

Langues Vivantes en Grande Section de Maternelle : fiche pratique

AGIR AVEC SON CORPS > LES COULEURS

Référence aux textes officiels :

L'apprentissage d'une langue vivante est facilité par les capacités de l'enfant à mémoriser et à reproduire des sons nouveaux dès son plus jeune âge. L'école maternelle prépare à cet apprentissage. (doc rentrée 2011)

Objectifs :

- **Langue Vivante** : Développer chez l'élève les comportements et attitudes indispensables pour l'apprentissage d'une langue vivante (curiosité, écoute, attention, mémorisation). Mémoriser le vocabulaire des couleurs. Comprendre les consignes "pick up a ...", "Ready ? Go ! run !"
- **Motricité** : Courir vite en ligne droite, réagir vite au signal

Matériel : anneaux / balles / ou objets de couleurs différentes (un de moins que le nombre d'équipes, cinq ou six couleurs)

Prérequis : les nombres jusqu'à 6; les couleurs; Is it...? Yes it is/ No it isn't

Durée	Matériel	Déroulement	Remarques
5min	Salle de motricité (ou cour)	<p>1. Rituel de début de séance : l'enseignant (ou la marionnette) chante « <i>Hello, what's your name ?</i> » L'élève à qui elle pose la question répond en chantant « <i>My name is X(bis)</i> » Toute la classe reprend « <i>Hello X...</i> »</p> <p>Si un élève est « bloqué », (la marionnette ou) l'enseignant <u>chante avec lui.</u></p>	<p><i>Pas plus de 5-6 élèves</i> <i>Veiller à faire passer d'autres élèves lors de la séance suivante</i></p>
5min	Elèves assis en cercle	<p>2. Rappel de couleurs : l'enseignant fait défiler les flashcards ou les objets (blue ; yellow ; red ; green ; orange ; purple) puis désigne les flashcards en les montrant, les enfants les nomment. L'enseignant demande : « <i>Is it blue ?</i> La classe répond : <i>No, it isn't. It's purple.</i> » etc...</p>	<p>Même s'ils ne font qu'écouter les réponses des autres, ils s'imprègnent progressivement du vocabulaire.</p>
10min	Flashcards/ objets	<p>3. Game (schéma ci-dessous) L'enseignant explique que c'est une course où il va falloir rapporter des objets pour son équipe le plus vite possible et que le jeu va se dérouler en anglais → rappel si besoin des consignes : « <i>pick up .. ; ready, go ...</i> » Les élèves sont rangés par équipes (6 équipes de 5 ou le contraire) en file indienne. A côté de chaque équipe est placé un récipient pour y déposer l'objet. L'enseignant pose les objets mélangés par terre éloignés des élèves. (il y a un objet de moins que d'équipes pour chaque couleur). Le premier élève de chaque équipe se prépare à partir. :</p>	

Langues Vivantes en Grande Section de Maternelle : fiche pratique

	<p>Matériel :</p> <p>Objets disposés dans la salle</p> <p>Caisse pour le retour des objets</p>	<p>L'enseignant demande « ready ? » puis dit « Pick up a blue ..(ball,ring..) , go ! »</p> <p>Au signal le premier de chaque équipe part chercher l'objet de la bonne couleur et revient le déposer dans la caisse de son équipe ; il se replace en derrière la file de son équipe.</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Elèves en équipes :</p> <p>XXXX X → Caisse X</p> <p>++++ + → Caisse +</p> <p>IIII I → Caisse I</p> <p style="text-align: right;">objets dispersés</p> <p style="text-align: right; color: orange;">O B</p> <p style="text-align: right; color: green;">Y . P</p> <p style="text-align: right; color: blue;">G B</p> <p style="text-align: right; color: purple;">Y P</p> <p style="text-align: right; color: orange;">O R</p> <p style="text-align: right; color: green;">G</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Si un élève n'a pas rapporté le bon objet, on compare la couleur trouvée par les autres équipes pour valider. L'objet est remplacé alors à l'autre bout de la salle.</p>	<p>Legende des objets :</p> <p>B=blue, R=red , O=orange, Y=yellow, P=purple...</p> <p><i>Il est possible de disposer autant d'objets que de joueurs pour encourager la réussite des élèves.</i></p>
5min		<p><u>Score :</u></p> <p>Quand tous les élèves sont passés (et tous les objets rapportés), le jeu s'arrête.</p> <p>L'enseignant compte alors avec les élèves le butin de chaque équipe : one, two , three...</p> <p>L'équipe qui a le plus d'objets dans sa caisse a gagné.</p>	
2min	Rituel de fin	<p>L'enseignant (ou la marionnette) chante « good bye pupils... »</p> <p>Les élèves répondent « good bye X, ... »</p>	

Prolongements :

- matériel : ce jeu s'apparente au «**market race**»(ou « Déménageurs »). En variant les objets, on peut ainsi travailler différents champs lexicaux.
- difficulté : les distances, nombres d'objets et de couleurs sont à adapter selon la difficulté envisagée.
- au lieu de rapporter des objets, les élèves vont se placer dans les cerceaux de la couleur énoncée. Il y a plus d'équipes que de cerceaux, il faut donc arriver dans les premiers pour avoir sa place et marquer un point pour son équipe.

Variantes :

Béret : on peut disposer les objets au milieu de la salle avec des équipes face à face (les élèves sont en file indienne dans leur équipe) ; c'est alors une variante du « BERET ».

Le Béret, est plus difficile à jouer en maternelle car il faudrait placer les élèves, nombreux, sur deux lignes face à face, les faire jouer deux par deux en appelant chaque paire d'une façon différente.

La difficulté à propos de la mémorisation de l'identité de chacun peut être contournée en distribuant une petite carte plastifiée sur laquelle figure le dessin du mot auquel devra réagir l'élève.