

Document 2 : 30 façons d'utiliser des flashcards en classe *

Niveau : Cycles 1 et 2

1. Flash !

Présenter 2 flashcards face à face de façon que les élèves ne voient ni l'une ni l'autre. Montrer chaque flashcard très rapidement en les tenant sur le côté entre le pouce et l'index (soit en les faisant glisser, soit en les tournant très vite) . Les enfants doivent deviner ce que c'est.

2. Doucement ! Doucement !

Choisir les flashcards qui vont être utilisées et préparer une feuille cartonnée unie de la même taille que les flashcards. Tour à tour, présenter les flashcards masquées par le carton. En tirant le carton tout doucement, laisser l'image se révéler. Encourager les élèves à deviner ce que c'est. Ils nomment la chose aussitôt qu'ils en voient assez pour reconnaître l'image.

3. Montrez-le... !

Coller un jeu de flashcards sur les murs autour de la salle de classe. Les élèves donnent les noms des objets dessinés en même temps.

Ex : donner la consigne « Montrez-moi l'araignée ! » « Montrez-moi le papillon ! » Les élèves écoutent et regardent autour de la classe et pointent la flashcard correcte aussi vite qu'ils le peuvent.

4. Mimez la flashcard !

Montrer les flashcard les unes après les autres et donner les noms des objets en image. Les enfants font un mime en réponse. Ex : ils peuvent faire semblant de manger un aliment spécifique (si on utilise des flashcards d'aliments) ou ils peuvent imiter un animal (si on utilise des flashcards d'animaux).

L'enseignant peut également mimer lui-même les flashcards. Les enfants regardent et donnent le nom.

5. Que manque-t-il ?

Coller un jeu de flashcards sur le tableau. Donner les noms de chacune d'entre elles en les montrant et en faisant répéter les élèves. Leur demander ensuite de fermer les yeux en les fermant également. Aussitôt que les élèves ont tous les yeux fermés, enlever une carte. Quand ils ouvrent les yeux, ils doivent deviner quelle carte manque en donnant son nom.

6. L'oeil magique

Coller un jeu de 6 flashcards maximum en ligne sur le tableau. Donnez-en les noms et faites répéter les enfants 2 ou 3 fois. Enlevez ensuite les cartes une à une. Montrez l'endroit où elles étaient ; les enfants répètent le nom comme si elles étaient là.

7. Flashcard instructions

Coller un jeu de flashcard sur les murs autour de la classe. Diviser les élèves en groupes et donner à chaque groupe des consignes différentes.

Ex : groupe 1 « Allez jusqu'à l'éléphant. » ; groupe 2 « Sautez jusqu'au lion. » etc.

8. Répétez si c'est vrai !

Coller un ensemble de flashcards sur le tableau. Montrez l'une des flashcards et donnez-en le nom. Si vous avez dit le nom correct, les élèves le répètent, sinon ils se taisent.

Cette activité peut être complexifiée si vous dites des phrases comme : « C'est un légume rouge. »

9. Lecture sur les lèvres

Coller un ensemble de flashcards sur le tableau. Choisissez une flashcard et donnez-en le nom à la classe juste en articulant de façon « muette ». Les élèves lisent sur vos lèvres et répondent en disant le mot à voix haute.

10. Devinez la flashcard !

Coller un jeu de flashcards sur le tableau. En choisir une secrètement et encourager les enfants à deviner ce que c'est en posant des questions.

Inviter un enfant à venir au tableau et lui demander de choisir une flashcard dans sa tête ; les autres doivent deviner comme précédemment.

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

Coller 6 à 8 flashcards de sujets différents (couleurs, animaux ...) et rappeler le nom de chacune d'elles aux enfants. En choisir une et donner des indices. Ex : « C'est un petit animal. Il a huit pattes... »

Les enfants doivent deviner de quoi il s'agit.

12. Jeu de Kim

Coller sur le tableau 8 à 10 flashcards se rapportant à des sujets variés, ainsi que les étiquettes-mots correspondantes. Laisser une minute aux élèves pour qu'ils les regardent en silence et les mémorisent avant de les retirer du tableau. Les enfants travaillent en binômes pour écrire ce dont ils se rappellent. Vérifier collectivement les réponses en écrivant la liste au tableau.

13. Groupes de flashcards

Diviser la classe en groupes de 3 ou 4 élèves et donner une flashcard à chaque groupe : c'est le nom de leur groupe.

Donner ensuite des instructions devant toute la classe. Ex : « Les pommes, touchez-vous le nez ! ». Les élèves doivent suivre ces instructions.

14. Devinettes flashcards

Diviser la classe en groupes de 3 ou 4 élèves. En s'assurant que les autres ne voient pas, donner une flashcard à chaque groupe. Expliquer aux enfants qu'ils doivent mimer leur flashcard. Leur donner 1 à 2 minutes pour se préparer. Chaque groupe passe ensuite devant le reste de la classe qui doit deviner quelle était la flashcard.

15. Debout !

Diviser la classe en deux équipes. Coller 4 ou 5 flashcards sur la gauche du tableau pour une équipe et 4 ou 5 flashcards à droite du tableau pour l'autre équipe. Dire les mots correspondant aux flashcards dans le désordre. Les enfants écoutent et se mettent debout aussi vite qu'ils le peuvent si le mot appartient à leur liste.

16. Les lettres

Diviser la classe en groupes de 5 ou 6 élèves. Donner à chaque groupe une flashcard (en s'assurant que les autres ne la voient pas). Expliquer aux enfants qu'ils doivent épeler les lettres du mot de la flashcard avec leur corps.

Leur laisser quelques minutes pour se préparer et vérifier l'orthographe dans leur dictionnaire imagé. Ensuite chaque groupe passe à son tour pour faire les lettres de leur mot. Les autres essaient de deviner.

17. Qui a la flashcard ?

Toujours avoir une cassette de musique prête pour cette activité. Les élèves, mains dans le dos, se tiennent côte à côte en formant un cercle. Choisir un enfant qui se tiendra au centre du cercle. Montrer la flashcard qui va être utilisée en premier et en donner le nom. Expliquer que lorsque la musique sera jouée, les élèves devront se passer la flashcard dans leur dos. Lorsque la musique s'arrête, la flashcard doit s'arrêter de circuler. Celui qui est au centre a droit à 3 essais pour deviner qui a la flashcard. S'il trouve, cet élève prend alors la place du premier.

18. Jeu de balle

Préparer une balle pour ce jeu (type balle en mousse). Coller 8 à 10 flashcards sur le tableau. Les enfants sont debout en cercle. Tenir la balle en l'air et compter jusqu'à trois en donnant le nom d'une des flashcards et en lançant la balle à un élève. Celui-ci doit alors répéter la même procédure et dire le nom d'une autre flashcard. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les flashcards aient été nommées.

19. Flashcards à la chaîne

Préparer un jeu de flashcards. L'enseignant se tient dans un cercle, debout ou assis, avec les enfants. Passer une flashcard (l'image d'une tomate par exemple) à l'enfant assis à gauche du maître et lui poser la question : « Aimes-tu les tomates ? » L'enfant répond, « Oui, j'aime les tomates » ou « Non, je n'aime pas les tomates. ». Puis il passe la flashcard à son voisin en lui posant la même question. Quand la première flashcard a atteint le troisième élève, en introduire une nouvelle.

20. Trois!!!

Les enfants sont en cercle. Diviser la classe en deux équipes. Aligner devant eux trois flashcards et en donner les noms, puis retourner les cartes de telle sorte que l'image soit cachée. Changer les flashcards de place sur le sol pour que les enfants ne puissent pas les identifier. Demander à l'un des enfants d'une équipe de nommer l'une des flashcards et d'en retourner une. S'il ne s'agit pas de la flashcard nommée alors c'est à l'autre équipe de jouer. Si c'est la bonne flashcard, l'équipe la garde et on introduit une nouvelle flashcard dans le jeu. L'équipe qui a gagné le plus de flashcards est vainqueur.

21. Le loto des flashcards

Utiliser au moins 12 flashcards. Les coller sur le tableau. Chaque enfant fabrique une grille avec six cases et écrit le nom d'une flashcard dans chaque case (les encourager à utiliser leur dictionnaire imagé). Lorsque les enfants sont prêts, on mélange les cartes et on les tire une par une en disant le nom de la carte ; les enfants écoutent et marquent la case d'une croix lorsque le mot écrit dessus est prononcé. Le premier qui a fini sa grille crie « BINGO ! » Il est le grand gagnant.

22. Le téléphone arabe des flashcards

Disposer les enfants en deux files face au tableau. Montrer au dernier de chaque file une flashcard (la même pour les deux files !) en la cachant aux autres élèves. Le dernier enfant indique ce que c'est à celui qui est devant. Celui-ci le répète à son tour... jusqu'au premier de la file qui est chargé de dessiner l'objet de la flashcard. Répéter la manoeuvre plusieurs fois en changeant les premiers et derniers.

23. Virez-en un ! (Chassez l'intrus)

Coller 3 ou 4 flashcards côte à côte sur le tableau. Ex : papillon, scarabée, araignée, tomate... Les enfants doivent trouver l'intrus et expliquer pourquoi.

24. Les flashcards en histoire

Donner aux enfants répartis en binômes des flashcards que vous allez inclure dans une histoire. Utilisez une marionnette et inventez une histoire (utilisez le mime pour évoquer le sens).
Ex : « Il peint en rouge, il peint en bleu, il peint en violet, etc. » (on continue en citant les autres noms de couleurs). Les enfants écoutent et montrent leur flashcard de couleur lorsqu'ils entendent prononcer le nom de la couleur dans l'histoire.

Pour les activités suivantes, il vous faut fabriquer des étiquettes-mots pour accompagner les flashcards.

25. Mélanger les mots et les flashcards

Coller les flashcards et les étiquettes-mots sur le tableau en désordre. Inviter des enfants à venir au tableau un par un et à relier par un trait ce qui va ensemble.

26. Assembler les flashcards et les étiquettes-mots

Coller les flashcards au tableau et distribuer les étiquettes-mots aux élèves. Chacun à leur tour ils viennent coller leur mot sur la flashcard correspondante.
L'activité contraire peut être faite.

27. Stop !

Coller une flashcard au tableau et en donner le nom. Montrer aux élèves les étiquettes-mots une par une. Ils crient « stop ! » et lisent le mot à haute voix lorsque l'étiquette-mot et la flashcard correspondent.

28. Jeu d'équipe

Matériel : il vous faut deux étiquettes-mots pour chaque flashcard.

Divisez la classe en deux équipes. Coller sur le tableau et les murs autant de flashcards qu'il y a d'enfants dans chaque équipe. Donnez une étiquette-mot à chaque enfant. Lorsque vous appelez le nom d'une flashcard, l'élève de chaque équipe qui a le mot correspondant court pour aller toucher la flashcard et montre son étiquette-mot. L'enfant qui arrive le premier à la flashcard fait gagner un point à son équipe.

29. Memory au tableau

Matériel : flashcards + étiquettes-mots correspondantes.

Coller les flashcards (8 à 10) sur un des côtés du tableau face cachée et les étiquettes-mots sur l'autre côté.

Demander à un élève de venir au tableau et de retourner deux cartes, une à gauche, l'autre à droite. Si elles correspondent, les retirer du tableau, sinon les repositionner à l'endroit où elles étaient. Un autre enfant viendra au tableau pour essayer de faire une paire.

30. Classer les mots

Dessiner 2 ou 3 grands cercles au tableau et écrire des titres de thématiques : ex : animaux, nourriture, vêtements...

Chacun leur tour, ou à deux, les enfants viennent au tableau, lisent l'étiquette-mot que vous leur donnez et la collent dans le cercle qui correspond.

** D'après un document figurant sur le site :*

http://hebergement.ac-poitiers.fr/coles17/stjeandangely/Pages_Pedago/Pedago.htm