Quelques exemples d’activités avec les flashcards en classe de langue

Annexe 1

* **Look and listen**
* **Look, listen and repeat**
* **Point to…. , go to …..**
* **The stupid parrot** : montrer une à une les flashcards en les nommant, les élèves répètent. Lorsque l’enseignant se trompe (volontairement) il ne faut pas répéter sinon on est un « stupid parrot » et, donc, éliminé.
* **Magic eye** : un jeu de 6 flashcards au tableau, les faire répéter puis enlever les flashcards une à une tout en montrant l’emplacement où elle se trouvait, les élèves disant le mot.
* **Guessing game** : jeu de flashcards au tableau, en sélectionner une dans la tête, les élèves doivent deviner laquelle en demandant : « Is it a cat ? » « Yes, it is/No, it isn’t »)
* **What is it**?: jeu de flashcards au tableau (ex. animaux), les élèves doivent nommer l’animal qui est représenté en répondant à la question « what is it ? »
* **The odd one out (l’intrus)**: jeu de flashcards au tableau avec un ou deux intrus (ex. rabbit – parrot – hamster – ~~cereals~~ – guinea pig) : « what’s the odd one out ? »
* **What’s missing**? (jeu de Kim) : jeu de flashcards au tableau, « close your eyes », on enlève une flashcard, « open your eyes », les élèves doivent retrouver la flashcard manquante.
* **Three in a row = Noughts (O) and Crosses (X)** (morpion) : 9 flashcards affichées au tableau dans une grille de 9 cases. Classe en 2 équipes, une équipe « noughts », une équipe « crosses ». L’objectif étant de remplir une ligne (horizontale, verticale ou diagonale). Chaque équipe doit à son tour nommer une flashcard. L’enseignant, si le nom est correct, enlève la flashcard et note à la place le signe attribué à l’équipe (« O » ou « X »).
* **Bingo** (Loto) : activité en binôme, en groupe ou en classe entière. Chaque élève dispose d’une grille de 9 cases contenant chacune un mot ou un dessin du lexique étudié. Toutes les grilles sont différentes. Un meneur de jeu pioche au hasard un mot ou un dessin et doit le nommer. Les élèves cochent les cases annoncées par le meneur. L’élève crie « Bingo » lorsqu’il a coché toutes ses cases.