

Utiliser les flashcards en classe de LV

Pour utiliser les flashcards de façon efficace, il faut respecter des étapes :

- 1- Montrer les flashcards sans rien dire (5 maximum en cycle 2, jusqu'à 10 en cycle 3).
- 2- Montrer les flashcards et nommer les objets (listen)
- 3- Montrer les flashcards, les nommer et faire répéter (listen and repeat)
- 4- Montrer les flashcards sans les nommer et faire dire le mot aux élèves (look and say)
- 5- Réaliser des jeux de compréhension orale, puis production orale et enfin compréhension écrite (toujours dans cet ordre).

L'enseignant est toujours meneur de jeu au début, mais doit vite céder sa place à un élève qui devient meneur de jeu, de façon à rendre les élèves les plus autonomes possibles (au niveau linguistique mais aussi pour la gestion de la classe).

Pour la compréhension orale :

Show me	Les enfants disposent de flashcards individuelles (ou vignettes) qu'ils montrent au fur et à mesure qu'elles sont énoncées (« show me the cat / cow / pig ... »)
Point to	Les flashcards sont affichées d'abord sur le même mur ou tableau, puis sont dispersées dans la classe. L'enseignant demande aux élèves « point to the car » et ils doivent montrer ensemble la flashcard correspondante. Ils peuvent également le faire individuellement en se déplaçant pour montrer la flashcard demandée.
Mise en ordre	Les élèves ont les flashcards ou vignettes individuelles et doivent les mettre dans l'ordre énoncé.
Lexique en équipe	Les élèves sont répartis en deux équipes minimum. Chaque équipe a une dizaine de mots de vocabulaire en main. Chaque équipe doit lever la main le plus vite possible lorsqu'elle entend un mot de son équipe.
Le tour complet	Deux équipes sont constituées et disposées en file indienne. Face à chacune des équipes, une dizaine de flashcards est affichée. Lorsque l'enseignant nomme une flashcard, l'élève

	<p>en tête de file indienne pour chaque équipe doit être le premier à montrer l'image correspondant au mot. Le gagnant passe en queue de file, le perdant reste à sa place. L'équipe gagnante est celle qui a fait un tour complet de tous les élèves de la file. En cas de difficultés, les élèves peuvent être à deux en tête de file pour chaque équipe.</p>
L'ordre correct	<p>Deux équipes sont constituées. Chaque élève a une flashcard ou vignette. L'enseignant énonce les mots et les élèves doivent le plus rapidement possible se mettre en file indienne, dans l'ordre donné des images.</p>
Bingo !	<p>Chaque élève a une grille d'images sous les yeux. Le meneur de jeu (d'abord l'enseignant, puis un élève) énonce les mots en les tirant au sort. Le premier à avoir complété sa grille (soit en posant un jeton sur les images nommées, soit en mettant une marque sur chaque case nommée) doit annoncer « bingo ! » et est gagnant.</p>
L'intrus	<p>Des flashcards sont affichées et l'enseignant nomme le lexique choisi. Les élèves doivent montrer la ou les flashcards intruses.</p>
Ordres variés	<p>Les flashcards sont réparties sur les murs de la classe/salle et les élèves sont répartis en plusieurs équipes. L'enseignant donne des instructions à chaque équipe : « team A, jump to the lion / team B, walk to the elephant ... give me the card back ! » Chaque équipe doit rapporter la flashcard nommée.</p> <p>Il est possible d'y jouer avec un seul élève de l'équipe qui doit faire l'action et rapporter la bonne flashcard, gagnant un point pour son équipe.</p>
Memory	<p>Se joue soit avec un jeu « géant » par équipe par exemple, ou un jeu individuel par groupe de tables ou binôme. Sur le principe bien connu du memory, mais en variant la règle : l'enseignant ou le meneur de jeu annonce un objet parmi ceux du memory qui a été préalablement observé par les élèves attentivement. Les cartes sont face cachée et l'élève ou l'équipe doit retourner la bonne carte. L'enseignant peut y ajouter « where's the ... ? » pour introduire ce mot interrogatif de localisation qui lui servira par la suite lors des apprentissages.</p>
Histoire sans fin	<p>Se joue soit individuellement, soit en équipe. Chaque élève a une flashcard ou vignette individuelle correspondant au lexique vu. L'enseignant raconte une histoire simple inventée dans laquelle sont glissés ces mots. Lorsque les élèves entendent le mot représenté sur sa carte image, il la lève et se lève. L'équipe dont les joueurs sont tous debout gagne la partie.</p>

<p>I spy with my little eye something beginning with a ...</p>	<p>Jeu traditionnel britannique. Ce jeu a plusieurs variantes : le jeu original se joue à partir des lettres de l'alphabet. L'enseignant demande aux élèves de bien observer les flashcards et/ou objets disséminés dans la salle. Ensuite, il dit : « I spy (with my little eye) something beginning with a 'B' » et les élèves doivent le plus vite possible montrer l'objet. Une variante propose de modifier le dispositif. L'enseignant peut par-exemple dire « I spy something blue » et les élèves doivent trouver le plus rapidement possible un objet bleu. Une autre se joue plutôt en partie production orale car les élèves doivent nommer l'objet et non le montrer.</p>
<p>Bêrêt (steal the bacon)</p>	<p>Deux équipes sont constituées. Au milieu du terrain se trouvent, sur la ligne médiane, des flashcards (jusqu'à 15 avec les CM). Chaque élève a un numéro. L'enseignant appelle un numéro et nomme une flashcard. Les élèves des deux équipes portant ce numéro doivent aller chercher la flashcard et la rapporter dans leur camp sans se faire toucher par l'adversaire.</p>
<p>Fruit salad</p>	<p>Les élèves sont assis en cercle au sol. Ils ont tous une flashcard représentant l'un des mots du lexique connu, 2 flashcards identiques pour chaque mot au minimum. A l'appel de leur mot, ils doivent se lever et changer de place avec un autre élève. A un moment, l'enseignant appelle « fruit salad » et tous les élèves doivent se lever et changer de place en même temps. Une variante est d'y jouer comme aux chaises musicales, en retirant au fur et à mesure des places possibles.</p>

Pour la production orale :

Certains jeux de compréhension orale peuvent être également aisément adaptés pour que les élèves parlent au lieu de montrer ou de désigner.

<p>What's missing ? Jeu de Kim</p>	<p>Les flashcards sont affichées au tableau, face visible. Les élèves doivent bien les regarder, puis l'enseignant leur demande de fermer les yeux (« close your eyes ») et il en retourne ou en retire une. Les élèves ouvrent les yeux et doivent nommer la flashcard qui manque. On peut ensuite en retirer plusieurs (en en laissant la trace par le biais des aimants).</p>
---	--

Swap game	Il s'agit d'une variante du jeu de Kim. On place au tableau les flashcards, les élèves les observent bien puis ferment les yeux au signal (« close your eyes »). Le meneur de jeu échange deux flashcards de place. Lorsque les élèves ouvrent les yeux, il leur est demandé : « what has changed ? ».
What is it ?	Peut se jouer en équipes. L'enseignant prépare un cache de la taille des flashcards. Il montre un flashcard caché entièrement et pose la question : « what is it ? » puis fait glisser doucement le cache pour découvrir progressivement l'image. L'équipe ou l'élève qui le premier/la première nomme l'objet gagne un point.
Numéro ...	Les flashcards sont affichées et associées à un nombre. Lorsque le meneur de jeu annonce le nombre, les élèves doivent nommer l'objet. Se joue également avec les cris des animaux et les images des animaux. A l'écoute du cri, les élèves doivent nommer l'animal, ou au contraire selon l'animal nommé faire le cri correspondant (permet de travailler les onomatopées).
What is it ? (2)	L'enseignant ou le meneur de jeu doit donner des indications sur l'objet, sans le nommer, afin de le faire deviner : « it has 8 legs. It's small. It's black. » les élèves doivent deviner « it's a spider ! ».
Dessinez, c'est gagné !	Deux équipes s'affrontent sur le principe connu du « dessinez, c'est gagné ». Un élève de l'équipe A dessine un des objets pour le faire deviner à son équipe, dans un temps donné. Si l'équipe devine l'objet, elle remporte un point. Sinon, c'est à l'autre équipe de jouer. On donnera dès le départ le nombre de points nécessaires pour gagner le jeu.
Mime	Sur un principe similaire, un élève de chaque équipe doit mimer un objet représenté sur un flashcard afin de faire deviner cet objet.
L'intrus	Des flashcards sont affichées au tableau. Parmi elles se trouve un intrus (puis plusieurs). Les élèves doivent nommer l'intrus. Avec les CM, on pourra leur demander d'en donner les raisons : « it's not an animal / it's black and not blue ... ».
Le téléphone arabe	Se joue en équipes. Les équipes sont en file indienne. Le dernier de la file voit la flashcard du mot et doit faire passer, discrètement, en chuchotant, le mot correspondant à son voisin, jusqu'au premier de la file qui doit l'énoncer, le dessiner ou désigner la flashcard correspondante en

	nommant l'objet. Si c'est exact, le dernier devient premier de file. Le jeu s'arrête lorsque tous les élèves sont passés en queue de file indienne.
Teams' game	Comme son nom l'indique, ce jeu se joue en deux équipes (ou plus). Les élèves ont un numéro dans chaque équipe. L'enseignant appelle un numéro et montre la flashcard, le premier des deux ou trois élèves à nommer la flashcard gagne un point pour son équipe.
Le carré	Les élèves sont par groupes de 5. 4 forment les coins du carré, le cinquième est placé au centre. Il appelle deux numéros, deux couleurs ou deux mots (animaux ...). Les deux élèves du carré portant ce numéro, cette couleur ou ces mots doivent changer de place le plus vite possible, tandis que le cinquième essaie de se glisser dans un coin et de prendre la place de l'un des deux élèves.
Plus vite !	Par groupes, les élèves ont une carte tirée au sort sur le lexique étudié. Chacun son tour, ils doivent dire leur mot, de plus en plus vite. En cas d'erreur, ils doivent recommencer.
Le train	Les élèves tirent 7 cartes au sort dans le lexique connu. Ils doivent les dire en imitant le rythme du train, en accélérant et en terminant par le sifflement du train. Par exemple : « banana, coffee (x2) strawberry, chips (x2) lemon and chocolate (x2) I-i-ice cre-e-eam (x2) »
Mr Crocodile and so on	L'enseignant est d'abord meneur de jeu mais cède rapidement la place. Deux camps sont matérialisés. Au milieu se trouve la « rivière » au crocodile. Le but du jeu est de traverser la rivière sans se faire « manger » par le crocodile. Afin de jouer à ce jeu avec les flashcards, il est possible de l'adapter. Au lieu de dire simplement « Mr Crocodile, can I cross your river ? », ce à quoi le « crocodile » doit répondre « yes you can » ou « no you can't », le crocodile prend une nouvelle flashcard du lexique travaillé à chaque passage des élèves. Ce qui donne par-exemple : « Mr Blue, can we cross your river ? / Mr Lion, can we cross your river ? ... ».

Pour la compréhension écrite (en lien avec la production écrite) :

Bingo des mots	Sur le principe du bingo, mais avec les mots au lieu des images. L'enseignant montre la flashcard image, les élèves doivent cocher le mot qui correspond sur leur carte de jeu.
Les couples	Chaque élève a une carte mot et doit, à son tour, venir la poser sous la flashcard image correspondante, ou inversement.
Spell game	Les élèves ont chacun une carte lettre de l'alphabet. L'enseignant nomme une flashcard image en la posant au tableau. Les élèves qui pensent avoir une lettre composant le nom de l'objet doivent venir la poser, dans l'ordre, pour recomposer le mot. Pour aider les élèves, l'enseignant peut dessiner des tirets correspondant au nombre de lettres du mot.
The hangman – le pendu	Sur le principe du jeu connu, l'enseignant écrit au tableau une ou plusieurs lettres d'un mot et des tirets pour les lettres manquantes, les élèves doivent proposer des lettres et, lorsqu'ils le peuvent, énoncer le mot reconnu. Ce jeu est idéal pour épeler des mots.
Concours de mots	Quelques flashcards de lettres de l'alphabet sont tirées au sort et affichées au tableau. En petits groupes et en temps limité, les élèves doivent composer des mots d'au moins deux lettres à l'aide de ces flashcards. Il peuvent utiliser plusieurs fois la même lettre et utiliser éventuellement leur cahier.
La course aux lettres	Des flashcards des lettres de l'alphabet sont positionnées tout autour de la classe/salle. Chaque élève a une flashcard image d'un mot de lexique connu. Au signal, il doit courir se positionner sous la lettre qui correspond à la première lettre du mot représenté par sa flashcard.

	<p>Une variante : des paquets de flashcards-lettres sont posées sur des tables, dans le désordre ou dans l'ordre de l'alphabet selon la complexité de la tâche. Les élèves tirent au sort une image et doivent recomposer le mot en allant chercher dans chaque tas les lettres nécessaires. Pour faciliter la validation, ils peuvent travailler par binôme, un élève peut avoir le mot déjà écrit en entier et l'autre chercher les lettres puis faire valider par son binôme. On échange les rôles ensuite.</p>
Les erreurs	<p>Des flashcards images sont affichées et associées à des flashcards mots, avec des erreurs. Les élèves doivent trouver les erreurs et les réparer.</p> <p>Ce peut être l'occasion de travailler sur certains mots comme « sheep » et « ship » en mettant en évidence l'orthographe du [i] long/court.</p>
Instructions	<p>Les élèves tirent au sort à leur tour et par équipe une carte d'instructions (instructions connues du type : sit down, stand up, turn around, jump, run, walk, bend your knees, arch your back, close the door ...). Ils doivent réaliser l'action en lisant l'instruction donnée. Chaque action correcte donne un point à l'équipe.</p>
Œil de Lynx	<p>Sur le même principe, les élèves doivent tirer au sort, chacun à leur tour et par équipe, une carte mot sur laquelle se trouve un mot du lexique connu (couleur, animal, nombre ...). Ils doivent le plus vite possible trouver l'objet dans la classe ou la flashcard correspondante. L'équipe gagnante est celle qui a trouvé tous les objets et les a associés au mot correspondant. Un point est accordé par association correcte.</p>