

FLASH CARDS : POUR MEMORISER EN S'AMUSANT !



Les Tutos de
Miss Dalla Palma

A QUOI ÇA SERT ?

Les Flash Cards servent à **mémoriser** et à **réviser** des informations à connaître parfaitement. Elles permettent de s'entraîner **seul** à cet effort de mémorisation.

Voici une vidéo qui explique tout clairement : <https://www.youtube.com/watch?v=n3CKA3Qc8KY>

COMMENT LES FABRIQUER ?

Le principe des Flash Cards est simple : **1 information sur le verso** d'une carte et **1 information sur le recto**. L'objectif est de **réactiver facilement et régulièrement les informations**. Ce principe peut se décliner :

- **Langues Etrangères** : 1 mot (ou 1 image) et sa traduction
- **Histoire** : 1 date et 1 événement historique ou 1 mot clef et sa définition
- **Géographie** : 1 pays et sa capitale
- **Français** : 1 question et sa réponse (conjugaison, figures de style, questions sur un livre à lire...)
- **Mathématiques** : 1 opération et son résultat (tables de multiplication...)



QUAND S'EN SERVIR ?

Une fois que les cartes sont fabriquées, on peut les utiliser comme on veut :

- les **réviser partout et tout le temps** (dans les transports en commun, le soir avant de s'endormir...)
- **réviser à plusieurs** (on mélange les cartes et chacun pioche à son tour pour répondre aux questions)

COMMENT Y JOUER ?

① Tout seul ▶ **MEMORY**

Matériel nécessaire : Flash Cards + 1 feuille avec 3 colonnes (ou 3 petites boîtes)

Cette façon de mémoriser s'appuie sur le principe de **répétition espacée** de la méthode LEITNER.

L'apprenant essaie de se rappeler la réponse écrite au dos de la carte.

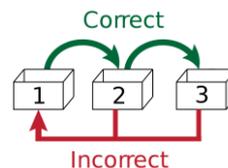
S'il réussit, il déplace la carte dans la colonne suivante.

S'il échoue, il la laisse dans la première colonne et la met à la fin du paquet.

L'objectif est de finir par mettre toutes les cartes dans la dernière colonne.

Ce jeu se joue tout seul, en **autonomie**, puisque la réponse est au dos.

On peut aussi utiliser **3 petites boîtes** pour déplacer les cartes.



1	2	3

② Avec 2 joueurs ▶ **BATTLE**

Matériel nécessaire : Flash Cards

Deux joueurs s'affrontent comme dans une partie de bataille de cartes.

Les cartes sont rassemblées en un tas au centre de la table.

Chaque joueur pioche 1 carte et donne la réponse.

Si la réponse est correcte, le joueur A garde la carte.

Si la réponse est mauvaise, le joueur A donne sa carte au joueur B.

Si le joueur B donne une mauvaise réponse, le joueur A récupère sa carte.

Si les 2 joueurs donnent une bonne réponse, ils jouent une autre carte jusqu'à ce que l'un d'entre eux l'emporte.

Le vainqueur est celui qui a le plus de cartes.

③ Avec 3 joueurs et + ▶ **JUNGLE SPEED**

Matériel nécessaire : Flash Cards + 1 totem

Les joueurs s'affrontent autour d'un **totem**. C'est un **jeu de rapidité**.

Il est nécessaire d'avoir **1 arbitre** pour que le jeu se déroule bien.

L'arbitre montre 1 carte. Le joueur le plus rapide attrape le totem puis donne la réponse.

Si la réponse est correcte, il garde la carte.

Si la réponse est mauvaise, il remet le totem au centre et 1 autre joueur peut proposer une réponse.

Le joueur ne peut pas donner une réponse à voix haute s'il n'a pas attrapé le totem.

Le joueur ne peut pas attraper le totem puis réfléchir. Au-delà de 3 secondes, il passe son tour.

Le vainqueur est celui qui a le plus de cartes. Il devient à son tour arbitre pour la partie suivante.



GAME ON!

