

Bookinou

Le lecteur de livres qui accompagne
les enseignants et les enfants

Soutenu par



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité

→ Cycles 1 à 3

Guide pédagogique EVEIL AUX LANGUES



Eveillez vos élèves à la diversité des langues, aux langues vivantes
et aux différentes cultures avec ce guide dédié !

Guide élaboré
avec l'association



Bienvenue dans le guide pédagogique Eveil aux langues !

Le lecteur de livres Bookinou vous permet de **développer la bibliothèque sonore de votre classe** en français mais il peut être également support de nombreuses activités autour des langues pour les Cycles 1 à 3. En partenariat avec l'association Dulala et les enseignants, voici quelques pistes d'activités à mettre en place dans votre classe pour **ouvrir vos élèves sur d'autres cultures et d'autres langues**.

“En langues vivantes étrangères et régionales, utiliser des supports écrits ou multimédia, papiers ou numériques, culturellement identifiables, développe le goût des échanges. Les activités d'écoute et de production se nourrissent des dispositifs et réseaux numériques.” Eduscol

Les activités proposées dans ce guide peuvent **s'adapter aux élèves des cycles 1, 2 et 3 en variant les modalités** (uniquement à l'oral aux cycles 1 et 2 avec une trace écrite possible, mais non obligatoire) et les thématiques abordées (du vocabulaire spécifique lié à d'autres matières comme l'Histoire ou les mathématiques peut être introduit aux cycles 2 et 3).


Belles découvertes !





SOMMAIRE

ACTIVITÉ 1 - Créer une bibliothèque sonore plurilingue	p.4
ACTIVITÉ 2 - Faire découvrir une comptine plurilingue	p.6
ACTIVITÉ 3 - Explorer les langues de son quartier	p.8
ACTIVITÉ 4 - Créer un jeu de 7 familles plurilingue	p.10
ACTIVITÉ 5 - Créer un imagier multilingue sonore	p.12
ACTIVITÉ 6 - Créer des fleurs de langues	p.14
ACTIVITÉ 7 - Créer un mur des “bonjours”	p.16
ACTIVITÉ 8 - Créer un memory sonore des onomatopées	p.18
ACTIVITÉ 9 - Créer un Kamishibai plurilingue sonore	p.20
ACTIVITÉ 10 - Proposer une dictée de virelangue plurilingues	p.22
Trucs et astuces du Gang des Super Maîtresses	p.24



ACTIVITÉ 1

Créer une bibliothèque sonore plurilingue

PÉRIODE :

Tout au long de l'année,
Semaine des langues
vivantes, Journée
européenne des langues...

NIVEAU :

Cycles 1, 2 et 3

MATÉRIEL :



Un lecteur
Bookinou



L'application
mobile
Bookinou



Des albums
jeunesse



Des gommettes
Bookinou

OBJECTIFS :

- Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et acquérir des connaissances prioritairement à l'oral.



Crédits : Cha Gonzalez pour Dulala

Témoignage de Pierre, classe de CE1-CE2 :

“J'utilise Bookinou en langue principalement avec les albums *Cat & Mouse* de chez ABC Melody pour la partie en anglais. Je propose aussi aux élèves des livres dans d'autres langues enregistrés par des parents ou des amis ayant le bon accent. L'écoute peut se faire en individuel ou en groupe. L'écoute en langue vivante étrangère permet à mes élèves de se familiariser avec la langue, mais aussi de comprendre l'histoire grâce au support livre. Bookinou est un excellent levier pour faire découvrir les langues aux élèves !”

ACTIVITÉ 1

Créer une bibliothèque sonore plurilingue

PRINCIPE :

Proposer des ouvrages et un/des Bookinou dans l'espace écoute de la classe pour permettre aux élèves d'avoir des **temps d'écoute réguliers et d'exposition aux langues** afin de **se familiariser avec ces dernières, écouter et comprendre l'oral**.



PRÉPARATION

1. Choisir **les albums à enregistrer dans différentes langues**.
2. **Identifier des personnes ressources** qui pourront les enregistrer dans leur langue (élèves plus grands, parents, professionnels...).
3. **Enregistrer ou faire enregistrer ces albums sur l'application Bookinou**. Des effets sonores peuvent être ajoutés au cours de la lecture pour rendre l'histoire plus vivante ou pour signaler le changement de page.



MISE EN PLACE

L'enregistrement est ensuite **transféré sur le Bookinou** par l'enseignant et une **gommette** y est associée et collée sur l'album. Les gommettes peuvent être aussi placées dans des porte-cartes.

Il ne reste plus qu'à écouter en classe avec Bookinou : un élève avec ou sans casque ou plusieurs élèves sans casque ou plusieurs élèves avec casque et un répartiteur

Pour aller plus loin :

- Vous pouvez faire écouter le début d'un enregistrement et mettre les élèves au défi de reconnaître l'album ou la langue
- Vous pouvez faire écouter un enregistrement et demander aux élèves de lever la main lorsqu'ils entendent le mot qui veut dire "bonjour", "maman"... (à adapter selon l'histoire).

ACTIVITÉ 2

Faire découvrir une comptine plurilingue



MATÉRIEL :



Un lecteur
Bookinou



L'application
mobile
Bookinou



Des comptines



Des gommettes
Bookinou

PÉRIODE :

Tout au long de l'année, Semaine des langues vivantes,
Journée internationale de la langue maternelle (le 21 février),
Journée européenne des langues (le 26 septembre),
Journée internationale des droits de l'enfant (le 20 novembre)

NIVEAU :

Cycles 1, 2 et 3

OBJECTIFS :

- Développer le goût des langues, la curiosité vis-à-vis de la diversité culturelle et linguistique et la capacité à appréhender la différence avec respect
- Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et acquérir des connaissances prioritairement à l'oral.
- Développer la conscience phonologique et exercer l'oreille des enfants aux sonorités d'autres langues

PRINCIPE :

Créer et enregistrer une comptine plurilingue sur Bookinou ou adapter une comptine bien connue pour travailler des mots dans différentes langues.



ACTIVITÉ 2

Faire découvrir une comptine plurilingue

PRÉPARATION

1. Faire écouter aux élèves un ou **plusieurs exemples de comptines plurilingues** (voir ci-dessous) puis échanger avec eux sur les langues entendues et sur la manière dont elles s'intègrent dans la chanson afin de préparer le travail de création.
2. **Choisir un air pour la comptine**, en inventant une mélodie, comme dans la comptine **Un bon jour**, ou en reprenant l'air d'une comptine déjà connue par le groupe, comme dans la comptine **Gallinella** (disponibles en cliquant sur les mots soulignés ou directement sur le site/compte Youtube de Dulala)
3. À partir de l'air de la comptine, **inventer des paroles plurilingues**, qui peuvent être imaginées d'un bout à l'autre par les élèves, ou bien transformer les paroles d'une comptine existante. Dans ce cas, essayer d'identifier les mots ou phrases-clés de la chanson, et inviter les élèves à proposer d'autres mots pour les remplacer, en fonction du thème de la comptine.
4. **Choisir les mots ou phrases qui seront dans une autre langue**, puis collecter les traductions : élèves, familles et autres professionnels peuvent ainsi être sollicités pour valoriser les langues en présence.

MISE EN PLACE

1. Lancer le **studio d'enregistrement de l'application mobile gratuite Bookinou** puis enregistrer la comptine avec vos élèves.

Astuce : vous pouvez utiliser votre propre mode d'enregistrement, puis charger le MP3 sur votre compte Bookinou via la [webapplication](#) Bookinou disponible sur ordinateur !

2. **Transférer la comptine sur le lecteur** Bookinou et l'associer à une gommette
3. **Coller cette gommette sur un support** (un dessin réalisé en classe qui représente la comptine, une image...)

Et voilà, les enfants pourront ainsi **réécouter la comptine en classe à l'infini**.

Astuce : Vous souhaitez partager la comptine avec les familles pour créer du lien et permettre aux enfants de la réécouter à la maison ?

Cliquez sur la vignette de la comptine dans l'application, puis sur le Menu et enfin sur Partager !

Variante pour les cycle 2 & 3

Au lieu d'une comptine, proposer aux élèves de créer une chanson plurilingue.

ACTIVITÉ 3

Explorer les langues de son quartier avec le livre *Les langues de chat*

MATÉRIEL :



Un lecteur
Bookinou



L'application
mobile
Bookinou



L'album *Les langues
de chat* en version
sonore et/ou papier



Le livret
pédagogique
de Dulala



Une gommette
Bookinou

PÉRIODE :

Tout au long de l'année, Semaine des langues vivantes,
Journée internationale de la langue maternelle (le 21 février),
Journée européenne des langues (le 26 septembre),

NIVEAU :

Cycle 1, Cycle 2

OBJECTIFS :

Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et acquérir des connaissances prioritairement à l'oral.



Crédits : Zucconi Martel pour Dulala

ACTIVITÉ 3

Explorer les langues de son quartier

PRÉPARATION

1. Découvrir l'album plurilingue *Les langues de chat*, dans sa version sonore et/ou papier.

Astuce : la version sonore vous est proposée gratuitement sur Bookinou.

Il vous suffit :

- a) de bien vous identifier en mode École dans les paramètres de votre bibliothèque Bookinou (Encart en haut à gauche de l'écran, puis 3 points puis Rôle > École)
- b) de vous rendre sur la page d'accueil, puis sur la section Gratuits en exclusivité puis sur la vignette *Les langues de chat* à activer dans votre Biblio
- c) enfin, il ne restera qu'à transférer l'histoire sur votre lecteur Bookinou et l'associer à une gommette collée sur le livre (ou sur un support représentant l'histoire si vous n'avez pas le livre).

MISE EN PLACE

1. Faire découvrir aux élèves l'album.
2. Proposer des activités de prolongement pour jouer avec les langues à partir du livret pédagogique développé par l'association Dulala et disponible en cliquant sur **CE LIEN** : apprendre à compter, recettes plurilingues...

 **Matériel à prévoir**

Album ou kamishibai : « Les langues de chat »

Lexique des chiffres de 1 à 3 pour l'adulte (annexe 1)

Memory des chiffres de 1 à 3 (annexe 2)

Cartes à associer (annexe 3)

Activité de restitution individuelle (annexe 4)



Langue	UN	DEUX	TROIS
Anglais	one	two	three
Allemand	ein	zwei	drei
Portugais	um	dois	três
Russe	один	два	три
Espagnol	uno	dos	tres
Chinois	一	二	三
Arabe	واحد	اثنان	ثلاثة
Indien	एक	दो	तीन

EN	TO	TRE
UN	DOIS	TRES
EN	TO	TRE
UN	DOIS	TRES

 **Matériel à prévoir**

Album ou kamishibai : « Les langues de chat »

Vidéo : « Compter en mandarin »

Cartes gestes (annexe 1)



COMPTONS SUR NOS DOIGTS

ACTIVITÉ 4

Créer un jeu de 7 familles plurilingue et sonore

MATÉRIEL :



Un lecteur
Bookinou



L'application
mobile
Bookinou



Les gabarits de
cartes de Dulala



Des gommettes
Bookinou

PÉRIODE :

Tout au long de l'année,
Semaine des langues vivantes,
Journée internationale de la langue maternelle,
Journée européenne des langues

NIVEAU :

Cycles 1, 2 et 3

OBJECTIFS :

Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et acquérir des connaissances prioritairement à l'oral.



PRINCIPE :

Créer un jeu de 7 familles représentant plusieurs langues
et faire découvrir le nom de chaque membre
de la famille en 7 langues en jouant !

ACTIVITÉ 4

Créer un jeu de 7 familles plurilingue

PRÉPARATION

En s'inspirant du jeu de **7 familles & langues** de l'association Dulala, dans lequel chaque famille parle une langue différente et chaque membre est nommé dans sa langue, **créer un jeu représentant les langues de la classe** (celles parlées par les élèves, les professionnels, celles que l'on apprend, que l'on aimerait apprendre...).

Pour cela :

1. **Collecter des traductions** des membres de la famille dans les langues en présence
2. **Créer les cartes des personnages** en utilisant des dessins réalisés par les enfants, des photos des membres de la famille des enfants ou des visuels issus de banques d'images représentant les personnages.

Astuce : Vous pouvez utiliser pour les cartes des gabarits créés par l'association Dulala à retrouver en cliquant [ICI](#).

3. Prévoir également des cartes récapitulatives sur lesquelles figurent tous les membres de la famille d'une même langue.

MISE EN PLACE

1. Sur l'application mobile Bookinou, **enregistrer les noms des membres de la famille** dans les différentes langues du jeu avec **un enregistrement par langue**, en faisant appel aux personnes qui les parlent.
2. Ajouter des effets sonores entre chaque nom, puis compiler le tout en autant d'enregistrements que de langues à **transférer sur le Bookinou**.
3. **Les associer à des gommettes et les coller sur les cartes récapitulatives par langue** afin de permettre aux enfants d'écouter la prononciation des mots du jeu avant de démarrer la partie !

Astuce : en fonction des gommettes à disposition, amusez-vous à enregistrer chaque carte pour que tous les noms des familles et de leurs membres soient identifiés par les enfants !

Variante pour le cycle 3 :

Afin d'aborder l'activité sous un angle différent, il est possible de créer des cartes récapitulatives par membres de la famille plutôt que par langues. Il sera ainsi possible de comparer la forme sonore et la forme écrite d'un même membre de la famille dans différentes langues, et de se rendre compte que les mots "papa" et "maman" se ressemblent souvent beaucoup d'une langue à l'autre !
L'activité peut également être liée à un travail sur la généalogie.

ACTIVITÉ 5

Créer un imagier multilingue sonore

PÉRIODE :

Tout au long de l'année,
Semaine des langues vivantes,
Journée européenne des langues

NIVEAU :

Cycles 1, 2 et 3

MATÉRIEL :



Un lecteur
Bookinou



L'application
mobile
Bookinou



Des gommettes
Bookinou



Crédits : Cha Gonzalez pour Dulala

OBJECTIFS :

Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et acquérir des connaissances prioritairement à l'oral.

INSPIRATION :

Découvrir l'imagier multilingue ***Comment tu dis ?*** publié aux éditions Syros et complété d'**un livret pédagogique** développé par l'association Dulala.

ACTIVITÉ 5

Créer un imagier multilingue sonore

PRÉPARATION

1. **Choisir un thème pour l'imagier** (les activités, le matériel scolaire, les émotions, les animaux, les formes géométriques...) et les mots qui y figureront.
2. **Définir les langues qui seront représentées** (langues des élèves, des professionnels, langues que l'on apprend à l'école, que l'on aimerait apprendre...)
3. **Collecter les traductions auprès des personnes qui les parlent.** Il est possible de créer un affichage collaboratif laissé en libre accès pour que les familles, collègues et autres élèves de l'école puissent le compléter avec des traductions.
4. **Réaliser les illustrations pour chacun des mots choisis.** Le projet peut être l'occasion de proposer des activités de découverte de la calligraphie.

MISE EN PLACE

1. **Assembler images et traductions** en utilisant par exemple un système de gommettes de couleurs pour associer chaque langue à une couleur pour permettre à l'élève de se repérer (ex : le basque est en rouge, l'anglais est en bleu...).
2. **Enregistrer les mots avec l'application mobile Bookinou.** Il est possible de faire un seul enregistrement pour tout l'imagier ou un enregistrement par image.

Astuces :

- Vous pouvez associer plusieurs langues à une image. Dans ce cas, bien coller autant de gommettes de couleurs que de langues et cela dans l'ordre enregistré.
 - Bien ajouter des effets sonores repères entre chaque langue sur une même image puis entre chaque image.
 - S'il y a plusieurs langues par image, limiter le nombre d'images associées à un enregistrement pour garder l'enfant concentré et préférer un enregistrement par image ou groupe de 2-3 images maximum..
3. **Ajouter une gommette Bookinou à chaque enregistrement** et la coller sur le support associé (soit en début d'imagier, soit sur chaque image en fonction de votre choix) pour permettre aux élèves ensuite d'écouter tous les mots de l'imagier dans différentes langues

Variantes pour le cycle 3 :

- Réécrire un conte de manière plurilingue, sur le modèle du travail réalisé par Elsa Valentin dans les albums *Chaprouchka* et *Gallinella*.
- Réutiliser l'imagier pour raconter une histoire, en français ou dans une autre langue en faisant avancer un personnage à la rencontre des différents animaux, objets, émotions... de l'imagier.

ACTIVITÉ 6

Créer des fleurs des langues

PÉRIODE :

Tout au long de l'année,
Semaine des langues vivantes,
Journée européenne des langues
Journée internationale de la
langue maternelle

NIVEAU :

Cycles 1, 2 et 3

MATÉRIEL :



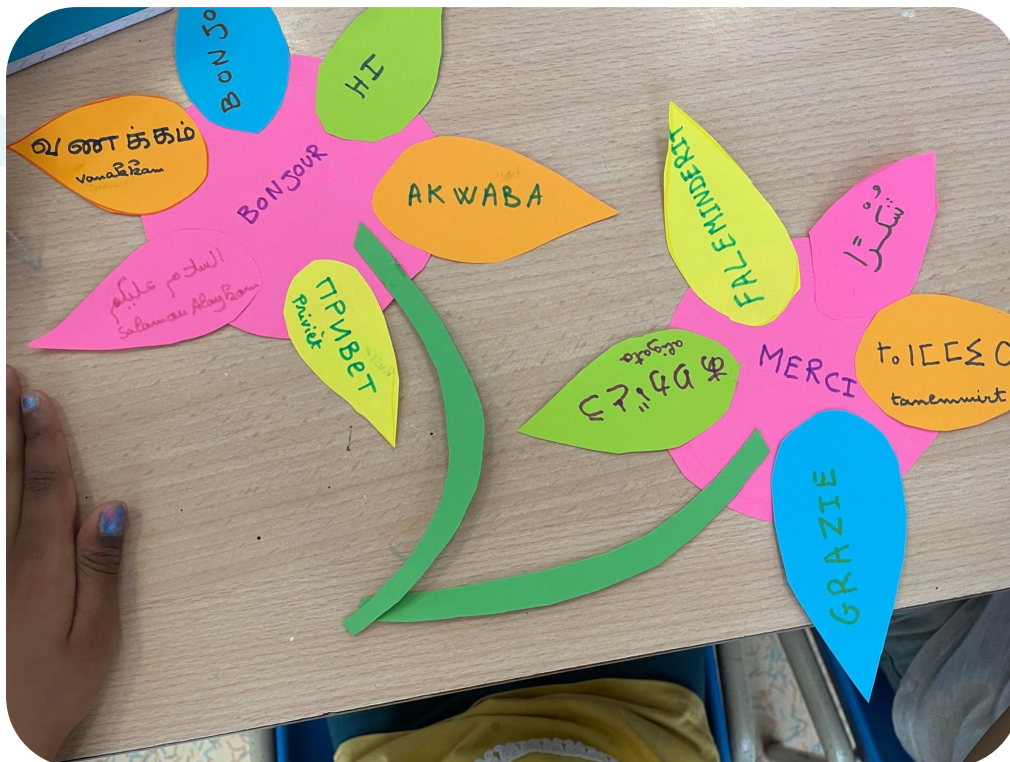
Un lecteur
Bookinou



L'application
mobile
Bookinou



Des gommettes
Bookinou



Crédits : Dulala

OBJECTIFS :

Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et acquérir des connaissances prioritairement à l'oral.

ACTIVITÉ 6

Créer des fleurs des langues

PRÉPARATION

L'enseignant réalise sa propre fleur des langues en fabriquant une grande fleur et en indiquant sur chaque pétale le nom des langues de sa vie : celles parlées, celles comprises, celles qu'il aimerait apprendre, celles apprises en contexte scolaire, celles entendues ou vues quotidiennement, etc. L'enseignant présente ensuite sa propre fleur aux élèves pour expliquer son fonctionnement.

Astuce : pour les élèves de Cycle 1 notamment, il est possible d'identifier les différentes langues par une photo ou un symbole représentant la langue en plus de l'écriture du nom de la langue.

MISE EN PLACE

1. **Proposer à chaque élève de fabriquer sa propre fleur des langues** en écrivant le nom des langues de sa vie (avec l'aide de l'adulte pour les plus jeunes, en collant des étiquettes, ou en repassant au feutre sur les mots écrits par l'adulte). Il est également possible d'associer à chaque langue un dessin, une gommette, un symbole ou une photo de la personne qui parle la langue concernée, afin de permettre aux élèves non lecteurs de l'identifier.
2. **Faire enregistrer par l'élève sur l'application mobile gratuite Bookinou un mot** (fleur, bonjour...) dans toutes les langues présentées ou une présentation de la fleur (1 enregistrement pour toutes les langues avec des effets entre chaque langue)
 - a) **Pour une écoute sur le Bookinou en classe** : transférer l'enregistrement sur le Bookinou et l'associer à une gommette collée sur la fleur de l'élève.
 - b) **Pour une écoute de la fleur à la maison** :
 - i. Cliquer sur la vignette de l'enregistrement sur l'application mobile
 - ii. Cliquer sur le Menu (en bas à droite) puis sur Partager puis sur Recevoir le QR code par mail
 - iii. Imprimer le QR code et coller-le sur la fleur ou dans le cahier de liaisonLes parents et l'élève pourront écouter la fleur à la maison grâce au scan du QR code depuis un mobile.

Pour aller plus loin :

- En classe : écouter en groupe l'un des audios et retrouver la fleur des langues associée.
- Réaliser des biographies langagières sous d'autres formats, à partir des **gabarits** proposés par l'association Dulala.

ACTIVITÉ 7

Créer un mur des “bonjours”

PÉRIODE :

Tout au long de l'année,
Semaine des langues vivantes,
Journée européenne des langues
Journée internationale de la
langue maternelle

NIVEAU :

Cycles 1, 2 et 3

MATÉRIEL :



Un lecteur
Bookinou



L'application
mobile
Bookinou



Des gommettes
Bookinou



OBJECTIFS :

Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et acquérir des connaissances prioritairement à l'oral.

ACTIVITÉ 7

Créer un mur des “bonjours”

PRÉPARATION

Mobiliser les familles, les professionnels de l'école et les élèves plus grands pour collecter des “bonjours” dans différentes langues.

MISE EN PLACE

1. Enregistrer les “bonjours” sur l'application mobile gratuite **Bookinou**.
2. Transférer chaque “bonjour” sur le lecteur **Bookinou** et l'associer à une gommette.
3. Créer une carte pour chaque “bonjour” avec le mot et le nom de la langue, ainsi qu'un dessin, une gommette, un symbole ou une photo de la personne qui parle la langue concernée, afin de permettre aux élèves non lecteurs de l'identifier. Y coller la gommette permettant de l'entendre.
4. Rassembler les cartes sur un mur, pour créer un mur des “bonjours” devant lequel les élèves pourront se dire bonjour, dans la langue de leur choix, en s'inspirant des “bonjours” collectés.



Pour aller plus loin :

- **Décliner le projet avec d'autres mots** : “je t'aime” pour la Saint-Valentin, “Bonne année” au mois de janvier, ou même des virelangues !
- **Créer une carte “jeu”** associée à une gommette qui rassemble tous les audios. Proposer aux élèves de jouer en autonomie à remettre les cartes dans l'ordre en se basant sur l'enregistrement.
- A partir de la carte “jeu”, piocher une carte et écouter l'enregistrement jusqu'à entendre le mot correspondant à celui de la carte.

ACTIVITÉ 8

Créer un memory sonore des onomatopées

PÉRIODE :

Tout au long de l'année,
Semaine des langues vivantes,
Journée européenne des langues
Journée internationale de la
langue maternelle

NIVEAU :

Cycles 1, 2 et 3

MATÉRIEL :



Un lecteur
Bookinou



L'application
mobile
Bookinou



Des gommettes
Bookinou



Crédits : Dulala

OBJECTIFS :

Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et acquérir des connaissances prioritairement à l'oral.

ACTIVITÉ 8

Créer un memory sonore des onomatopées

PRÉPARATION

1. **Faire écouter aux élèves le cri de différents animaux et leur demander de l'imiter.**
2. Lire ensuite des onomatopées venues d'autres langues pour ces mêmes animaux. Les élèves les reconnaissent-ils ?
3. Expliquer que les onomatopées varient d'une langue à l'autre.

*Astuce : Des ressources sur les onomatopées dans plusieurs langues existent : par exemple l'album *Comment l'éléphant barrit-il en japonais ?* de Lila Prap aux éditions Circonflexe, l'album *Kesako ?* de Manoé et Nathaël Rovelli aux éditions Migrilude, [le memory des onomatopées](#) de l'association Dulala, etc.*

MISE EN PLACE

1. Mener l'enquête avec les élèves pour collecter des onomatopées dans d'autres langues, à l'écrit mais aussi à l'oral, **en enregistrant avec l'application mobile gratuite Bookinou.**
2. À partir de la collecte, fabriquer des paires de cartes pour chaque onomatopée.
3. Transférer les enregistrements des onomatopées sur le lecteur Bookinou et les associer à des gommettes collées sur les cartes.
4. Jouer au memory sonore des onomatopées !



Variante pour les Cycles 2 et 3 :

Créer un memory sur une autre thématique travaillée en classe (par exemple la traduction du titre du conte du Petit chaperon rouge à associer à la langue correspondante : *Le Petit chaperon rouge* se traduit par Punahilkka en finnois, par Little red riding hood en anglais, etc.).

ACTIVITÉ 9

Créer un Kamishibai plurilingue sonore

PÉRIODE :

Tout au long de l'année,
Semaine des langues vivantes,
Journée européenne des langues
Journée internationale de la
langue maternelle

NIVEAU :

Cycles 1, 2 et 3

MATÉRIEL :



Un lecteur
Bookinou



L'application
mobile
Bookinou



Des gommettes
Bookinou



Crédits : Cha Gonzalez pour Dulala

OBJECTIFS :

Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et acquérir des connaissances prioritairement à l'oral.

ACTIVITÉ 9

Créer un Kamishibai plurilingue sonore

PRÉPARATION

Faire découvrir aux élèves un exemple de Kamishibai plurilingue et en analyser les caractéristiques (un texte en français avec au moins 3 autres langues qui s'intègrent dans la narration).

Astuce : Voici quelques exemples de Kamishibais plurilingues ainsi qu'un guide d'accompagnement à la création d'un Kamishibai plurilingue proposé par l'association Dulala (cliquez sur les mots soulignés pour retrouver les contenus).



Crédits : Dulala

MISE EN PLACE

1. **Proposer aux élèves de créer leur propre Kamishibai plurilingue**, en suivant les étapes suggérées dans le guide d'accompagnement (cf ci-dessus).
2. Une fois le Kamishibai plurilingue réalisé, **coller une gommette sur chaque planche et enregistrer les élèves en train de raconter l'histoire planche par planche sur l'application mobile gratuite Bookinou** (1 enregistrement par planche).
3. **Transférer les enregistrements sur le lecteur Bookinou**, les associer chacun à leur planche et gommette correspondante.
4. Les élèves pourront s'entraîner à raconter l'histoire en s'aidant des audios, et le Kamishibai plurilingue pourra circuler pour être écouté en dehors de la classe.

ACTIVITÉ 10

Proposer une dictée de virelangues plurilingue

PÉRIODE :

Tout au long de l'année,
Semaine des langues vivantes,
Journée européenne des langues

NIVEAU :

Cycle 3

MATÉRIEL :



Un lecteur
Bookinou



L'application
mobile
Bookinou



Des gommettes
Bookinou



OBJECTIFS :

- Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et acquérir des connaissances prioritairement à l'oral.
- Savoir transcrire des sons en lettres

ACTIVITÉ 10

Proposer une dictée de virelangues plurilingues

PRÉPARATION

Mobiliser des personnes plurilingues (familles, élèves plus grands, professionnels de l'école...) pour enregistrer de courts virelangues dans leur langue sur l'application mobile gratuite Bookinou. Il est également possible de s'appuyer sur les virelangues proposés dans la fiche **“virelangues plurilingues”** de l'association Dulala.

MISE EN PLACE

1. **Transférer les enregistrements** sur le lecteur Bookinou et associer chaque enregistrement à une gommette à coller sur une carte.
2. **Choisir une carte à faire écouter aux élèves** qui doivent essayer de transcrire phonétiquement le virelangue entendu.
3. Puis, les élèves tentent de lire leur texte transcrit.
Celui ou celle qui se rapproche le plus de la prononciation initiale grâce à une transcription efficace gagne !



Pour aller plus loin :

- Proposer l'activité aux élèves en autonomie.
- Proposer aux élèves d'enregistrer leurs propres dictées, dans leurs langues ou en écrivant un court texte plurilingue.
Le défi sera alors d'identifier les mots dans une autre langue.

GUIDE PÉDAGOGIQUE BOOKINOU

EVEIL AUX LANGUES



Les trucs et astuces du Gang des Super Maîtresses

- Vous pouvez facilement rééditer un contenu déjà enregistré sur l'application. Pour cela, il vous suffit d'aller dans Ma Biblio, de cliquer sur la vignette de votre enregistrement, puis sur les 3 points du Menu, puis sur Editer l'enregistrement.
- Vous pouvez charger un MP3 existant sur Bookinou en vous rendant sur notre [WebAppli](#) dédiée aux enseignants depuis un ordinateur et en saisissant vos identifiants Bookinou. Vous les retrouverez ainsi ensuite dans votre application et vous n'aurez plus qu'à les transférer.
- Vous pouvez réutiliser toutes les gommettes utilisées dans ces activités à l'infini. Pour cela, il vous suffit de coller les gommettes sur un porte-carte, ou support plastifié, et d'écraser l'audio associé lors du nouveau transfert. L'ancien audio reste sur votre application Bookinou mais disparaît du lecteur.

D'autres bons plans du Gang des Super Maîtresses sont à retrouver sur la page [Ressources enseignants](#).

Et n'oubliez pas toutes les informations pratiques à retrouver dans notre [FAQ](#).



Mille mercis !

À très vite sur...

Les réseaux Bookinou

[X](#) - [Facebook](#) - [Instagram](#)

Groupe Facebook privé [Bookinou dans les écoles](#)

Une question ? ✉ ecole@mybookinou.com
ou rendez-vous sur notre site internet [Bookinou](#)

Des idées, des activités pédagogiques à proposer ? C'est par [ici](#)

Les réseaux Dulala

L'association pour une éducation plurilingue

→ Dulala est une association agréée par le Ministère de l'Éducation Nationale qui accompagne les enseignants dans la mise en place d'une éducation multilingue et inclusive à l'école.

→ Elle œuvre pour faire du multilinguisme de notre société un levier afin de favoriser l'égalité des chances et de lutter contre les discriminations.

Pour découvrir de nombreuses autres ressources de valorisation du plurilinguisme, rendez-vous sur dulala.fr

[Facebook](#) - [Instagram](#) - [LinkedIn](#)

Bookinou

du la la
d'une langue à l'autre

