**JEUX/GAMES**

**COMPREHENSION DE L’ ORAL / ORAL COMPREHENSION**

Faire **répéter** les mots et jouer de sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance. Demander aux enfants de vous copier. Imiter la voix d’un ours, d’une souris or d’un robot par exemple. La voix peut être aigue ou grave. Faire répéter rapidement ou lentement, d’une manière triste ou en colère. Crier ou chuchoter le mot/la phrase…

The children **repeat** the words after the teacher, experimenting with their voices to become aware of intensity, tempo, pitch, and nuance. Ask children to copy you: imitate the voice of a bear, a mouse, or a robot, for example. Get your voice low-pitched or high-pitched. Repeat the words quickly, slowly, loudly, softly, sadly, angrily….

Pour améliorer les compétences phonétiques, **scander** les syllabes dans un mot en frappant dans les mains ou en bougeant la tête de gauche à droite par exemple et dénombrer les syllabes dans un mot.

To improve **phonetic skills**, children separately articulate the syllables in each word and count the syllables in the word by clapping their hands or moving their heads from right to left.

To learn vocabulary, play different memory **games** to improve **oral comprehension**:

**1. Le doigt fléché :** Fixer les flashcards à différents endroits de la salle. Demander aux élèves de pointer le doigt vers l’illustration correspondant à l’expression/au mot que vous prononcez.

**Point to the card:** Three flashcards (or more) are displayed at random places around the room/playground. The teacher asks the children to point to the flashcard that matches the word the teacher had just spoken.

**2. Course à l’échalotte :** Fixer les flashcards à différent endroits du tableau. Demander à 2 équipes de se ranger en file indienne devant le tableau (ou à 2 élèves de se mettre assis face à face). Quand vous prononcez un mot, les deux premiers élèves (ou les 2 élèves) essayent de toucher la carte avant l’autre pour gagner un point. Deux autres élèves prennent le relais.

**Listen and touch:** Two children are seated facing each other while three flashcards (or more) are placed in front of them. The teacher says a word. The first child to touch the correct flashcard wins one point

**3. Ecoute et bouge :** Fixer les flashcards à différents endroits de la salle. De petits groupes d’élèves (ou un élève) suivent les consignes comme : « Go to the spiders ! », « Touch the giraffes ! », « Look at the dogs ! », « Point to the lions », « Run to the tigers ! ».

**Listen and move:** Flashcards are displayed around the room/playground. The teacher gives commands to Child 1-“run to the Gingerbread man”, then to child 2-“walk to the old man”, to Child 3-“jump to the fox”, to Child 4-“touch the horse”, etc…

**4. Le “menteur”:** Montrer des flashcards, en donnant soit le nom de l’objet, soit un autre nom. Si le nom de l’objet correspond à l’objet montré, les élèves doivent dire « Yes/Right ». Dans le cas contraire, ils doivent dire « No/wrong ».

**Right (yes) or wrong (no):** The teacher shows a flashcard and says a word. If the word the teacher has spoken matches the word written on the flashcard, then the children repeat the word. If not, the children cross their arms and win one point. If the children are wrong, the teacher wins the point.

**5. Regarde-moi :** Flashcards au tableau, numérotées. Oraliser un mot sans faire de bruit. Les enfants montrent la bonne carte qu’ils ont « lue » sur les lèvres ou écrivent le chiffre  sur leur ardoise.

**Look at me or Lip reading:** Flashcards on the board. Choose one and mouth the word without making any sound. Children look at your lips as you mouth the word and say what it is.

**6. Jeu du bérêt :** Les élèves sont sur 2 lignes, distantes de 5 à 6 mètres. Chaque enfant est identifié par une flashcard accrochée par une pince à linge ou placée par terre devant lui. Un objet (un foulard) est placé au centre, entre les 2 lignes. Un meneur de jeu annonce 2 flashcards. Les 2 enfants (un dans chaque équipe) porteurs de ces mots doivent essayer de s’emparer de l’objet, sans se toucher.

**Variante 1 :** Chaque enfant est identifié par une flashcard. Annoncer 2 mots de flashcards. Les enfants doivent échanger leur place au plus vite (swap places).

**Variante 2 :** Chaque enfant est identifié par une flashcard. Placer une chaise au milieu et annoncer les mots de 2 flashcards. Les 2 enfants doivent essayer de s’asseoir en premier.

**Go get it (The “Bérêt”):** Two teams of five or more children face each other at opposite sides of the classroom/playground. A “bérêt” (or any object) is placed between the two teams. Each child on a team has a name of a different fruit (or whatever) but each child on each team has the same fruit name as each child on the other team. The teacher then says the name of one fruit. When the children hear the name of the fruit, they run to the middle and pick up the object (“bérêt”) and bring it back to their team before the child from the opposing team can do so. Each time a player succeeds in doing that, he/she scores one point for his/her team. The team with the most points wins.

**7. Change de place/de chaise:** Donner à chaque enfant une flashcard, par exemple un enfant est “Gingerbread man”, un autre est “fox”, un autre est “old man”, un autre est “horse”. Donner des ordres comme « old man et fox, changez de place/de chaise ! » et les deux enfants qui sont « old man » et « fox » échangent leurs places/leurs chaises.

**Change places/seats:** The teacher gives each child a flashcard, for example one child is “Gingerbread man”, one is “fox”, one is “old man”, one is “horse”. The teacher gives commands “old man and fox, change places!” and the two children who are “old man” and “fox” swap places.

**8. Bingo:** Chaque élève a 4 cartes (animaux, parties du corps….), énoncer des mots, les élèves se défaussent de leurs cartes en les entendant, quand ils n’en ont plus ils disent BINGO.

# **The Color Bingo Game:** The children were given “a Bingo cardboard” with colors on it. First, the teacher said the word for a color and the children had to find that color on their “Bingo cardboard” and put a counter on the correct color. Then, each child did what the teacher did and said the word for a color to his/her classmates.

**9. Mot-ressort:** Chaque élève a une carte (d’un animal, d’un aliment, d’une action….), dire des phrases (de l’histoire) dans le désordre, en entendant son mot, chacun se lève puis se rassoit ou mime l’action correspondante et se rassoit

**PRODUCTION ORALE / ORAL EXPRESSION**

If you have confident children in the class, get them to take over your role as a teacher playing again the same games as above. Then play different **games** to improve **oral expression**:

**1. Montrer doucement :** Dévoiler la carte, qui peut être tête en bas, doucement.

**Peek-a-boo:** this game consists of unveiling the flashcard very slowly. The children watch and guess the word.

**2. Le trou phonique :** Cartes au tableau, oraliser la série, à l’exception d’une seule. Les élèves doivent annoncer quelle carte a été oubliée.

**Variante :** Oraliser une série entière, enlever 1 ou 2 cartes et faire oraliser la série par les enfants, comme si rien ne manquait.

**What’s missing?:** Flashcards are on the board. The teacher says the flashcards’words except one. The children must say which flashcard word has been forgotten by just looking at it.

**3. Mimer :** Cartes au tableau, mimer une carte, ou demander à un groupe d’élèves de la mimer. Les autres enfants doivent découvrir le mime et l’annoncer. Si, c’est juste, le groupe gagne un point.

**Variante :** Ajouter une onomatopée avec les cartes « animaux ».

**Mime it:** Ask a child to come to the front class and show him/her a flashcard. He/she mimes what it is and the rest of the class try to guess. The child who guesses the correct flashcard first wins one point.

**4. Jeu de Kim :** Cartes au tableau, les oraliser. Les enfants ont une minute pour les mémoriser. Enlever les cartes du tableau et demander aux enfants de les oraliser. Les remplacer une par une.

**Variante :** Couvrir ou enlever 1 ou 2 cartes en cachette et demander aux enfants quelles cartes ont été dissimulées/retirées.

**Kim’s game or What’s missing?:** Three flashcards (or more) are displayed on the board/table. Pupils are given a short time to look at them. Then, the teacher tells the children to close their eyes. The teacher removes one (or more) flashcard from the board/table. He/she tells the children to open their eyes.The children must tell the teacher which flashcard(s) is (are) missing.

**5. Memory or Pairs:** Children play this game in pairs or groups of three. The other five children count the points they score (one pair is one point). The teacher shuffles together two sets of flashcards of the Christmas items, for example, and spread them out face down on a table. Child 1 turns over one card and says the name of the item shown on the flashcard, then turns over a second flashcard and says the name of the item on the flashcard. If the flashcards are the same, child 1 “wins” the two flashcards. If they are not the same, child 1 turns them back over, face down, in the same positions on the table. Child 2 then has a turn. The idea is that each time flashcards are turned over, children try to remember their position, so that they can turn over two matching cards and win that pair.

**6. Le téléphone arabe:** Les enfants sont debout et forment deux files indiennes, devant le tableau. Faire voir, en cachette, une flashcard au dernier enfant de chaque rang. Celui-ci chuchote le nom de la flashcard à l’enfant qui se trouve devant lui, dans sa file indienne et ainsi de suite, très rapidement, jusqu’au premier enfant de la file. Le premier de la file va au tableau et dit ou y écrit ou y dessine ce qu’il a entendu. Répéter plusieurs fois le jeu en changeant à chaque fois le premier et le dernier enfant de la file.

**Chinese Whispers:** The children form two lines. A message (sentence, saying, tongue-twister) is whispered into the ear of the first child of each line. The first child in each line then whispers the message into the ear of the next child in his/her line. This continues until the last child in each line hears the message. The last child then says out loud, writes, or draws what she/he has heard. The winner is the team that says the most correct message first.

**7. La marelle:** Les enfants lancent un jeton dans une case de la marelle dessinée au sol. Ils doivent sauter dans chaque case sauf dans la case où se trouve le jeton. En sautant dans la case, ils doivent dire le nom de la flashcard qui se trouve dedans.

**Hopscotch:** The children throw a pebble in a square in the hopscotch grid. They must jump into each square except the one with the pebble in it. As they jump into a square, they must say the word on the flashcard in that square.

**8. Swap game:** Afficher les cartes au tableau, en échanger 2 de place puis demander “What has changed?”

**9. Appariements :** Les élèves qui ont la même carte doivent se retrouver sans montrer leur carte. Si on travaille les animaux, ils disent « I am a …. and you ? », si on travaille un autre lexique, ils disent : « is it a ….. ? », si on travaille les verbes d’action, ils disent : « Can you….. ? .»

**10. Guess who/what :** une carte est collée au dos de chacun, à tour de rôle, ils essayent de deviner qui ils sont par la question : « I am a… ?/ Is it a … ? », au bout de 3 essais, on passe au voisin.

**11 . Riddles** in French or in English