

## FLASHCARDS

### POUR L'EXPRESSION ORALE

- Montrer les images et faire répéter les noms correspondants.
- Les montrer et les faire nommer en utilisant la structure : *Cen qu'es acò ? / Es... Doun siès ? / Siéu...*
- Les distribuer et demander aux élèves *Cen qu'es acò ?* - question ouverte ou *Es lou can ?* – question fermée.
- Un élève choisit une carte qu'il cache et les autres le questionnent pour deviner : *La bestia es... la galina ?*
- Aimanter les cartes au tableau et demander aux élèves de les nommer en les montrant.
- Lire les mots correspondants aux images.

### POUR LA COMPREHENSION ORALE

- Distribuer les cartes et demander aux élèves de se lever quand ils reconnaissent le nom correspondant.
- Les distribuer et demander aux élèves de mimer le mot représenté quand ils l'entendent.
- Aimanter les cartes et répartir les élèves en deux équipes. Demander aux deux premiers de la file d'aller toucher l'image dont ils entendent le nom. Le premier arrivé gagne un point pour son équipe.
- Deviner la carte manquante parmi celles qui sont aimantées au tableau (type jeu de Kim et variables)
- Décrire l'image afin que les élèves la reconnaissent (devinettes)  
*Es la bestia que li a sus lou drapéu de Nissa : l'aigla*

### POUR LA COMPREHENSION ECRITE

- Une fois l'oral maîtrisé (mémorisation + reconnaissance), présenter la forme écrite.
- Des activités identiques à celles proposées à partir des images peuvent être mises en place à partir des mots.

### POUR LA PRODUCTION ECRITE

- Epeler les mots
- Copier les mots
- Dictée de mots
- Remettre les lettres dans l'ordre
- Jeu du pendu
- Jeu de l'intrus