

## Utiliser les flashcards

- **« Point to »**

Les flashcards des mots travaillés sont disposées dans la classe autour des élèves. L'enseignant (ou un élève) mène le jeu. Lorsqu'il dit « Point to ... », les élèves montrent la flashcard correspondante. Et ainsi de suite avec d'autres mots.

- **« Mime »**

Un élève choisit un mot et le mime devant ses camarades. Les autres élèves doivent trouver le mot mimé et énoncer son nom en anglais. « Is it... ? »

- **« La course aux flashcards »**

Les flashcards sont affichées au tableau.

Les élèves sont répartis en 2 équipes en file indienne devant le tableau.

L'enseignant (ou un élève) énonce un mot. Le premier élève de chaque équipe cherche la flashcard au tableau. Le premier qui montre l'image fait marquer un point à son équipe.

L'équipe gagnante est celle qui possède le plus de points à la fin de la manche.

(Possibilité de jouer dans la cour de récréation avec les cartes au sol.)

- **« What's missing ? »**

Les flashcards sont affichées au tableau.

Le meneur de jeu (enseignant ou élève) demande aux élèves de fermer les yeux « Close your eyes ». Il retire une flashcard du tableau et demande d'ouvrir les yeux « Open your eyes ».

Les élèves doivent annoncer le mot manquant.

- **Chinese whisper**

Les flashcards sont affichées au tableau.

Les élèves sont répartis en 2 équipes en file indienne devant le tableau.

L'enseignant (ou un élève) chuchote un mot travaillé à l'oreille du dernier élève de chaque colonne. Ces élèves chuchotent eux-mêmes le mot à l'élève devant eux dans la file. Et ainsi

de suite jusqu'à ce que le premier élève de chaque équipe entende le mot et cherche la flashcard au tableau. Le premier qui montre l'image fait marquer un point à son équipe.

L'équipe gagnante est celle qui possède le plus de points à la fin de la manche.

(Possibilité de jouer dans la cour de récréation avec les cartes au sol.)

- **The magic eye**

Afficher au tableau les flashcards (6 maximum). Les élèves les nomment. Enlever les flashcards une à une. Montrer l'endroit où elles se trouvaient. Les élèves donnent le mot correspondant comme si les flashcards étaient toujours là.

- **The parrot**

Afficher au tableau les flashcards. Donner le mot correspondant à l'une d'entre elles. S'il s'agit bien du mot qui désigne la flashcard montrée, les élèves répètent. Si ce n'est pas le cas, ils ne disent rien.

- **Stand up !**

La classe est répartie en 2 équipes. Les flashcards sont affichées en 2 séries au tableau (une série pour chaque équipe). Le meneur de jeu nomme les flashcards dans le désordre. Tous les élèves d'une même équipe doivent se lever lorsqu'ils entendent un mot qui appartient à leur série.

- **Kim's game (pour le cycle 3)**

Afficher 8 à 10 flashcards au tableau et les wordcards correspondantes (mots écrits). Les élèves nomment chaque flashcard, puis disposent d'un temps d'observation. Retirer les wordcards du tableau (laisser les flashcards affichées). Les élèves écrivent tous les mots dont ils se rappellent. Il est également possible de retirer l'ensemble des flashcards et des wordcards.