



d'une langue à l'autre

18 ACTIVITÉS POUR GIGOTER DANS TOUTES LES LANGUES

1. Le béret

Répartir les enfants en deux équipes du même nombre. Dans chaque équipe, attribuer à chaque enfant un nom dans une autre langue, issu du vocabulaire découvert (par exemple *Punahilkka* pour Le petit chaperon rouge ou *Lupo* pour le loup). Les deux équipes se placent face à face et à égale distance d'un objet placé au centre (un ballon, un foulard...). Lorsque le meneur appelle un des noms distribués, les joueurs qui l'ont reçu doivent courir au centre le plus vite possible pour attraper l'objet en premier.

2. Les statues

Diffuser de la musique. Tant que celle-ci dure, les enfants se déplacent dans la salle. Lorsque la musique s'arrête, le meneur donne un nom dans une autre langue découvert lors d'activités précédentes (par exemple *hunter* pour le chasseur du *Petit chaperon rouge*), et les enfants doivent le mimer. Lorsque la musique redémarre, les enfants marchent à nouveau, etc.

3. La chasse aux couleurs

Après avoir découvert les couleurs dans d'autres langues, proposer une chasse aux couleurs. Le meneur annonce une couleur dans la langue de son choix, et les enfants doivent rapporter le plus vite possible un objet de la couleur nommée, ou toucher un élément de cette couleur (ex : un tapis dans la salle, son pull, une chaise...).

L'activité peut aussi être entièrement silencieuse en proposant des noms de couleurs en langue des signes française.

4. Retrouve ta paire

Prévoir des cartes avec des mots découverts et les imprimer en double (ou utiliser un jeu de memory comme le memory des bonjours). Distribuer une carte à chaque enfant de sorte à ce que chaque carte soit présente deux fois au sein du groupe. Inviter les enfants à trouver le ou la camarade qui possède la même carte qu'eux. Selon leur âge, il est possible de les laisser montrer leur carte pour comparer les mots, ou de leur demander de garder leur carte cachée et de poser des questions, par exemple : ton mot s'écrit-il avec les mêmes lettres que le français ? Ton mot s'écrit-il en un ou plusieurs mots ? La langue de ton mot est-elle parlée dans un pays d'Afrique ? etc.

5. Le twister

Découper de grands cercles dans des feuilles de couleur. Les fixer au sol à

l'aide de patafix, les uns à côté des autres en formant un carré. Le meneur nomme une partie du corps (main gauche/droite, pied gauche/droit) ainsi qu'une couleur dans la langue de son choix. Le premier enfant doit poser la partie du corps concernée sur la couleur nommée. L'opération est répétée pour le second joueur tandis que le premier doit garder sa position, etc.

6. Un, kaksi, trí... Soleil !

Un meneur se place contre un mur, face à celui-ci. Les enfants se positionnent derrière, à l'opposé du meneur (d'un bout à l'autre d'une cour de récréation par exemple). Le meneur annonce "1, 2, 3 soleil !" dans la langue de son choix. Tant qu'il compte, les enfants courent pour se rapprocher du meneur. Quand il se retourne à la fin de sa phrase, les enfants ne doivent plus bouger. Le premier à taper le mur près duquel le meneur compte gagne.

Pour découvrir différentes versions du jeu 1, 2, 3 Soleil, rendez-vous [ici](#) (p.2).

7. La marelle plurilingue

Remplacer les chiffres de la marelle par des chiffres dans d'autres langues. Ils peuvent être seulement nommés dans d'autres langues, ou également inscrits sur la marelle dans d'autres systèmes d'écriture, en arabe ou en arménien par exemple. Les chiffres peuvent aussi être remplacés par des mots découverts au préalable.

Pour découvrir différents exemples de marelles plurilingues rendez-vous [ici](#) (p.3).

8. Les chaises musicales

Disposer des chaises en cercle et démarrer le jeu avec une chaise de moins que le nombre d'enfants présents. Diffuser une chanson dans une autre langue que le français et inviter les enfants à circuler autour des chaises. Lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent s'asseoir le plus vite possible sur une chaise. Celui ou celle qui n'a pas pu s'asseoir est éliminé. Une nouvelle chaise est retirée, et l'activité reprend, etc.

Variante : au lieu de circuler tant que la musique est diffusée, les enfants doivent marcher tant que le meneur du jeu parle en français. Lorsqu'il se met à parler dans une autre langue, les enfants doivent s'asseoir le plus vite possible.

9. Quel mot dans mon dos ?

Répartir les enfants en binôme. À partir de mots découverts avec les enfants ou de mots courts affichés devant le groupe (par exemple, les chiffres du mémo des chiffres), désigner dans chaque binôme celui qui sera le "crayon", et celui qui sera "l'ardoise". L'enfant qui joue l'ardoise se met dos à son camarade qui joue le crayon. Ce dernier choisit un mot parmi ceux qui figurent devant eux, et le trace dans le dos de son camarade, qui doit essayer de l'identifier.

10. Le mur de mots

Répartir une sélection de mots découverts par les enfants et inscrits sur de grandes cartes de format A5 environ (ou bien des cartes de jeux existants comme le jeu du Mistigri imprimé sur feuille A3 puis découpé) sur un mur, en alignant les cartes en plusieurs colonnes. Répartir les enfants en deux équipes et les placer en deux lignes, à égale distance du mur (1m environ). Les deux premiers enfants de chaque ligne s'affrontent pour toucher du doigt en premier la carte correspondant au mot qui sera prononcé par le meneur. Le joueur le plus rapide remporte un point, et les deux se placent à la fin la ligne. Les enfants qui étaient deuxièmes s'affrontent à leur tour, etc.

11. La calligraphie grand format

Faire découvrir différents systèmes d'écriture aux enfants en impliquant tout leur corps. À partir d'une sélection de mots découverts en groupe, (ou de mots issus d'une ressource Dulala comme le jeu du puzzle poisson), demander aux enfants de tracer les mots en très grand format, à la craie dans une cour. Dans un second temps, demander aux enfants de réfléchir à des manières de tracer les mots avec leur propre corps, en formant, seul ou à plusieurs, chacun des caractères qui compose le mot. Ils peuvent alors s'appuyer sur le modèle formé par les mots tracés à la craie.

Variante : au lieu de recouvrir les mots tracés avec leurs corps, ils peuvent les recouvrir de différents objets : rubans, trousse, écharpes, ballons... La création peut être photographiée et utilisée pour créer un imagier par exemple.

12. Jacques a dit ou Simon says ?

Sur le principe du jeu "Jacques a dit", donner aux enfants une indication de geste à effectuer, par exemple "lève les deux bras" ou "fait une grimace". Si l'action est précédée de "Jacques a dit", les enfants ne doivent pas bouger. En revanche, si elle est précédée d'une traduction de "Jacques a dit" dans une autre langue (par exemple "Simon says" en anglais), les enfants doivent effectuer l'action.

13. La chasse au trésor, kuuma ou frío ?

Dissimuler un objet dans la pièce (qui peut être une mascotte, les cartes du jeu qui va suivre, le support de narration du jour, etc.). Demander aux enfants de le retrouver en leur donnant des indications : dire "chaud" dans la langue de son choix lorsque les enfants s'approchent de l'objet, ou "froid" dans la langue de son choix lorsqu'ils s'en éloignent. Si les enfants sont nombreux, leur demander de choisir chacun un emplacement et de ne plus en bouger jusqu'à ce que vous leur donniez une indication.

Variante : cacher dans l'espace différentes parties d'un mot ou d'une phrase dans une autre langue que les enfants devront ensuite remettre dans l'ordre à l'aide d'un modèle ou de leurs connaissances.

14. Le ballon des bonjours

Demander aux enfants de former un cercle. Lancer une balle à un premier enfant en le saluant, dans la langue de son choix. L'enfant doit répondre au salut en répétant le même bonjour, puis lancer la balle à un autre enfant en le saluant dans une autre langue. L'enfant qui reçoit le ballon fait de même, etc.

15. Le bouche à oreille

Répartir les enfants en ligne et chuchoter une phrase ou un mot au premier. Celui-ci la chuchote à son tour à son voisin et ainsi de suite, jusqu'à ce que le dernier joueur annonce tout haut ce qu'il a compris de la phrase ou du mot. L'activité peut permettre de réinvestir des mots découverts au préalable ou constituer un rituel pour découvrir de nouveaux bonjours.

Variante : si l'espace le permet (dans une cour de récréation par exemple), proposer la même activité sous forme de relais. Deux équipes s'affrontent pour se relayer un mot en courant d'un joueur à l'autre.

16. Memory live

Faire sortir deux enfants de la pièce ou leur demander de se boucher les oreilles. Le meneur attribue des bonjours en différentes langues à tous les enfants, de telle sorte qu'il y ait toujours deux enfants qui aient le même bonjour. Chacun se positionne dans l'espace, les deux enfants choisis au début doivent désigner les cartes vivantes une par une. Quand un enfant est désigné il doit répéter son mot à voix haute. Les deux enfants doivent former des paires d'enfants, selon les bonjours qu'ils prononcent. Une fois une paire d'enfants repérée, les deux enfants s'assoient, et le jeu continue jusqu'à ce

que toutes les paires aient été trouvées. Il est possible de s'appuyer sur le mémory des bonjours.

17. Jeu du facteur

Les enfants chantent la phrase avec le nom des jours dans d'autres langues. En suédois par exemple : « le facteur n'est pas passé, il ne passera jamais. "Måndag, tisdag, onsdag, torsdag, fredag, lördag, söndag." »

18. Danser, dans toutes les langues !

Proposer aux enfants des comptines associées à des gestes ou des rondes, telles que :

- Head, shoulders knees and toes
- La bella lavanderina
- Kye kye kule
- Giro, giro, tondo
- Olélé moliba makasi
- A ram sam sam
- Amina
- Daddy finger
- There stands a forest
- Mains en l'air (ex : Kitte kanmu en soninké)
- Himpel und Pimpel
- L'araignée Gipsy (ex : Hämä-hämähäkki en finnois)
- Si tu as de la joie au coeur (ex : Si Eres Feliz y lo Sabes en espagnol)
- Frère Jacques (ex : ぐーちょきぱーでなにつくろ en japonais)
- Aramsamsam
- Un éléphant qui se balançait (ex : Un elefant se legăna en roumain)
- Papiyon volé
- The wheels on the bus
- Des comptines avec des signes en LSF (Une souris verte, La famille tortue, Promenons-nous dans les bois...)

Certaines de ces comptines peuvent être retrouvées dans le CD 26 comptines pour découvrir les langues dont des extraits sont disponibles ici.

D'autres idées de comptines pour bouger peuvent être trouvées sur le site Mamalisa.com.