

## Flash Time CM

Anglais

EAN 13 9782091242866  
CODE UGAP



Des flashcards illustrées pour mémoriser du lexique courant et reproduire des structures langagières en adéquation avec l'âge et les capacités mémorielles des jeunes élèves.

Un coffret CM avec :

**250 flashcards** au format A5, avec des photos authentiques, classées par thèmes grâce à des intercalaires, pour mémoriser du lexique courant et reproduire des structures langagières simples.

**5 posters de référence** : alphabet ; continents, pays, grandes villes et capitales ; chiffres et nombres ; planètes, jours, mois et saisons.

**1 guide de l'enseignant** contenant : des appuis théoriques pédagogiques, la description des activités pas à pas, les scripts des consignes.

+ les ressources numériques :

- 380 flashcards sonores ;

- Des wordcards

- **20 tutoriels des activités pour guider les enseignants dans la mise en œuvre des activités en classe et dans la prononciation des consignes** ;

- **toutes les consignes enregistrées aux formats MP3**.

Découvrez une démo des ressources numériques ici : <https://biblio.nathan.fr/demo/3133099076469>

### Niveaux de difficulté et typologie des activités

#### Niveaux de difficulté

Niveau ★ = super easy ; Niveau ★★ = easy ; Niveau ★★★ = less easy.

	Niveau ★	Niveau ★★	Niveau ★★★
Comprendre à l'oral	• Show Time p. 18		
	• Slate Time p. 21		
Comprendre à l'écrit		• Zig Zag p. 24	• A Matter of Taste p. 27
	• Kim's Game p. 30	• Flip the Card p. 33	
Comprendre et produire à l'oral	• Pictionary p. 36	• Word Chain p. 39	
		• Happy Families p. 42	
Produire à l'oral		• Guess What? p. 45	
	• Let's Move p. 51	• Go Fish p. 48	
Produire à l'écrit	• Master Mime p. 54		
		• Play Shop p. 57	
		• Word Circle p. 60	
		• A Matter of Place p. 63	
	• Let's Spell p. 66		
	• Feel the Words p. 69		
	• A Matter of Time p. 72		
		• Spelling Bee Contest p. 75	



## Typologie des phases d'apprentissage

Les activités ont été créées selon 3 phases successives d'apprentissage pour permettre la bonne mémorisation et acquisition du lexique.

### • Phase de découverte

Comprendre à l'oral	• Show Time	p. 18
	• Slate Time	p. 21
Comprendre à l'écrit	• Kim's Game	p. 30
Comprendre et produire à l'oral	• Pictionary	p. 39

### • Phase d'entrainement et de réactivation

Comprendre à l'oral	• Show Time	p. 18
	• Zig Zag	p. 24
	• A Matter of Taste	p. 27
Comprendre à l'écrit	• Kim's Game	p. 30
	• Flip the Card	p. 33
	• Pictionary	p. 36
	• Word Chain	p. 39
Comprendre et produire à l'oral	• Happy Families	p. 42
	• Guess What?	p. 45
	• Go Fish	p. 48
Produire à l'oral	• Let's Move	p. 51
	• Master Mime	p. 54
	• Play Shop	p. 57
	• Word Circle	p. 60
	• A Matter of Place	p. 63
Produire à l'écrit	• Let's Spell	p. 66
	• Feel the Words	p. 69
	• A Matter of Time	p. 72
	• Spelling Bee Contest	p. 75

### • Phase d'évaluation, d'autoévaluation ou d'inter-évaluation

Toutes les activités sont susceptibles d'évaluer les acquis des élèves à un moment donné.

