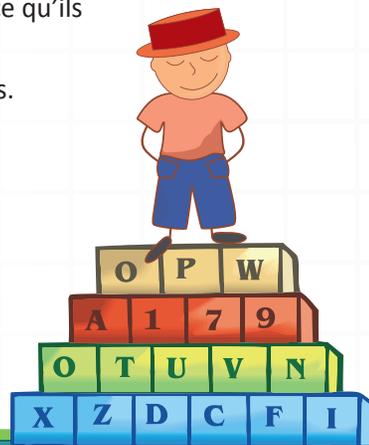




Les jeux sont des activités amusantes essentielles à l'enseignement du français aux enfants. Ils donnent aux élèves la possibilité d'utiliser et de réutiliser les structures linguistiques nécessaires pour communiquer de manière authentique et réfléchie. Il est important de se rappeler que l'apprentissage d'une langue s'effectue naturellement quand les enseignants et les élèves participent à des jeux interactifs, non éliminatoires.

### Choisir des jeux simples, amusants et interactifs qui :

- sont enrichis d'images, de gestes et de phrases complètes;
- offrent aux enfants la possibilité de se familiariser avec les sons de la langue et les structures linguistiques;
- invitent d'abord les élèves à écouter et à participer activement sans exiger qu'ils parlent;
- peuvent être prolongés et adaptés pour encourager les élèves à écouter et à parler;
- permettent aux élèves d'utiliser et de réutiliser des structures familières dans des phrases complètes;
- sont axés sur l'élève, sont inclusifs et ne nécessitent pas d'élimination;
- créent une ambiance d'apprentissage coopératif et un environnement positif;
- permettent aux élèves de montrer ce qu'ils ont appris de diverses façons;
- favorisent la participation des élèves.



### Pratiques exemplaires

1. Modéliser le déroulement du jeu avec toute la classe.
2. Modéliser des phrases complètes simples et encourager les élèves à les utiliser également.
3. Modéliser le vocabulaire relatif au jeu pour permettre une plus grande participation *en français*.  
(p. ex., *Bravo! Dommage! C'est mon tour. C'est ton tour.*)
4. Prévoir de n'utiliser que quelques jeux au cours de l'année. Ces jeux devraient pouvoir être réutilisés et adaptés dans le cadre des différents thèmes et s'intégrer aux routines de classe.

## Appendix 4 Integrating Games



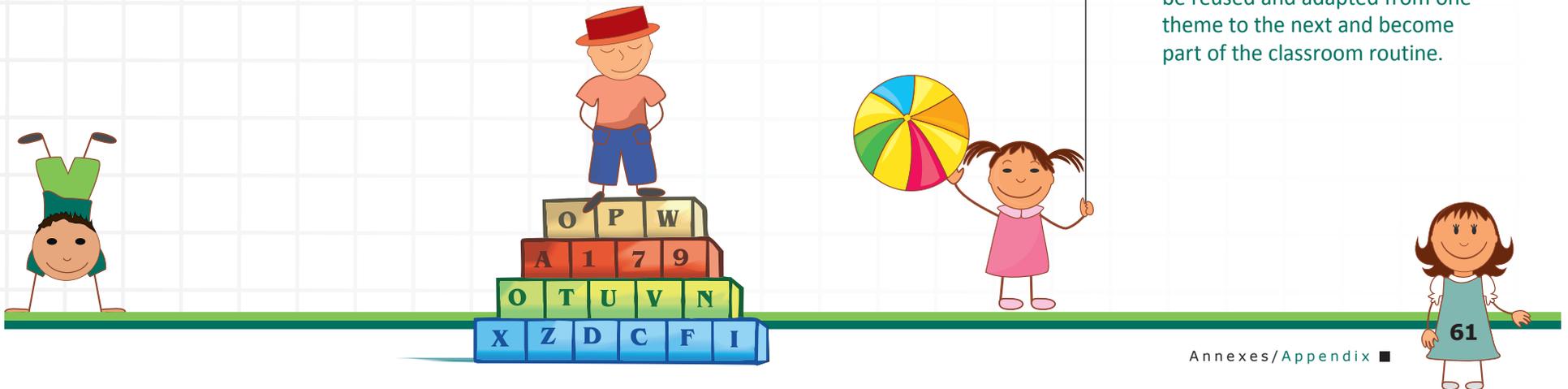
Games are fun activities and are a vital part of teaching French to children. Games may be used as a warm up to begin the class or they may be used at the end of the class to wrap up the lesson. They give students the opportunity to use and reuse the linguistic structures necessary to communicate in real and purposeful ways. It is important to remember that language learning happens naturally when teachers and students participate in interactive, non-eliminatory play.

### Choose simple, fun and interactive games that:

- include visuals, actions and complete sentences
- provide opportunities for children to become familiar with the sounds of the language and linguistics structures
- encourage students to listen and participate actively without necessarily speaking
- can be extended and adapted to encourage students to listen and speak
- allow the students to use and reuse familiar structures in complete sentences
- are student centered, inclusive and are non-eliminatory
- foster a cooperative learning atmosphere and a positive environment
- allow students to demonstrate their learning in a variety of ways
- increase student engagement

### Successful Practice

1. Model how to play the game with the whole class.
2. Model the use of simple complete sentences and encourage students to use them as well.
3. Model game vocabulary to allow for more participation *en français* (e.g., *Bravo! Dommage! C'est mon tour. C'est ton tour.*)
4. Plan to use only a few games over the course of the year that can be reused and adapted from one theme to the next and become part of the classroom routine.



## Appendix 4a    Jeu du serpentin

The game described below can be used throughout the school year and with any theme. The key is to prepare the students by modeling the games and by using the linguistic structures that the students have already used and reused on numerous occasions. It is important that students are already experiencing success with the targeted linguistic structures required to play any game. Games are not a tool for teaching French; they are a way for students to show what they already know.

### PREPARATION:

- 1 . Enlarge the image of the snake game board found on page 65 or use an interactive white board.
- 2 . Prepare pictures of thematic vocabulary that students can use in complete sentence and place one in each square (use sticky notes). If using the images from the guide *Au Manitoba, on s’amuse*, be sure to cut off the written word. This is a learning situation for oral communication, not reading.
- 3 . Find a spongy dice to play the game.

### DAY 1:

- 1 . Model how to play the game by having the class play against the teacher.
- 2 . Slowly introduce some of the game vocabulary found in the box to the right (not all at once).
- 3 . Throw the dice and take your turn.
- 4 . Count the spaces *en français*.
- 5 . Use the illustrated vocabulary word in a complete sentence, in the context of a linguistic structure that students have already been using and reusing. (e.g., *Voici le chat. C’est un chat brun. J’aime les bananes. Je n’aime pas les pommes.*)

### DAY 2:

- 1 . Explain student expectations (e.g., *J’écoute bien. Je parle français*).
- 2 . Remodel how to play the game with two student volunteers who will use the thematic vocabulary in complete sentences.
- 3 . Replay the game; however this time, guide the students as they play in two teams.
- 4 . Remind the students to use the game vocabulary. Each time that the game is played, a new game word can be introduced.

### GAME VOCABULARY

Passe-moi le dé, s’il te plaît.

Merci.  
De rien.

C’est mon tour.  
C’est ton tour.

Lance le dé.  
Avance.  
Recule.

J’ai gagné.  
Bravo!

Zut! Dommage.





