apple »

Donnez des consignes aux divers groupes :

Ex. : « Apples, touch your nose ! Carrots, put your hands on your head ! »

Les enfants doivent exécuter les consignes correspondant à leur groupe.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 11

Flashcard charades

Stand up !

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Partager la classe en groupes de trois ou quatre élèves.

Distribuer une flashcard à chaque groupe, en s'assurant que les autres groupes ne peuvent pas la voir.

Expliquer aux enfants qu'ils doivent réfléchir à la façon de mimer leurs flashcards. Leur accorder une minute ou deux de préparation.

Ensuite, chaque groupe vient mimer à son tour le contenu de sa flashcard devant les autres groupes qui doivent deviner le mot recherché.

Déroulement :

Partager la classe en deux équipes que l'on fait placer assises ou accroupies au milieu de la classe. Coller quatre ou cinq flashcards sur la partie gauche du tableau pour l'une des équipes et quatre ou cinq sur la partie droite pour l'autre.

Prononcer les mots correspondants à ces cartes au hasard.

À l'écoute de ces mots, les enfants doivent se lever aussi vite que possible si les mots entendus appartiennent à leur équipe.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 12

Flashcard letters

Who's got the flashcard ?

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Partager la classe en groupes de cinq ou six élèves.

Donner une flashcard à chaque groupe en s'assurant que les autres ne peuvent la voir.

Expliquer aux enfants qu'il doivent former avec leur corps les lettres nécessaires à la composition du mot de leur carte.

Leur laisser quelques minutes pour préparer cela en leur suggérant de vérifier l'orthographe du mot dans leur recueil de vocabulaire.

Chaque groupe vient ensuite, chacun à son tour, mimer son mot devant les autres qui doivent le deviner.

Déroulement :

Préparer à l'avance une musique sur cassette ou CD. Les enfants se tiennent debout en cercle, les mains derrière le dos.

Désigner un enfant qui devra se tenir debout au milieu du cercle.

Montrer la flashcard qui va être utilisée en premier et expliquer ou rappeler son nom aux élèves.

Expliquer que, chaque fois que l'on entend la musique, il faut faire passer la flashcard de main en main derrière le dos.

Lorsque la musique s'arrête, il faut cesser de la faire passer. L'enfant placé au centre a 3 chances pour découvrir qui a la carte, en posant des questions du type :

« *Have you got (the cat) ? → Yes, I have/No, I haven't.* »

Si le possesseur de la flashcard est découvert, il va au milieu à son tour.

On change alors de flashcard pour continuer le jeu.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 13

Ball game

Flashcard chain

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Pour cette activité, prévoir une balle.
Coller huit à dix flashcards au tableau.
Les enfants se tiennent debout en cercle.
En tenant la balle en l'air, dire : « *One, two, three...* » et nommer une des flashcards du tableau, ex. « *window* », tout en lançant la balle à un enfant du cercle.
Celui-ci répète alors le processus en nommant une autre flashcard.
Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les flashcards du tableau aient été nommées.
Si un élève prononce un nom ne correspondant pas à l'une des cartes, il doit se rendre au milieu du cercle.

Déroulement :

Préparer un jeu de flashcards.
Former avec les enfants un cercle debout ou assis.
Passer une flashcard à l'enfant situé immédiatement à gauche en posant la question :
Ex. : « *Do you like (carrots) ? → Yes, I do/No, I don't* ».
Après sa réponse, l'enfant pose la même question à son voisin de gauche, et ainsi de suite.
Lorsque la première flashcard a atteint le niveau du 3^{ème} ou 4^{ème} élève, en introduire une autre dans le jeu de la même façon.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 14

Threes !

Flashcard Bingo

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Coller temporairement une feuille blanche au verso des flashcards que vous envisagez d'utiliser pour cette activité. Asseyez-vous en cercle avec les enfants que vous partagerez en 2 équipes.

Disposez à plat 3 des flashcards devant vous et nommez-les (ou rappelez-les selon le cas) aux élèves. Ensuite, retournez-les de façon à cacher les images.

Changez la position des cartes sur le sol afin que les enfants ne puissent plus les identifier. Invitez un enfant d'une des équipes à nommer l'une des 3 flashcards. Celui-ci essaiera alors de trouver la flashcard en question en choisissant l'une d'entre elles et en la retournant pour révéler son image.

Si ce n'est celle qui a été nommée, les 3 cartes sont retournées et re mélangées. Un enfant de l'autre équipe est alors invité à prendre son tour.

Si la flashcard retournée est celle qui avait été nommée, l'équipe la conserve. Il faut alors introduire une nouvelle carte en remplacement de celle-ci.

L'équipe gagnante est celle qui aura eu le plus de flashcards à la fin du jeu.

Déroulement :

Utiliser au moins 12 flashcards. Les coller au tableau.

Les enfants dessinent une grille de 6 cases (ou leur fournir des modèles préparés d'avance) et écrivent le nom d'une des cartes dans chaque case (pour ce faire, ils peuvent s'aider de leur recueil de mots).

Une fois les élèves prêts, enlever les flashcards du tableau et les mélanger.

Montrer les cartes une par une (côté image) en les nommant.

Les élèves marquent une croix sur tous les mots correspondants de leur grille.

Le premier enfant à avoir 6 mots exacts crie « Bingo ! » et devient le gagnant.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 15

Flashcard Story

Stop !

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Distribuer aux enfants (en groupes de 2) les cartes qui seront utilisées dans l'histoire qui va être racontée. (Il peut s'agir ou bien d'une histoire inventée pour l'occasion ou bien d'un album en cours d'étude, etc.).

A mesure du déroulement de l'histoire, les élèves montrent les cartes correspondant au mots qu'ils entendent, aussi bien du côté « image » que du côté « mot ».

Déroulement :

Fixer une flashcard au tableau côté image et en dire le nom.

Montrer des « cartes mots » une par une.

Les enfants doivent lire ces mots silencieusement jusqu'à ce qu'apparaisse celui correspondant à la flashcard du tableau.

Ils disent alors « Stop ! » et lisent le mot à voix haute. On vérifie en retournant la flashcard.

Continuer le jeu en remplaçant celle-ci.

Utilisation des flashcards

Utilisation des flashcards

Page 16

Team game

« Board Pelmanism »

H.BIZOT Anim LVE

Déroulement :

Préparer auparavant deux jeux semblables de « cartes mots » pour cette activité.

Partager la classe en 2 équipes.

Fixer au tableau (ou sur un mur) autant de flashcards qu'il y a d'enfants dans une équipe.

Distribuer les deux jeux de « cartes mots » aux 2 équipes (une par enfant).

Nommer lentement à voix haute et en désordre les flashcards l'une après l'autre.

L'enfant de chaque équipe ayant en sa possession la « carte mot » correspondante se précipite pour toucher la flashcard correspondante du tableau.

Le premier à la toucher marque un point pour son équipe.

Déroulement :

Masquer temporairement le verso des 10 flashcards qui vont être utilisées pour cette activité.

Les fixer au tableau en désordre sur un côté du tableau face retournée (de façon à ce que les enfants ne voient pas les images) et les numéroter.

Faire de même avec les « cartes mots » correspondantes de l'autre côté du tableau.

Inviter un enfant à choisir une flashcard (ex. : « Number five, please. ») et à la nommer quand vous la retournez pour la montrer à la classe (ex. : « It's a butterfly. »).

Inviter alors ce même enfant à choisir de la même manière une « carte mot » de l'autre côté du tableau. Si les 2 cartes choisies correspondent, les enlever du tableau. Sinon, les retourner à nouveau et les replacer exactement au même endroit.

Continuer le jeu de la même manière jusqu'à ce que toutes les cartes aient été retirées du tableau.