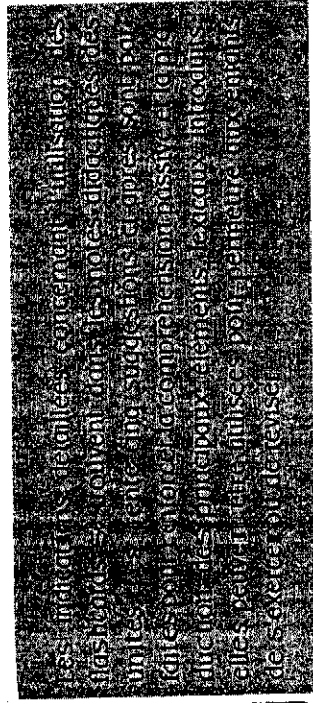


35 façons d'utiliser les flashcards

STORYLAND

Madhika
Education



1. En un clin d'œil!

Fixez temporairement des carrés de papier cartonné au dos des flashcards que vous désirez utiliser, de façon à ce que les enfants ne puissent pas voir les deux dessins. 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 regardent et doivent deviner.

2. Très doucement!

Choisissez les flashcards que vous désirez utiliser et préparez un carré de papier cartonné de la même dimension. Montrez bien haut une flashcard à la fois, cachée par le carré de carton. Faites glisser lentement le petit carton pour montrer progressivement l'image. Incitez les enfants à deviner ce que la flashcard représente: lorsqu'ils seront en mesure de reconnaître l'image, les élèves en donneront le nom.

3. À présent, on montre..!

Choisissez un ensemble de flashcards et fixez chacune d'entre elles à un endroit différent du mur de la salle. Pendant que vous le faites, les enfants en disent le nom. Donnez des ordres, par exemple, *Point to the spider! Point to the butterfly!* Les enfants écoutent, regardent autour d'eux et indiquent la flashcard correcte le plus rapidement possible.

4. Le mime de la flashcard

Montrez bien haut les flashcards d'une série, une à la fois, en disant leur nom. Les enfants réagissent en faisant un mime, par exemple en faisant semblant de manger une nourriture particulière (si les flashcards choisies sont celles de la nourriture), ou bien ils imitent un animal (s'il s'agit de celles des animaux). Puis mimez vous-même certaines cartes. Les enfants observent et devinent les noms.

5. Que manque-t-il?

Fixez au tableau un ensemble de flashcards. Pendant que vous le faites, montrez-les aux enfants qui devront vous en donner le nom. Puis dites *Close your eyes* et faites-le,

vous aussi, pour faire comprendre le sens de votre phrase. Quand les élèves auront fermé leurs yeux, ôtez rapidement une flashcard du tableau. Les enfants ouvrent à nouveau leurs yeux et disent le nom de la carte manquante.

6. Les yeux magiques

Fixez au tableau, l'une à côté de l'autre, six flashcards maximum du même groupe. Dites leurs noms et faites-les répéter deux ou trois fois aux enfants. Puis ôtez les flashcards l'une après l'autre. Indiquez l'endroit où elles étaient: les enfants disent leurs noms comme si elles étaient encore au tableau.

7. Des ordres avec les flashcards

Fixez une série de flashcards au hasard, sur les murs de la salle. Divisez la classe en groupes et donnez un ordre à chaque groupe, par exemple *Group 1. Walk to the elephant. Group 2. Jump to the lion.* Etc.

8. On répète si c'est juste

Fixez au tableau une série de flashcards. Montrez-en une et dites son nom: si vous avez donné le nom correct, les enfants le répètent, si ce n'est pas le cas, ils se taisent. Cette activité peut être plus stimulante si l'on présente chaque flashcard avec une phrase complète, par exemple: *It's a snail.*

9. On lit sur les lèvres

Fixez au tableau une série de flashcards. Choisissez-en une et dites « silencieusement » son nom en bougeant simplement les lèvres, sans émettre de son. Les enfants lisent sur vos lèvres et répondent en disant le mot à voix haute.

10. La flashcard à deviner

Fixez 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.* Faites venir des enfants au tableau, un à la fois, et demandez-leur de choisir secrètement une carte pendant que les autres essaient de deviner à leur tour.

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

Fixez au tableau six ou huit flashcards choisies dans des unités didactiques différentes et demandez aux enfants de vous en donner le nom ou donnez-le vous-même. Choisissez-en une et donnez quelques indications, en disant par exemple, *It's a small animal. It's got eight legs. It runs. I'm scared of it. What is it?* Les enfants écoutent et identifient la flashcard correcte (*It's the spider.*)

12. Jeu de Kim

Ce jeu tire son nom du célèbre personnage de Kipling. Fixez au tableau six ou huit flashcards choisis dans des unités didactiques différentes et demandez aux enfants de vous dire leurs noms. Donnez aux élèves une minute pour observer le tableau en silence et mémoriser les flashcards, avant de les ôter. Les enfants travaillent deux par deux et écrivent une liste de toutes les flashcards dont ils se souviennent. Vérifiez les réponses en demandant aux enfants les noms des flashcards et en les écrivant au tableau.

13. C'est la flashcard qui donne le nom

Divisez la classe en groupes de deux ou trois élèves et attribuez une flashcard à chaque groupe: les enfants du groupe prennent le nom de ce qui est sur la carte, par exemple, *Apple*. Donnez des ordres, par exemple, *Apples, touch your nose! Carrots, put your hands on your head!* Les enfants exécutent les ordres donnés à leur groupe.

14. Charades avec les flashcards

Divisez la classe en groupes de trois ou quatre élèves. Donnez une flashcard à chaque groupe et assurez-vous que les autres groupes ne peuvent pas voir. Expliquez que les enfants doivent penser à la façon dont ils doivent mimer leur carte et laissez-leur une ou deux minutes pour préparer leur mime. Puis chaque groupe, à tour de rôle, exécute son mime devant toute la classe et devine les flashcards mimées par les autres.

15. Debout!

Divisez la classe en deux équipes, une à gauche et une à droite d'une ligne imaginaire au milieu de la classe. Fixez quatre ou cinq flashcards au tableau, à gauche pour une équipe et quatre ou cinq cartes au tableau, à droite pour l'autre équipe. Dites les noms des flashcards dans le désordre. Les enfants écoutent et se lèvent le plus rapidement possible lorsqu'ils entendent un mot qui appartient à leur équipe.

16. Les mots illustrés

Divisez la classe en groupes de cinq ou six élèves. Donnez une flashcard à chaque groupe (veillez à ce que les autres groupes ne puissent voir la carte que vous donnez) et expliquez aux enfants qu'ils devront former les lettres du mot illustré par leur flashcards avec leurs corps. Accordez-leur quelques minutes pour se préparer et incitez-les à consulter leur dictionnaire illustré pour vérifier l'orthographe des mots. Puis, chaque groupe, à tour de rôle, forme les lettres de son mot, les autres doivent le trouver.

17. Qui a la flashcard?

Pour cette activité, vous avez besoin d'une cassette comprenant des morceaux musicaux. Les enfants restent

debout, disposés en cercle, les mains derrière le dos; un de leur camarade se tient au centre du cercle. Montrez la flashcard que vous avez l'intention d'utiliser et demandez aux élèves de vous en dire le nom ou bien dites-le vous-même. Expliquez que lorsque vous ferez entendre la musique, les enfants devront faire circuler la carte de l'un à l'autre et derrière le dos. Lorsque la musique cessera, ils devront arrêter de faire circuler la carte et l'élève, au centre du cercle, tentera de savoir qui l'a. Il aura droit à trois questions: *Have you got the sweater? Yes, (I have)/No, (I haven't)*. S'il arrive à découvrir qui a la flashcard, c'est l'enfant qui l'a qui devra prendre sa place au centre du cercle. Le jeu continue avec des flashcards différentes et des élèves au centre toujours différents.

18. On joue avec une balle

Pour cette activité, il vous faut une balle en chiffon. Fixez au tableau six ou huit flashcards et demandez aux enfants de former un cercle et de rester debout. Levez la balle et dites *One, two, three...*, dites le nom d'une des flashcards qui sont au tableau, par exemple, *Grasshopper!*, et lancez la balle à un enfant du cercle. L'enfant qui attrape la balle fait la même chose et dit le nom d'une autre flashcard. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les flashcards aient été désignées.

19. Flashcards en chaîne

Préparez un petit tas de flashcards. Formez un cercle avec les enfants, debout ou assis. Donnez une flashcard (par exemple, une fleur) à l'élève qui est à votre gauche et posez-lui une question, par exemple, *Do you like flowers? Yes, (I do)/No, (I don't)*. Après avoir répondu, l'enfant pose la question à son voisin et lui passe la carte, et ainsi de suite, jusqu'à faire le tour du cercle. Lorsque vous êtes sur le point de récupérer la première flashcard, vous en introduisez une autre et vous procédez de la même façon.

20. Le jeu des trois cartes

Fixez momentanément un rectangle de papier carton sur le dos des flashcards que vous voulez utiliser pour cette activité. Asseyez-vous en cercle avec les enfants et divisez les en deux équipes. Mettez par terre, devant vous, trois flashcards, demandez leurs noms aux enfants ou dites vous-même. Puis retournez les flashcards de façon à ce qu'on ne voit pas le dessin. Échangez les places de flashcards par terre de façon à ce que les enfants puissent pas les identifier facilement. Demandez à l'enfant d'une équipe de dire le nom d'une des trois flashcards et retourner l'une des trois flashcard pour retrouver le dessin correspondant. Si ce n'est pas la bonne carte, on mélange à nouveau les trois cartes et c'est un enfant de l'autre équipe qui joue. Si la carte retournée est la bonne, l'enfant la garde et gagne un point pour son équipe. Vous devez ajouter une autre 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.

21. Le loto des flashcards

Utilisez au moins douze flashcards et fixez-les au tableau. Les enfants dessinent une grille de loto à six cases et écrivent le nom d'une flashcard dans chaque case (incitez-les à consulter leur dictionnaire illustré pour vérifier l'orthographe des mots). Quand les enfants auront terminé, détachez les flashcards du tableau et mélangez-les. Montrez bien haut une carte à la fois et dites-en le nom. Les enfants écoutent et cochent d'une croix les mots qu'ils entendent s'ils figurent sur leur grille de loto. L'enfant qui aura coché les six cases le premier crierà *Bingo!* et s'il n'a pas commis d'erreurs, il sera déclaré vainqueur.

22. Le «téléphone arabe» des flashcards

Les enfants sont debout et forment deux files indiennes, devant le tableau. Faites voir, en cachette, une flashcard au dernier enfant de chaque rang. Celui-ci chuchote le nom de la flashcard à l'enfant qui se trouve devant lui, dans sa file indienne et ainsi de suite, très rapidement, jusqu'au premier enfant de la file. Le premier de la file va 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 enfant de la file.

23. L'«intrus»

Fixez au tableau trois ou quatre flashcards les unes à côté des autres, par exemple: le papillon, le cafard, l'araignée et la sauterelle. Les enfants observent les flashcards et doivent identifier l'«intrus» et en donner la raison, par exemple: *Spider. It's got eight legs.* Répétez plusieurs fois l'exercice.

24. Une histoire avec les flashcards

Les enfants travaillent deux par deux. Donnez à chaque groupe de deux élèves, une des cartes que vous comptez utiliser pour l'histoire. Servez-vous du crayon marionnette Danny (voir p. 79 du cahier de l'élève) et inventez une histoire très simple. En voici une qui utilise les flashcards des couleurs: *One day Danny paints a picture.* (Utilisez les mimiques pour faire comprendre le sens de votre phrase). *He paints with red, he paints with blue, he paints with purple, etc.* (Continuez en donnant les autres noms de couleur) *Molly says «What a wonderful picture!» and Danny is very happy.* Les enfants écoutent et lèvent bien haut la flashcard qu'ils ont reçue, dès qu'ils entendent son nom dans l'histoire.

Remarque: Pour les activités qui suivent, vous aurez besoin de réaliser une série de cartes sur lesquelles devront figurer les mots correspondant aux illustrations des flashcards que vous avez l'intention d'utiliser. Chaque carte «mot» doit porter, clairement écrit, le nom de la flashcard

correspondante, elle doit aussi être suffisamment grande pour être visible de tous les enfants de la classe.

25. 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-leur de tracer un trait reliant une flashcard à sa carte «mot».

26. Flashcards et mots couplés

Fixez au tableau quelques flashcards et distribuez les cartes «mots» correspondantes. Les enfants viennent au tableau, à tour de rôle, et fixent leur carte à côté de la flashcard correspondante. (Altermnez en fixant au tableau les cartes «mots» et en distribuant les flashcards.)

27. Stop!

Fixez une flashcard au tableau et demandez-en le nom. Montrez, une par une, les cartes «mots». Les enfants lisent les mots silencieusement jusqu'à ce que vous montriez la carte correspondant à la flashcard qui est fixée au tableau. À ce moment, ils disent *Stop!* et lisent le mot à voix haute. Répétez l'exercice avec d'autres flashcards.

28. 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 aux murs autant de flashcards qu'il y a d'enfants dans une équipe et distribuez les cartes «mots» aux élèves des deux équipes. Quand vous donnerez le nom d'une flashcard, les enfants des deux équipes qui ont la carte «mot» correspondante devront courir le plus vite possible vers la flashcard, la toucher et lever bien haut leur carte. Le premier arrivé gagne le point pour son équipe.

29. Jeu mnémotechnique au tableau

Fixez provisoirement un rectangle de papier cartonné au dos des huit ou dix flashcards que vous utiliserez pour cette activité. Fixez les flashcards dans le désordre, mais l'une en dessous de l'autre le long du bord gauche du tableau, retournées, de façon à ce que les enfants ne puissent pas voir ce qu'elles représentent, numérotez-les. Faites la même chose avec les cartes «mots» correspondantes, cette fois en les disposant le long du bord droit du tableau. Demandez à un élève de choisir une flashcard en disant, par exemple, *Number 2, please*, et pendant que vous retournerez la flashcard pour montrer le dessin, il dira (*It's an egg*). Demandez au même élève de choisir une carte «mot» de la même manière. Si la flashcard et la carte «mot» choisies par l'élève correspondent, détachez-les du tableau. Si ce n'est pas le cas, retournez-les et laissez-les à la place qu'elles occupaient. Le jeu continue avec d'autres enfants qui viennent au tableau et choisissent à chaque fois une flashcard et une carte «mot», en essayant de se

souvernir de leurs emplacements, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes au tableau.

30. Catégories lexicales

Dessinez au tableau trois ou quatre grands cercles et écrivez en haut, dans chacun d'entre eux le nom d'une catégorie lexicale, par exemple, *Animals, Halloween, family*. Les enfants viennent à tour de rôle (seuls ou deux par deux) lisent la carte « mot » que vous leur donnez et la fixent dans le bon cercle.

31. L'alphabet

Donnez à plusieurs enfants et dans un ordre aléatoire, les vingt-six flashcards de l'alphabet; certains enfants auront plusieurs lettres qui se suivent. Les enfants viennent au tableau et fixent leur(s) flashcard(s), dans l'ordre alphabétique, au tableau. Ou bien, les enfants se lèvent, lèvent bien haut leur carte et se mettent en ordre alphabétique.

32. Pas d'erreur!

Distribuez les lettres de l'alphabet dans le désordre à plusieurs enfants et dites 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. Les autres élèves observent et disent si le mot est « écrit » correctement; le cas échéant, ils suggèrent des corrections.

Remarque: Quand on met en œuvre cette activité, il est important de bien choisir les mots qui contiennent des lettres différentes, sans doublons, comme *cinema, lemon, garden*, etc.

33. Le concours de mots

Fixez au tableau dans un ordre aléatoire quelques flashcards de l'alphabet. Divisez la classe en groupes ou faites travailler les élèves deux par deux, en temps limité (cinq minutes) Les enfants devront créer des mots de deux lettres ou plus, à l'aide des lettres qui sont au tableau. Expliquez-leur qu'il pourront inscrire dans leur liste, des mots comportant plusieurs fois la même lettre, comme *green, dinner*, etc. Si vous pensez que c'est opportun, encouragez les enfants à s'aider de leur cahier ou de leur dictionnaire illustré. Au bout de cinq minutes, vérifiez les mots et comptez combien la classe, dans son ensemble, en a trouvé.

34. Binômes de lettres et de dessins

Choisissez six ou dix flashcards de l'alphabet et fixez-les au hasard sur les murs de la salle. Vous aurez préparé des images découpées dans des magazines ou quelques flashcards choisis dans les deux paquets et qui illustrent le lexique que les enfants connaissent déjà. divisez la classe en deux équipes et donnez un numéro aux enfants

des deux groupes. Faites venir au tableau, à tour de rôle, deux enfants de chaque équipe qui ont le même numéro et donnez-leur une image ou une flashcard. 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. Leurs camarades vérifient qu'ils prennent bien la bonne place.

35. Le « pendu »

Utilisez les cartes de l'alphabet (p. 78) pour jouer à ce jeu traditionnel. Pensez à un mot que les enfants connaissent et tracez au tableau autant de tirets (de la largeur d'une flashcard) qu'il y a de lettres dans le mot. Demandez aux enfants de vous donner les lettres qui pourraient composer le mot. Si la lettre est bonne, fixez la carte correspondante au bon endroit du tableau, si ce n'est pas le cas, fixez la carte de l'autre côté du tableau et commencez à dessiner (ou ajoutez un élément) au « cochon pendu ». Les enfants gagnent le jeu s'ils réussissent à compléter le mot avant que vous n'ayez terminé de dessiner le « cochon pendu ».