

giochi

oyunlar

创造力

**Jeux de langues
et créativité**
ألعاب **et créativité** krouiñ
**autour de l'album
Gallinella**



SYROS

du la la
d'une langue à l'autre



Une version détournée de l'album *La petite poule rousse*

Dans le cadre de ce deuxième album plurilingue aux éditions Syros, l'autrice, Elsa Valentin, a revisité l'histoire de *La petite poule rousse* qu'elle avait toujours rêvé de détourner. Plutôt que la sentence « Vous ne m'avez pas aidée, tant pis pour vous » qui vient d'habitude clore ce conte de façon un peu moralisatrice, Elsa Valentin préférerait l'idée que chacun fait ce qu'il peut ou veut et que ça n'empêche pas le partage. Dans cette ferme où elle a imaginé que les animaux venaient de divers horizons, elle a attribué à chacun une langue différente. Puis elle a introduit d'autres langues dans la narration et dans les répliques collectives. À ceci s'ajoutent, bien sûr, les illustrations de Florie Saint-Val, qui entrent dans ce jeu en faisant apparaître des mots utilisant d'autres systèmes graphiques.

Dulala

Dulala, un laboratoire spécialisé dans l'éducation plurilingue et interculturelle depuis 2009, s'appuie sur la diversité des langues présentes dans l'album pour proposer ce livret pédagogique contenant sept activités téléchargeables gratuitement sur notre site.

Le livret pédagogique

Les sept activités du livret s'adressent aux plus petits (5-6 ans) et aux plus grands (6-8 ans). Elles peuvent être réalisées de façon individuelle ou collective (en classe par exemple), à l'aide des fiches enfants et des fiches adultes. Elles ont été conçues pour faciliter la rencontre des enfants avec les personnages de l'histoire (activités 1, 4, 7 : Qui est-ce ? ; Le domino des *animali* de la *farma* ; La fresque plurilingue) et la découverte graphique, auditive et sensorielle des langues (activités 2, 3, 5, 6 : Les sacs de mots mystères ; Peintres en herbe ; *Buon appetito !* ; *kokékokkô*). L'approche est avant tout ludique et créative, fondée sur le plaisir de la langue, la saveur des mots et la joie d'apprendre... Heureuse dégustation !

Le goût des langues...

Chez les enfants, le potentiel d'évocation des mots dépasse la question du sens : peindre une lettre et être émerveillé par sa beauté, rêver autour de sa musicalité, prendre conscience qu'un mot s'écrit et se prononce de plusieurs façons, qu'il existe d'autres alphabets et manières de se représenter les choses dans sa classe, sa famille et autour de soi, que la langue est, avant tout, un moyen de s'exprimer et de communiquer, de se raconter et de dire le monde...

Langues du nuage de mots (page précédente) : arabe, italien, turc, chinois, breton.

1 Qui est-ce ?

Objectifs

- Repérer les noms des animaux de la ferme dans plusieurs langues
- Résoudre une énigme à l'aide d'indices
- Identifier les parcours langagiers des personnages de l'histoire

Préparation et matériel

Imprimer une fiche « Qui est-ce ? » par enfant. Prévoir des feutres ou de la peinture, ainsi que plusieurs albums que les enfants pourront feuilleter.

Déroulement

(collectif) Après avoir lu et analysé l'album, lire les énigmes à voix haute et demander aux enfants de retrouver de quel animal il s'agit dans l'histoire (par exemple à l'aide des illustrations de l'album). Ils écrivent son nom dans la langue de l'histoire sur la fiche enfant. Puis ils dessinent l'animal au dos de leur fiche. Ensuite, interroger les enfants sur le lien entre les langues et les pays : de quel pays vient cet animal ? quelle(s) langue(s) parle-t-il ? (Swan vient d'Angleterre, il parle anglais ; mais on ne parle pas qu'anglais en Angleterre et Swan parle peut-être d'autres langues). Il s'agit de montrer qu'un même pays héberge souvent une multitude de langues, qu'une même langue peut être parlée dans différents pays et qu'un même locuteur peut parler plusieurs langues.

Prolongement

Quels sont les autres *animali* de la *farma* ? S'ils pouvaient devenir un animal de l'histoire, lequel choisiraient-ils ? Pourquoi ? Proposer aux enfants d'imaginer la personnalité des autres animaux de l'histoire et de créer des devinettes ou des charades pour les faire deviner au reste du groupe. Au moins un indice doit être lié à la langue ou au pays !

1 Qui est-ce ?

Retrouve le nom de ces trois animaux de la ferme dans l'album à l'aide des indices.

Énigme 1

- Elle est toujours pressée.
- Elle vient de Mongolie.
- Elle prête sa serfouette.

Elle s'appelle

Énigme 2

- Elle passe beaucoup de temps à lire.
- Elle donne des conseils.
- Elle dit *Dégglouma* (« Écoute-moi »).

Elle s'appelle

Énigme 3

- Il va à un casting pour jouer dans un film.
- Il joue de l'harmonica.
- Il parle anglais.

Il s'appelle

2 Les sacs de mots mystères

Objectifs

- Prendre conscience qu'un même mot peut avoir plusieurs graphies
- Repérer des similitudes entre les écritures d'un mot dans plusieurs langues
- Oraliser ses observations sur l'écriture
- Faire des hypothèses sur la prononciation d'un mot à partir de sa graphie

Préparation et matériel

Apporter un sac et imprimer la fiche adulte. Apporter plusieurs albums.
Découper les étiquettes de la fiche adulte. Télécharger les audios des mots.

Déroulement

(collectif) Comment salue-t-on quelqu'un ? Proposer aux enfants de chercher les mots « bonjour » et « bienvenue » dans plusieurs langues dans l'album et de les ranger dans les sacs correspondants à l'aide des étiquettes. Arrivent-ils à prononcer certains mots ? Leur faire tendre l'oreille : les sacs s'agitent et murmurent quelque chose dans plusieurs langues... Les faire lire ou écouter les mots. Les enfants s'amusent à répéter. Ensuite, mélanger tous les mots dans un seul sac et les faire piocher aux enfants. Ils choisissent de les coller sur l'affiche « bonjour » ou « bienvenue ». S'ils s'en souviennent, ils les prononcent. Connaissent-ils d'autres *bonjour* ou d'autres *bienvenue* ? Ils les ajoutent dans les sacs ! Enfin, les inviter à deviner l'animal secret en remettant les lettres orange dans l'ordre (**gallinella**).

(individuel) Les enfants vont chercher les mots « bonjour » et « bienvenue » dans l'album. Puis ils complètent les sacs sur leur fiche enfant, en recopiant les mots ou en collant des étiquettes. L'adulte leur pose des questions d'observation : pourquoi as-tu mis ce mot dans ce sac ? À quel mot ressemble *Benveguda* ? Demander aux enfants s'ils savent prononcer certains mots. Leur faire observer les similitudes et les différences entre les mots d'un même sac. Les enfants s'amusent à répéter. On a rangé les mots en fonction de leur signification, aurait-on pu les classer autrement (par langue, par alphabet) ? Enfin, les inviter à trouver l'animal secret en plaçant les lettres orange dans l'ordre (**gallinella**).

Prolongement

Chanter la comptine plurilingue *Un bon jour* (à écouter [ici](#)) associée à son memory (disponible [ici](#)).

Bem-vinda

Velkommen

Benvenguda

Bienvenue

Hola

Hello

I ni sogoma

Salam

Kalaharey

Merhaba

Bonjour

Pour écouter les audios des mots ci-dessus, rendez-vous sur www.dulala.fr
ou téléchargez l'application gratuite **Syros Live**.

2 Les sacs de mots mystères

Range les mots mystères dans les sacs.



Lorsque tu as rempli les sacs, observe-les avec attention.
Est-ce que certains mots se ressemblent ? Attention, les sacs s'agitent...
Je crois qu'ils veulent te dire quelque chose !
Écoute les mots qu'ils te murmurent et amuse-toi à les répéter.

Merci d'avoir aidé les mots à se retrouver !

3 Peintres en herbe

Objectifs

- Découvrir un autre alphabet à travers une pratique artistique
- Identifier une langue à partir de la forme des lettres
- Prendre conscience de l'esthétique d'un mot

Préparation et matériel

Imprimer une fiche « Peintres en herbe » par enfant. Prévoir de la peinture ou de l'encre et des pinceaux.

Déroulement

(collectif) En observant le premier mot de la fiche, demander aux enfants de quelle langue il s'agit. Est-ce que l'écriture et l'alphabet sont les mêmes qu'en français ? Leur proposer une séance de calligraphie pour reproduire ce mot sur la fiche. Repasser les deux autres mots et faire des hypothèses sur ces trois systèmes d'écriture.

(individuel) Les enfants s'approprient le premier mot écrit sur leur fiche en le coloriant dans une jolie couleur. Pour les plus petits, demander : est-ce que je suis écrit avec des traits, des vagues ?

Avec les mêmes lettres qu'en français ? Pour les plus grands, demander : est-ce qu'ils ont déjà vu ce mot dans l'album ? Quelle est cette langue ? Faire la même chose avec les deux autres mots.

Prolongements

Pour les plus petits : pétrir les lettres des mots mongol et croate dans de la pâte à tarte et cuire de délicieux biscuits ! Ou proposer aux enfants de modeler les lettres avec de la pâte à modeler.

Pour les plus grands : calligraphier d'autres mots au choix dans le livre ou retrouver tous les systèmes d'écriture de l'album. Repérer si vous le souhaitez les mots en latin (*solis, vetus, fabula, pullos, panem, tempus*) pour aborder le concept de langue morte.

Une option : fabriquer de la peinture à doigts comestible avec deux tasses de maïzena, une tasse d'eau froide, quatre tasses d'eau bouillante et des colorants alimentaires naturels (betterave, pistil de fleur, orange, curcuma, café, oignon...) : les enfants pourront ainsi peindre les lettres avec les doigts.

3 Peintres en herbe

Avec un joli pinceau, repasse sur ce mot magique.

Où se cache-t-il dans l'histoire ? Reconnais-tu cette langue ?

Qu'est-ce que cela signifie ?

دجاجة

[dajaja]

Retrouve ces deux autres mots magiques dans l'album et devine ce qu'ils signifient en t'aidant de l'histoire !

ямаа

[yamaa]

pilići

[pilici]

4 Le domino des *animali* de la *farma*

Objectifs

- Jouer aux dominos des animaux de la ferme plurilingue
- Faire des hypothèses sur la prononciation d'un mot à partir de sa graphie
- Faire des hypothèses sur la langue observée

Préparation et matériel

Imprimer un jeu de dominos pour trois élèves.

Déroulement

(collectif) Proposer aux enfants de jouer au domino des *animali* de la *farma*.

- Chaque enfant prend 7 dominos.

Le reste est mélangé et empilé face cachée : c'est la pioche.

- Le plus jeune commence : il choisit un de ses dominos et le pose face visible sur la table.
- Le suivant doit ajouter un domino de son jeu pouvant s'associer à l'une des 2 images.

S'il ne possède pas le bon domino, il pioche.

- S'il tire un bon domino, il le pose.
- Sinon, il garde le domino et c'est au suivant de jouer.

- Le premier qui a posé tous ses dominos a gagné !

Si personne ne peut plus poser de domino, le gagnant est celui qui en possède le moins.

Niveau 2 : Les enfants ne peuvent poser leur domino que s'ils prononcent le nom de l'animal écrit sur le domino. L'adulte les aide et leur fait écouter en amont les noms des animaux, qu'ils répètent plusieurs fois.

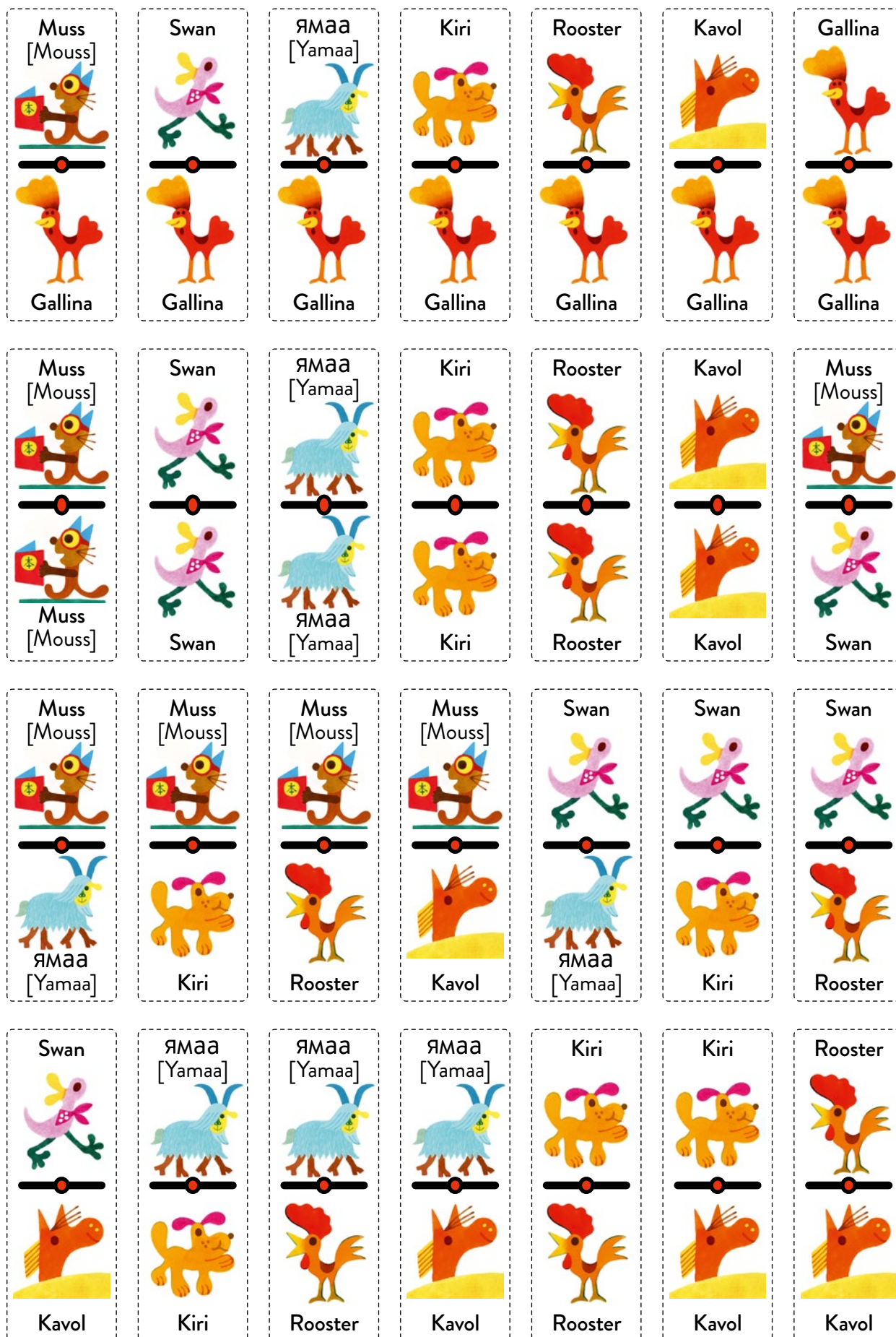
Niveau 3 : Les enfants imitent l'animal en posant le domino pour jouer.

Prolongements

Pour les plus grands : en cercle, les enfants se lancent une balle. Lorsqu'ils envoient la balle, ils disent le nom d'un des animaux de l'album dans une autre langue.

Pour les plus petits : faire un jeu de dominos dans l'espace. Distribuer les dominos au hasard dans le groupe. Les enfants ont chacun un domino en main et doivent se placer dans la salle pour être près de l'un ou l'autre animal du domino. Lorsqu'ils ont retrouvé leur paire, ils prononcent ensemble le nom des *animali* de la *farma*.

4 Le domino des *animali* de la *farma*



5 *Buon appetito !*

Objectifs

- Familiariser les enfants avec les étapes de fabrication de la pâte à pizza
- Entendre, sentir et toucher les ingrédients de fabrication
- Découvrir les mots blé, grain, épi, pâte et pizza dans différentes langues

Préparation et matériel

Apporter cinq pots : un pot d'épis de blé, un pot de grains, un pot de farine, un pot de pâte (farine + eau), un pot de pâte cuite (pain ou pizza). Imprimer et découper les étiquettes à coller sur les pots et les mots pour dire *bon appétit* dans toutes les langues.

Déroulement

(collectif) Les enfants observent les cinq pots (les grains, les épis, la farine, la pâte, la pizza ou un ingrédient mystère) et les ouvrent pour sentir, entendre (en secouant) et goûter. Puis, à l'aide de l'album, ils collent sur les pots les noms des ingrédients dans d'autres langues. Enfin, ils les rangent selon l'ordre de fabrication d'une pizza. Tout le monde se dit *bon appétit* :

Buon appetito (en italien) ! Guten Appetit (en allemand) ! Afiyet olsun (en turc) ! Buen provecho (en espagnol) ! Bon apetis (en occitan) ! Est-ce qu'ils savent dire bon appétit dans d'autres langues ? Pourquoi ne pas organiser une collecte de bon appétit avant de déguster la pizza ?

(individuel) Les enfants associent les bon appétit coupés en deux. Leur faire remarquer que ce sont deux mots à chaque fois et les interroger sur leur signification respective.

Prolongements

Pour les plus petits : faire une pizza en nommant les ingrédients dans les langues de l'album. Ou : les enfants choisissent des mots des ingrédients d'une pizza (fromage, tomate...) et les collectent dans plusieurs langues pour la séance suivante.

Pour les plus grands : proposer une discussion autour du mot *pizza* : Est-ce un mot français ? (Oui.) Vient-il d'une autre langue ? (Oui, l'italien !) Connaissez-vous d'autres mots venus d'ailleurs ? Proposer aux enfants d'en trouver le plus possible dans un temps limité. Ces mots s'appellent des emprunts. Ils naissent du contact des langues entre elles. (cliquer [ici](#))

5 *Buon appetito!*

Découpez ces étiquettes pour les coller sur les pots.

alíkama

pizza

grano

farina

masa

Découpez ces étiquettes de « Bon appétit » en deux parties pour que les enfants les assemblent.

Buon

appetito

Guten

Appetit

Afiyet

olsun

Buen

provecho

Bon

apetis

6 Kokékokkô

Objectifs

- S'amuser en participant à un jeu de l'oie plurilingue
- Se familiariser avec les noms des animaux et leurs cris dans plusieurs langues
- Retrouver le chant d'un animal dans plusieurs langues
- Prendre conscience du caractère arbitraire des langues

Préparation et matériel

Imprimer et fabriquer le dé géant à partir du modèle proposé. Prévoir un jeton de jeu par élève (grains de blé, boutons, perles...).

Déroulement

(collectif) Aider les enfants à se familiariser avec les cris des animaux dans plusieurs langues : en les répétant de plus en plus vite, à l'aide du jeu de memory plurilingue des cris d'animaux (disponible [ici](#)), en associant un cri à un animal... Faire par exemple écouter le chant du coq dans différentes langues. Les enfants s'amuse à répéter. Est-ce qu'ils connaissent d'autres cris d'animaux ? Les aider à prendre conscience du caractère arbitraire du langage : un même son est transcrit différemment.

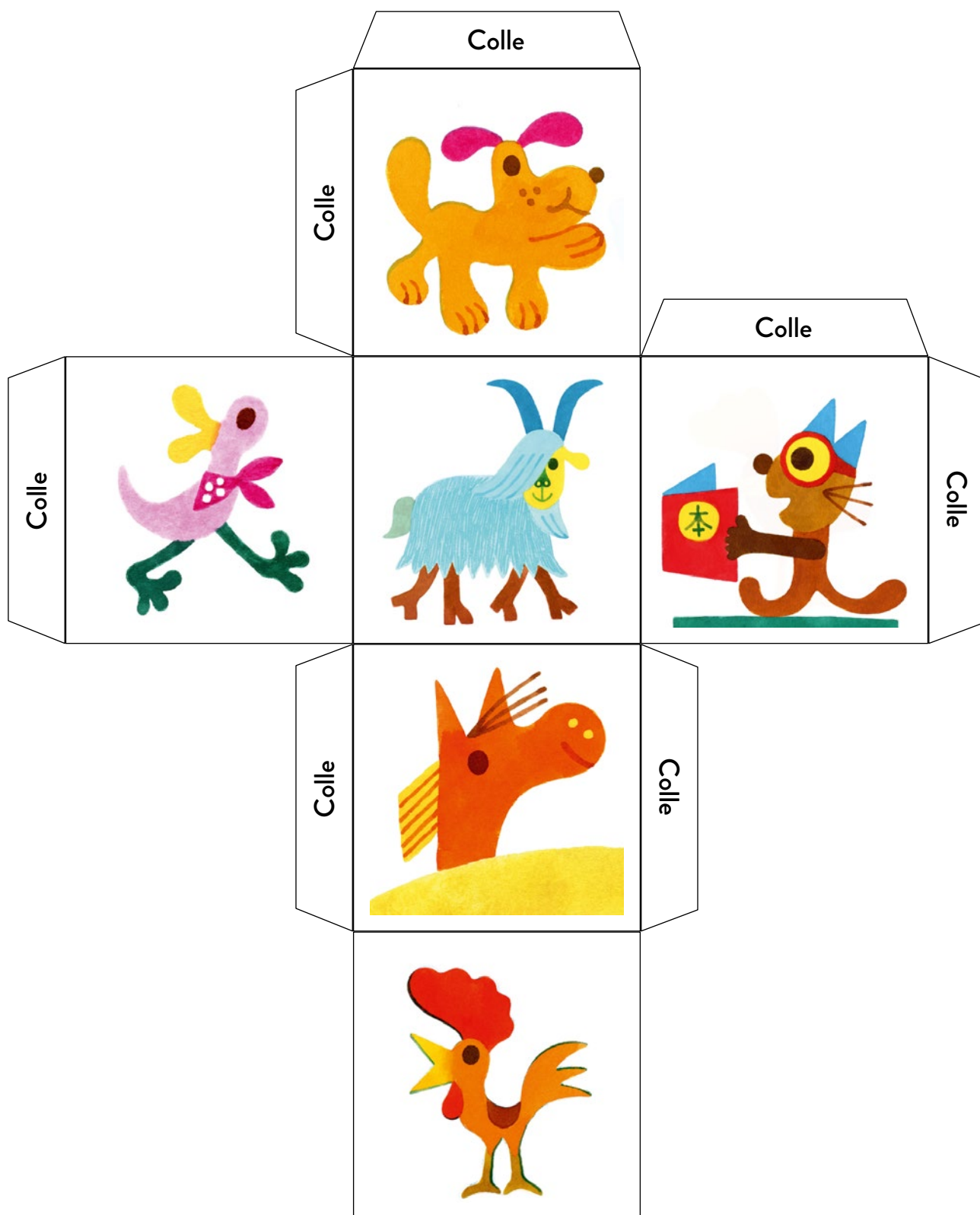
Lorsqu'ils sont bien préparés, les enfants lancent chacun à leur tour le dé des animaux et avancent sur la case animal la plus proche sur le jeu de l'oie. S'ils se rappellent son cri dans une autre langue à partir des jeux faits dans la première partie de l'activité, ils peuvent relancer le dé une deuxième fois. Le premier arrivé à la fin du jeu de l'oie a gagné ! Ils peuvent s'aider des cartes memory et de l'album.

Prolongement

Pour les plus petits : proposer un jeu de correspondances cri/animal.

Par exemple, chaque enfant possède un ou plusieurs domino(s) (retirer du jeu les dominos « doubles » présentant deux fois le même animal). Il lance le dé des animaux : si au moins l'un des deux animaux correspond avec son domino, il doit retrouver le cri de l'animal en français ou dans une autre langue. S'il y parvient, il gagne le domino (pour lui ou pour son équipe) !

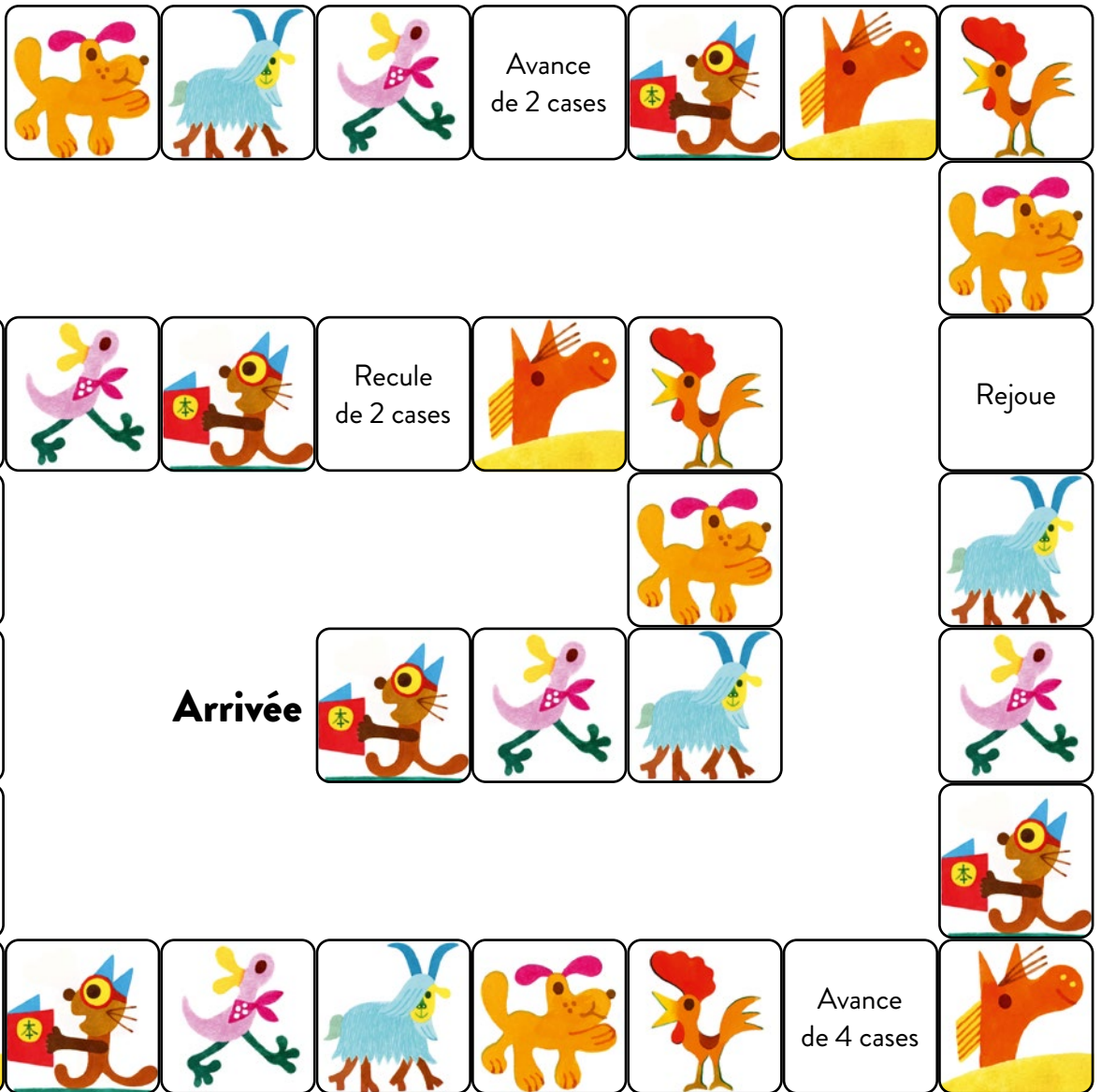
6 Kokékokkô



Cacaracà ! Cocorico ! Kikeriki ! Cock-a-doodle-doo ! Kokékokkô ! Kykeliky !

6 Kokékokkô

Départ



7 La fresque plurilingue

Objectifs

- S'amuser à peindre les mots plurilingues en grand format
- Mimer les mots observés
- Garder une trace des nouveaux mots découverts dans l'album

Préparation et matériel

Prévoir un grand rouleau de papier et de grands pinceaux, des blouses et de la peinture (comestible s'ils peignent avec le corps, cf. activité 3).

Déroulement

Séparer le groupe en deux. Le premier groupe dessine les personnages et le second calligraphie leurs noms en plusieurs langues (des langues de l'album et des langues qu'ils connaissent). Les enfants associent dans un second temps les dessins aux mots en expliquant pourquoi ils les ont choisis. Les dessins des personnages et leurs noms rejoignent la grande fresque plurilingue de la classe. La même activité peut être répétée avec une autre thématique (les aliments, les bonjour...) pour enrichir la fresque.

Lorsque la fresque est peinte, les enfants font deviner leur dessin sur la fresque au groupe en le mimant. La fresque est affichée dans un endroit visible de la structure d'accueil ou de la maison.

Prolongement

Pour les plus petits : fabriquer un imagier plurilingue des personnages de l'histoire. Les enfants choisissent chacun un animal. L'adulte relie les dessins et la couverture est réalisée collectivement.

Avec les plus grands : écrire une histoire à partir des mots plurilingues de la fresque.

7 La fresque plurilingue

Fais un beau dessin en dessinant un personnage ou un objet de l'histoire ou en calligraphiant le mot qui le désigne. Reproduis-le où tu veux sur la grande fresque des mots plurilingues de la classe.