



L'idée

Après avoir utilisé, pendant une année scolaire, l'excellente ressource gratuite de la BRNE produite par Bayard « I love English School Numérique », je souhaitais amplifier les jeux entre pairs et proposer une forme différente, ludique et motivante pour rebrasser le vocabulaire appris. Vu l'engouement des jeux à cartes chez les élèves, je me suis penché sur cette solution.

Chacune des cartes comporte une illustration du mot, le mot écrit en anglais et la ressource audio grâce à la réalité augmentée proposée par l'application (gratuite) [MirageMake](#).

Le fonctionnement

Lors de la découverte de la séquence hebdomadaire, chaque élève reçoit les cartes du vocabulaire de la semaine. Il peut les manipuler, les utiliser dans le cadre des activités en classe et à la maison. Elles ne sont pas échangeables et se rangent dans une boîte ou un classeur.

Cette carte est à la fois une ressource ET un outil de production orale. Ainsi, elles permettent de jouer à différents jeux (memory, jeu de sept familles...) avec les camarades mais surtout, elles comportent au dos une phrase en anglais **enregistrée par chaque élève** dans le cadre des plans de travail. Cette phrase a pour but de contextualiser le vocabulaire de la carte.



recto (ressource native + visuel)



verso (production de l'élève)

