

Parlemu trà noi

Livret pour les enseignants corsophones et non-corsophones
de la filière standard en cycle 1

Mariantonia Salini



Publicatu incù l'aiutu di a Cullettività di Corsica.

Sommaire

- 3 Prefaziu/Préface
- 4 Le mot de l'auteur
- 5 Où trouver les documents et supports ?
- 5 Que faire avant de mettre en œuvre une séance de langue-objet ?
- 6 Les compétences linguistiques à travailler
- 8 Traduction des formulations
- 12 Les différentes phases d'une séance de langue-objet
- 15 Activités guidées par l'enseignant
- 16 Quels supports utiliser pour les activités interactives ?
- 17 Quelles fiches d'exercices pour la trace écrite ?
- 18 Règles des jeux pour les activités interactives élève(s)/élève(s)

Directrice de publication
Marie-Caroline Missir

Directeur Canopé Corse
Marc-Antoine Mary

Auteur
Mariantonia Salini

Cheffe de projet
Mariadumenica Predali

Maquette
Andrée Danielli
Avec l'aimable participation de
Christophe Malric

Illustrations
Yann Le Borgne

© Réseau Canopé, 2023
(établissement public
à caractère administratif)
Téléport 1 – Bât. @ 4
1, avenue du Futuroscope
CS 80158
86961 Futuroscope Cedex



Prefaziu

U dispositivu accademicu di l'insignamentu di a lingua corsa prevede, à u minimu, trè ore d'amparera di a lingua corsa qualsiasi u livellu di scolarizzazione. U cusì dettu « insignamentu di e trè ore » deve custruisce un ammaestramentu diffusu di a lingua corsa è necessiteghja un sapè fà professionale specificu.

Stu sapè fà, Mariantonia Salini l'hà custruitu à u filu di u so parcorsu di furmatrice à prò di l'insignamentu di a lingua corsa, ch'ellu sia in u quadru bislinguu o dettu « standard ».

È ghjè cusì ch'ella ci invita oghje à *parlà trà noi*, à partesi da situazione semplice di a vita cutidiana in cumpagnia di Vulpucciu è a so famiglia. L'andatura hè chjara: prupone à i sculari di sviluppà cumpetenze di cumunicazione è di spressione trà elli incù un staccamentu prugressivu di u maestru ch'averà messu in anda arnesi da aduprà di modu autonomu.

Di più ch'un metodu, *Parlemu trà noi* hè una dimarchja pedagogica chì si pò impiegà è accumulà in parechji duminii.

Ch'elli ne fessinu usu i maestri senza vezzulà ! È cusì sia !

Pascale Antonetti
Ispettrice di l'Educazione Naziunale
Missione accademica lingua corsa

Préface

Le dispositif académique de l'enseignement de la langue corse prévoit, au minimum, trois heures d'apprentissage de la langue, quel que soit le niveau de scolarisation. Ce que l'on nomme « enseignement des trois heures » doit construire un enseignement diffus de la langue corse et nécessite un savoir-faire professionnel spécifique.

Ce savoir-faire, Mariantonia Salini l'a construit tout au long de son parcours de formatrice au service de la langue corse, que ce soit dans le cadre bilingue ou dit « standard ».

Et c'est ainsi qu'elle nous invite aujourd'hui à *parlà trà noi*, parler entre nous, à partir de situations simples de la vie quotidienne, en compagnie de Vulpucciu et sa famille. La démarche est claire : proposer aux élèves de développer des compétences de communication et d'expression entre eux, en se détachant progressivement de l'enseignant qui aura mis en œuvre des outils à utiliser en autonomie.

Plus qu'une méthode, *Parlemu trà noi* (parlons entre nous) est une démarche pédagogique qui peut être employée et adaptée dans plusieurs domaines.

Que les enseignants trouvent plaisir à l'utiliser !

Pascale Antonetti
Inspectrice de l'Éducation Nationale
Mission académique langue corse

Le mot de l'auteur

PRÉSENTATION

Cet outil s'adresse aux enseignants de maternelle, corsophones ou non-corsophones, exerçant en filière standard, afin de les aider à mettre en œuvre les trois heures hebdomadaires de langue et culture corses réglementaires.

Ayant exercé les fonctions de conseillère pédagogique LCC pendant vingt ans, j'ai pu constater que, malgré l'investissement des professeurs des écoles ou intervenants extérieurs et les nombreux supports pédagogiques mis à leur disposition dans le cadre de l'enseignement de notre langue régionale, les résultats aux évaluations académiques annuelles de la LCC dans la filière standard ne sont toujours pas satisfaisants en ce qui concerne les compétences de l'expression orale et écrite.

Répondre à des questions posées par le maître ou la maîtresse, mémoriser des mots, des structures syntaxiques ou des textes (chansons, poésies ou pièces de théâtre) sont, certes, des activités utiles et nécessaires, mais pas suffisantes pour apprendre à parler. Les élèves doivent être entraînés aussi et surtout à **s'exprimer spontanément dans des situations de communication** les plus authentiques possible, de préférence **avec leurs pairs et en autonomie**. Mais les enseignants ou les agents contractuels ne disposent pas toujours de supports permettant de mettre en œuvre ces activités et les concevoir est un travail véritablement chronophage et donc souvent impossible à mener.

L'objectif de *Parlemu trà noi* est de proposer aux acteurs de l'enseignement du corse en cycle 1 une démarche s'appuyant sur l'album *I vezzi di Vulpucciu* (déjà publié par le Canopé di Corsica, distribué dans toutes les écoles maternelles de l'académie, et en ligne sur le site [Educorsica](#)) dont l'enseignant trouvera ici une version simplifiée : *A ghjurnata di Vulpucciu*. Le plan de travail s'adosse aux textes officiels (B.O n° 25 du 24 de juin 2021 « Programme d'enseignement de l'école maternelle » et B.O du 27 septembre 2003 relatif à l'enseignement des langues régionales) et des supports prêts à l'emploi aideront les enseignants à améliorer en priorité les compétences d'expression orale des élèves en mettant en place des situations ludiques et en développant les interactions entre élèves. *Le jeu, au-delà du plaisir qu'il suscite, est une nécessité pour l'enfant. Puissant moteur d'apprentissage, il favorise l'attention, développe les habilités motrices et permet à l'enfant d'entrer dans le monde symbolique.* (cf. « Les langues vivantes à l'école maternelle », note de service n° 2019-086 du 28 mai 2019 du Ministre de l'Éducation nationale et de la Jeunesse).

Il ne s'agit pas d'une méthode d'apprentissage du corse mais plutôt d'un guide méthodologique pour accompagner le maître dans sa pratique de classe sur un temps à déterminer par lui. L'idée est également d'inciter les enseignants qui s'en sentent capables à poursuivre cette démarche pour aller plus loin dans les apprentissages à mettre en place. En effet, les compétences et structures syntaxiques travaillées dans *Parlemu trà noi* sont transférables à d'autres albums et à d'autres thèmes (sous réserve, pour les enseignants non-corsophones de pouvoir utiliser un nouveau lexique).

L'apprentissage d'une langue se fait de façon spiralaire et, par conséquent, tout au long de l'année scolaire, l'enseignant(e) incitera autant que possible les élèves à réinvestir les notions apprises ici dans d'autres situations, d'autres contextes et à partir d'autres supports pédagogiques en allant plus loin dans l'expression orale.

Des enregistrements sonores, en parler du nord et en parler du sud, mis en ligne sur le site [Educorsica](#) donneront la possibilité aux maîtres peu à l'aise avec la langue¹ de prendre plus d'assurance pour la parler et l'enseigner et aux non-corsophones de s'investir eux aussi dans l'enseignement du corse et d'augmenter ainsi le volume horaire hebdomadaire de la langue régionale, qui reste trop souvent limité à 1h30 (volume horaire d'un échange de service ou d'une intervention d'agent contractuel).

J'espère que cet outil accompagnera utilement les enseignants des classes maternelles de la filière standard et qu'il leur permettra de pratiquer encore mieux notre belle langue régionale avec leurs élèves.

Mariantonia Salini

¹ « Une recherche, menée par Heather Hilton dans une classe de CP et une classe de CE2, montre que les élèves ayant un professeur de niveau moins avancé bénéficient d'un avantage au niveau de l'expression orale, car celui-ci produit une langue plus limitée et donc plus accessible aux débutants. En revanche, la langue plus riche et plus variée produite par un autre professeur favorise de meilleures performances en compréhension. La mise en œuvre de l'enseignement d'une langue (...) repose ainsi sur une double compétence, langagière et didactique. C'est le niveau de maîtrise du professeur dans la langue concernée ainsi que ses notions de didactique des langues qui entrent en jeu et un bon équilibre entre les deux est sans doute préférable. » (*Guide pour l'enseignement des langues vivantes, Oser les langues vivantes étrangères à l'école, cycles 2 et 3*, Ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse).

Où trouver les documents et supports ?

Dans le coffret pédagogique :

- Le livret de l'enseignant(e)
- *A ghjurnata di Vulpucciu*, version simplifiée de l'album *I vezzi di Vulpucciu*, avec sa traduction
- 19 flashcards
- 12 plateaux-jeux (avec, au dos de chacun, un plateau-jeu différent de façon à avoir chaque plateau-jeu en double)
- 2 dés, numérotés de 1 à 3 et de 1 à 6
- 52 cartes

En ligne sur le site [Educorsica](#) :

- Les enregistrements audio de *A ghjurnata di Vulpucciu*, des structures syntaxiques, du lexique à faire étudier aux élèves, des consignes pour mener une séance, des phrases pour participer à un jeu.
- Le livret de l'enseignant(e)
- L'album *A ghjurnata di Vulpucciu*
- Les flashcards
- Les plateaux-jeux
- Le jeu de cartes
- Les fiches de référence par niveau de classe (pour aider les élèves à poser des questions au cours des jeux interactifs n° 39 et n° 40)
- Le patron d'un dé vierge, à compléter si besoin
- Les fiches d'exercice pour la trace écrite

Que faire avant de mettre en oeuvre une séance de langue-objet ?

- Cibler la ou les compétences de communication à travailler dans le tableau proposé pages 6 et 7. Exemple : Dans l'activité langagière « Réagir et dialoguer », la compétence « Demander des informations à quelqu'un sur quelqu'un d'autre ». **Remarque : pour chaque « Activité langagière » du tableau, les compétences doivent être étudiées dans l'ordre présenté.**
- Choisir, dans le même document, selon le niveau de classe, les éléments linguistiques à faire acquérir aux élèves au cours d'une séance (voire deux ou trois séances si nécessaire). Exemple : Deux structures syntaxiques (une pour pouvoir poser une question et une pour pouvoir y répondre) : *Quale hè ?* et *Hè...* (Qui est-ce ? C'est...) et deux à trois mots de lexique suivant le niveau de classe : « Vulpucciu » et « Vulpone » ou « Vulpiola ».
- S'entraîner, si besoin est, à bien prononcer et à mémoriser ces éléments linguistiques ainsi que les consignes nécessaires au déroulement d'une séance, en s'appuyant sur les enregistrements sonores mis en ligne sur [Educorsica](#).
- Prévoir :
 - Le livret *A ghjurnata di Vulpucciu* (proposé dans le coffret) ou les images du livret à projeter sur le TBI (téléchargeables sur le site [Educorsica](#)).
 - Les flashcards ou les cartes correspondants au lexique étudié (à trouver dans le coffret pédagogique *Parlemu trà noi*).
 - Les activités guidées (à choisir dans la liste proposée dans le livre de l'enseignant(e) pages 15-16).
 - Les plateaux-jeux en lien avec les notions étudiées (se référer au tableau page 17 du livret de l'enseignant(e) et lire les règles de jeux correspondantes des pages 19 à 22).
 - Les fiches de référence par niveau de classe (pour aider les élèves à poser des questions) uniquement pour les jeux interactifs n° 39 et n° 40, téléchargeables et imprimables sur le site [Educorsica](#).
 - Les dés (à trouver dans le coffret pédagogique *Parlemu trà noi*).
 - Les fiches d'exercices pour la trace écrite téléchargeables et imprimables (sur [Educorsica](#) également) (Cf. Tableau p 18).
- Dérouler ensuite les phases d'une séance de langue-objet, comme indiqué pages 12 à 14 du livret de l'enseignant(e).

LES COMPÉTENCES LINGUISTIQUES À TRAVAILLER

		PS	MS	GS
ACTIVITÉ LANGAGIÈRE	COMPÉTENCES LINGUISTIQUES VISÉES	STRUCTURES SYNTAXIQUES ET LEXIQUE		
COMPRENDRE À L'ORAL RÉAGIR ET DIALOGUER	Demander des informations à quelqu'un sur quelqu'un d'autre Savoir répondre aux questions	Quale hè? Hè Vulpucciu. Hè Vulpone. Hè Vulpiola.	Quale hè? Hè Vulpucciu. Hè Vulpone. Hè u babbu. Hè Vulpiola. Hè a mamma.	Quale hè? Hè Vulpucciu. Hè Vulpone. Hè u babbu di Vulpucciu. Hè Vulpiola. Hè a mamma di Vulpucciu.
		Induve hè Vulpucciu (Vulpiola, Vulpone)? Hè in scola. Hè in casa.	Induve hè Vulpucciu (Vulpiola, Vulpone, a mamma, u babbu)? Hè in scola. Hè in casa. Hè in cucina.	Induve hè Vulpucciu (Vulpiola, Vulpone, a mamma di Vulpucciu, u babbu di Vulpucciu)? Hè in scola. Hè in casa. Hè in cucina. Hè in furesta.
		Induve vâ Vulpucciu? Vâ à a scola. Vâ in casa.	Induve vâ Vulpucciu? Vâ à a scola. Vâ in casa. Vâ in cucina.	Induve vâ Vulpucciu? Vâ à a scola. Vâ in casa. Vâ in cucina. Vâ in furesta.
		Chì face Vulpucciu? Si sveglia, si lava, si veste, manghja, vâ à a scola.	Chì face Vulpucciu? Si sveglia, si lava, si veste, manghja, vâ à a scola, ghjoca.	Chì face Vulpucciu? Si sveglia, si lava, si veste, manghja, vâ à a scola, ghjoca, dorme.
	Demander des informations à quelqu'un sur quelque chose et savoir répondre aux questions	Chì hè? Hè u pane. Hè a cunfittura. Hè a mela. Hè a casa. Hè a scola.	Chì hè? Hè u pane. Hè a cunfittura. Hè u butiru. Hè a mela. Hè a casa. Hè a scola. Hè a cucina.	Chì hè? Hè u pane. Hè a cunfittura. Hè u butiru. Hè a mela. Hè a carne. Hè a casa. Hè a scola. Hè a cucina. Hè a furesta.
		Hè Vulpucciu (Vulpone, Vulpiola)? Iè. Innò.	Hè Vulpucciu (Vulpone, Vulpiola, a mamma, u babbu)? Iè, hè Vulpucciu. (Iè, hè Vulpone. Etc.). Innò, hè Vulpone. (Innò, hè Vulpiola. Etc.).	Hè Vulpucciu (Vulpone, Vulpiola, a mamma, u babbu)? Iè, hè Vulpucciu. (Iè, hè Vulpone. Etc.). Innò, ùn hè micca Vulpucciu, hè Vulpone. (Innò, ùn hè micca Vulpone, hè Vulpiola. Etc.).
	Savoir répondre à une question (par l'affirmative ou la négative)	Hè u pane (a cunfittura, a mela, a casa, a scola)? Iè. Innò.	Hè u pane (a cunfittura, u butiru, a mela, a casa, a scola, a cucina)? Iè, hè u pane. (Iè, hè a cunfittura. Etc.). Innò, hè a cunfittura. (Innò, hè u butiru. Etc.).	Hè u pane (a cunfittura, u butiru, a carne, a casa, a scola, a cucina, a furesta)? Iè, hè u pane. (Iè, hè cunfittura. Etc.). Innò, ùn hè micca u pane, hè a cunfittura. (Innò, ùn hè micca cunfittura, hè u butiru. Etc.).

		PS	MS	GS
ACTIVITÉ LANGAGIÈRE	COMPÉTENCES LINGUISTIQUES VISÉES	STRUCTURES SYNTAXIQUES ET LEXIQUE		
PARLER EN CCONTIU				Hè u babbu di Vulpucciu (a mamma di Vulpucciu)? Iè, hè u babbu di Vulpucciu. (Iè, hè a mamma di Vulpucciu). Innò, ùn hè micca u babbu di Vulpucciu, hè a mamma. (Innò, ùn hè micca a mamma di Vulpucciu, hè u babbu).
		Si sveglia (si lava, si veste, ...) Vulpucciu? Iè. Innò.	Si sveglia (si lava, si veste, ...) Vulpucciu? Iè, si sveglia. Innò, si lava.	Si sveglia (si lava, si veste, ...) Vulpucciu? Iè, si sveglia. (Iè, si lava. Etc.). Innò, ùn si sveglia micca. Si lava. (Innò, ùn si lava micca. Si veste. Etc.).
	Savoir identifier, présenter, désigner une personne (un personnage)	Hè Vulpucciu. Hè Vulpone. Hè Vulpiola.	Hè Vulpucciu. Hè Vulpone. Hè u babbu. Hè Vulpiola. Hè a mamma.	Hè Vulpucciu. Hè Vulpone. Hè u babbu di Vulpucciu. Hè Vulpiola. Hè a mamma di Vulpucciu.
PARLER EN CCONTIU	Savoir dire ce que fait une personne (un personnage)	Vulpucciu si sveglia (si lava, si veste, manghja, vâ à a scola).	Vulpucciu si sveglia (si lava, si veste, manghja, vâ à a scola, ghjoca).	Vulpucciu si sveglia (si lava, si veste, manghja, vâ à a scola, ghjoca, dorme).
	Savoir identifier, présenter, désigner un objet, un lieu	Hè u pane. Hè a cunfittura. Hè a mela. Hè a casa. Hè a scola.	Hè u pane. Hè a cunfittura. Hè u butiru. Hè a mela. Hè a casa. Hè a scola. Hè a cucina.	Hè u pane. Hè a cunfittura. Hè u butiru. Hè a mela. Hè a carne. Hè a casa. Hè a scola. Hè a cucina. Hè a furesta.
	LIRE	Lire des mots isolés et des textes courts	Vulpucciu, Vulpone, Vulpiola	Vulpucciu, Vulpone, Vulpiola Hè Vulpucciu. Hè Vulpone. Hè Vulpiola. Vulpucciu vâ à a scola.
ÉCRIRE			Copier des mots isolés ou des phrases	Vulpucciu, Vulpone, Vulpiola

Traduction

POUR LA PS

Quale hè ?

Hè Vulpucciu.
Hè Vulpone.
Hè Vulpiola.

Induve hè Vulpucciu ?

Hè in casa.
Hè in scola.

Induve và Vulpucciu ?

Và à a scola.
Và in casa.

Chì face Vulpucciu ?

Si sveglia.
Vulpucciu si sveglia.
Si lava.
Vulpucciu si lava.
Si veste.
Vulpucciu si veste.
Manghja.
Vulpucciu manghja.
Và à a scola.
Vulpucciu và à a scola.

Chì hè ?

Hè u pane.
Hè a cunfittura.
Hè a mela.
Hè a casa.
Hè a scola.

Hè Vulpucciu ? Hè Vulpone ? Hè Vulpiola ?

Iè.
Innò.

Hè u pane (a cunfittura, a mela, a casa, a scola) ?

Iè.
Innò.

Si sveglia (Si lava, Si veste, Maghja, Và à a scola) Vulpucciu ?

Iè.
Innò.

Qui est-ce ?

C'est Vulpucciu.
C'est Vulpone.
C'est Vulpiola.

Où est Vulpucciu ?

Il est à la maison.
Il est à l'école.

Où va Vulpucciu ?

Il va à l'école.
Il va à la maison.

Que fait Vulpucciu ?

Il se réveille.
Vulpucciu se réveille.
Il se lave.
Vulpucciu se lave.
Il s'habille.
Vulpucciu s'habille.
Il mange.
Vulpucciu mange.
Il va à l'école.
Vulpucciu va à l'école.

Qu'est-ce que c'est ?

C'est le pain.
C'est la confiture.
C'est la pomme.
C'est la maison.
C'est l'école.

C'est Vulpucciu ? C'est Vulpone ? C'est Vulpiola ?

Oui.
Non.

C'est le pain (la confiture, la pomme, la maison, l'école) ?

Oui.
Non.

Est-ce que Vulpucciu se réveille (se lave, s'habille, mange, va à l'école) ?

Oui.
Non.

POUR LA MS

Quale hè ?

Hè Vulpucciu.
Hè Vulpone.
Hè u babbu.
Hè Vulpiola.
Hè a mamma.

Induve hè Vulpucciu ?

Hè in casa. Hè in cucina. Hè in scola.

Induve và Vulpucciu ?

Và à a scola.
Và in casa.
Và in cucina.

Chì face Vulpucciu ?

Si sveglia.
Vulpucciu si sveglia.
Si lava.
Vulpucciu si lava.
Si veste.
Vulpucciu si veste.
Manghja.
Vulpucciu manghja.
Và à a scola.
Vulpucciu và à a scola.
Ghjoca.
Vulpucciu ghjoca.

Chì hè ?

Hè u pane. Hè a cunfittura. Hè u butiru.
Hè a mela.
Hè a scola. Hè a casa. Hè a cucina.

Hè Vulpucciu ? Hè Vulpone ? Hè Vulpiola ?

Iè, hè Vulpucciu. (Iè, hè Vulpone. Etc.).
Innò, hè Vulpone. (Innò, hè Vulpiola. Etc.).

Hè u babbu ? Hè a mamma ?

Iè, hè u babbu. Innò, hè a mamma. Hè Vulpiola.
Iè, hè a mamma. Innò, hè u babbu. Hè Vulpone.

Hè u pane (a cunfittura, u butiru, a mela) ?

Iè, hè u pane. Innò, hè a cunfittura. Etc.

Si sveglia Vulpucciu ?

Iè, si sveglia. Innò, si lava (si veste. Etc.).

Si lava Vulpucciu ? Iè, .../Innò, ...

Si veste Vulpucciu ? ...

Manghja Vulpucciu ? ...

Và à a scola Vulpucciu ? ...

Ghjoca Vulpucciu ? ...

Qui est-ce ?

C'est Vulpucciu.
C'est Vulpone.
C'est le papa.
C'est Vulpiola.
C'est la maman.

Où est Vulpucciu ?

Il est à la maison. Il est dans la cuisine. Il est à l'école.

Où va Vulpucciu ?

Il va à l'école.
Il va à la maison.
Il va dans la cuisine.

Que fait Vulpucciu ?

Il se réveille.
Vulpucciu se réveille.
Il se lave.
Vulpucciu se lave.
Il s'habille.
Vulpucciu s'habille.
Il mange.
Vulpucciu mange.
Il va à l'école.
Vulpucciu va à l'école.
Il joue.
Vulpucciu joue.

Qu'est-ce que c'est ?

C'est le pain. C'est la confiture. C'est le beurre. C'est la pomme.
C'est l'école. C'est la maison. C'est la cuisine.

C'est Vulpucciu ? C'est Vulpone ? C'est Vulpiola ?

Oui, c'est Vulpucciu. (Oui, c'est Vulpone. Etc.).
Non, c'est Vulpone (Non, c'est Vulpiola. Etc.).

C'est le papa ? C'est la maman ?

Oui, c'est le papa. Non, c'est la maman. C'est Vulpiola.
Oui, c'est la maman. Non, c'est le papa. C'est Vulpone.

C'est le pain (la confiture, le beurre, la pomme) ?

Oui, c'est le pain. Non, c'est la confiture. Etc.

Est-ce que Vulpucciu se réveille ?

Oui, il se réveille. Non, il se lave (il s'habille. Etc.).

Est-ce que Vulpucciu se lave ? Oui, .../Non, ...

Est-ce que Vulpucciu s'habille ? ...

Est-ce que Vulpucciu mange ? ...

Est-ce que Vulpucciu va à l'école ? ...

Est-ce que Vulpucciu joue ? ...

POUR LA GS

Quale hè ?

Hè Vulpucciu.
Hè Vulpone.
Hè u babbu.
Hè u babbu di Vulpucciu.
Hè Vulpiola.
Hè a mamma di Vulpucciu.

Induve hè Vulpucciu ?

Hè in casa.
Hè in cucina.
Hè in scola.
Hè in furesta.

Induve vè Vulpucciu ?

Và à a scola.
Và in casa.
Và in cucina.
Và in furesta.

Chì face Vulpucciu ?

Si sveglia.
Si veste.
Si lava.
Manghja.
Và à a scola.
Ghjoca.
Dorme.

Chì hè ?

Hè u pane.
Hè a cunfittura.
Hè u butiru.
Hè a mela.
Hè a carne.
Hè a casa.
Hè a scola.
Hè a cucina.
Hè a furesta.

Hè Vulpucciu ? Hè Vulpone ? Hè Vulpiola ?

lè, hè Vulpucciu. (*lè, hè Vulpone. Etc.*)

Innò, ùn hè micca Vulpucciu. Hè Vulpone. (*Innò, ùn hè micca Vulpone. Hè Vulpiola. Etc.*)

Hè u babbu ? Hè a mamma ?

lè, hè u babbu. Innò, ùn hè micca babbu, hè a mamma.

lè, hè a mamma. Innò, ùn hè micca a mamma, hè u babbu.

Qui est-ce ?

C'est Vulpucciu.
C'est Vulpone.
C'est le papa.
C'est le papa de Vulpucciu.
C'est Vulpiola.
C'est la maman de Vulpucciu.

Où est Vulpucciu ?

Il est à la maison.
Il est dans la cuisine.
Il est à l'école.
Il est en forêt.

Où va Vulpucciu ?

Il va à l'école.
Il va à la maison.
Il va dans la cuisine.
Il va en forêt.

Que fait Vulpucciu ?

Il se réveille.
Il s'habille.
Il se lave.
Il mange.
Il va à l'école.
Il joue.
Il dort.

Qu'est-ce que c'est ?

C'est le pain.
C'est la confiture.
C'est le beurre.
C'est la pomme.
C'est la viande.
C'est la maison.
C'est l'école.
C'est la cuisine.
C'est la forêt.

C'est Vulpucciu ? C'est Vulpone ? C'est Vulpiola ?

Oui, c'est Vulpucciu. (*Oui, c'est Vulpone. Etc.*)

Non, ce n'est pas Vulpucciu. C'est Vulpone. (*Non, ce n'est pas Vulpone. C'est Vulpiola. Etc.*)

C'est le papa ? C'est la maman ?

Oui, c'est le papa. Non, ce n'est pas le papa, c'est la maman.

Oui, c'est la maman. Non, ce n'est pas la maman, c'est le papa.

Hè u pane ? Hè a cunfittura ? Hè u butiru ? Hè a mela ? Hè a carne ? Hè a casa ? Hè a scola ? Hè a cucina ? Hè a furesta ?

lè, hè u pane. (*lè, hè a cunfittura. Etc.*)
Innò, ùn hè micca u pane. Hè a cunfittura. (*Innò, ùn hè micca a cunfittura. Hè u butiru. Etc.*)

Hè u babbu di Vulpucciu ?

lè, hè u babbu di Vulpucciu.
Innò, ùn hè micca u babbu di Vulpucciu, hè a mamma.

Hè a mamma di Vulpucciu ?

lè, hè a mamma di Vulpucciu.
Innò, ùn hè micca a mamma di Vulpucciu. Hè u babbu.

Si sveglia Vulpucciu ?

lè, si sveglia.
Innò, ùn si sveglia micca. Si lava (*Si veste. Etc.*)

Si lava Vulpucciu ?

lè, si lava.
Innò, ùn si lava micca...

Si veste Vulpucciu ?

lè, si veste.
Innò, ùn si veste micca...

Manghja Vulpucciu ?

lè, manghja.
Innò, ùn manghja micca...

Và à a scola Vulpucciu ?

lè, vè à a scola.
Innò, ùn vè micca à a scola...

Ghjoca Vulpucciu ?

lè, ghjoca.
Innò, ùn ghjoca micca...

Dorme Vulpucciu ?

lè, dorme.
Innò, ùn dorme micca...

C'est le pain ? C'est la confiture ? C'est le beurre ? C'est la pomme ? C'est la viande ? C'est la maison ? C'est l'école ? C'est la cuisine ? C'est la forêt ?

Oui, c'est le pain. (*Oui, c'est la confiture. Etc.*)
Non, ce n'est pas le pain. C'est la confiture. (*Non, ce n'est pas la confiture. C'est le beurre. Etc.*)

C'est le père de Vulpucciu ?

Oui, c'est le père de Vulpucciu.
Non, ce n'est pas le père de Vulpucciu, c'est la mère.

C'est la mère de Vulpucciu ?

Oui, c'est la mère de Vulpucciu.
Non, ce n'est pas la mère de Vulpucciu. C'est le père.

Est-ce que Vulpucciu se réveille ?

Oui, il se réveille.
Non, il ne se réveille pas. Il se lave (*Il s'habille. Etc.*)

Est-ce que Vulpucciu se lave ?

Oui, il se lave.
Non, il ne se lave pas...

Est-ce que Vulpucciu s'habille ?

Oui, il s'habille.
Non, il ne s'habille pas...

Est-ce que Vulpucciu mange ?

Oui, il mange.
Non, il ne mange pas...

Est-ce que Vulpucciu va à l'école ?

Oui, il va à l'école.
Non, il ne va pas à l'école...

Est-ce que Vulpucciu joue ?

Oui, il joue.
Non, il ne joue pas...

Est-ce que Vulpucciu dort ?

Oui, il dort.
Non, il ne dort pas...

Les différentes phases d'une séance de langue objet

- Les volumes horaires sont donnés à titre indicatif et peuvent bien sûr être modifiés selon les niveaux.
- La séance peut être découpée en différents moments de travail, répartis sur la journée ou sur plusieurs jours, selon le niveau des élèves et la complexité des notions étudiées.

Exemple :

1^{er} moment : phases 1 et 2

2^e moment : phases 3 et 4

3^e moment : phases 5 et 6

- La phase 5 ne sera proposée aux élèves que lorsqu'ils auront mémorisé tous les mots nécessaires pour jouer.

1 - Rappels – 3 à 5 minutes – Groupe-classe

Il s'agit de s'assurer des acquis antérieurs des élèves (à partir de la séance n° 2), acquis qui vont servir de base à l'apprentissage de la nouvelle notion.

Exemples :

Si l'on veut travailler l'activité langagière « Réagir et dialoguer » des programmes :

Les élèves vont au tableau deux par deux. L'enseignant(e) leur présente (ou leur donne) une ou des images à partir de laquelle ou desquelles l'un pose une question oralement et l'autre répond. Puis, on échange les rôles. Les enfants doivent utiliser les éléments linguistiques étudiés dans une séance précédente.

Si l'on veut travailler l'activité langagière « Parler en continu » :

Un élève va au tableau et doit présenter, à partir d'une image accrochée au tableau ou donnée par l'enseignant(e), un personnage, un objet ou un lieu ou dire ce que fait un personnage. Il n'y a d'interaction ni avec le maître/la maîtresse ni avec un autre élève.

Exemples : *Hè Vulpucciu. Vulpucciu manghja.* (C'est Vulpucciu. Vulpucciu mange.)

Chaque jour, l'enseignant(e) sollicite ainsi deux ou trois binômes ou deux ou trois élèves et s'assure que tous les élèves se sont prêtés à l'exercice au bout de quelques jours. Puis, on recommence.

L'objectif est également de faciliter la mémorisation des notions étudiées et de permettre aux enfants de prendre confiance en eux grâce à une activité ritualisée.

Cette phase peut servir au professeur des écoles, d'évaluation continue de l'oral à partir d'une grille sous forme de tableau à double entrée comportant la liste des élèves, les activités langagières (Comprendre à l'oral, Réagir et dialoguer, Parler en continu) et les compétences travaillées (Exemple : dans l'activité langagière « Réagir et dialoguer », on va évaluer la compétence « Demander des informations à quelqu'un sur quelqu'un d'autre »). (Cf : Tableau des compétences à travailler pages 6-7).

Il suffit à l'enseignant(e) de mettre par exemple une croix chaque fois qu'une compétence est acquise. Il/elle vérifie ainsi que les notions de la séance précédente sont maîtrisées. Si elles ne le sont pas par au moins environ 60 % des élèves, il faudra y revenir.

2 - Découverte et mémorisation d'éléments linguistiques nouveaux 10 minutes – Groupe-classe

Il faut toujours présenter **une structure syntaxique avec au minimum deux mots de lexique**. (On n'apprend pas le lexique pour le lexique car cela ne permet pas de communiquer.) Il faut également habituer les enfants à **manipuler questions et réponses** (réponses à la forme affirmative et, plus tard, à la forme négative).

L'enseignant(e) présentera donc au minimum deux structures syntaxiques : une permettant de poser une question et une autre permettant de répondre (sans oublier les mots du lexique).

Exemple :

Deux structures syntaxiques : « Quale hè ? » et « Hè ... » (Qui est-ce ? C'est ...)

Deux mots du lexique : Vulpucciu, Vulpone. (noms des personnages de l'album)

L'enseignant(e) utilisera pour cela comme support(s) l'album *A ghjurnata di Vulpucciu* (proposé dans le coffret *Parlemu trà noi*) ou les flashcards, ou encore les images de l'album en ligne sur [Educorsica](#), à projeter sur le TBI.

Déroulement de cette phase :

- Présentation par l'enseignant(e) des éléments linguistiques nouveaux (en montrant l'image d'un personnage ou d'un objet ou d'un lieu).
- Répétitions collectives (3 à 4 fois) pour aider les élèves à prendre confiance.
- Répétitions individuelles (4 à 5 élèves) afin de corriger plus efficacement les erreurs de prononciation.
- Exercice de « la chaîne parlée » (un élève pose une question à un autre qui répond et pose une question au suivant et ainsi de suite...). Afin de ne pas perdre de temps, l'enseignant(e) veillera à déterminer avec les élèves « le chemin de la parole » qui sera toujours le même, au moins pendant quelque temps.

Exemples :

Si les enfants sont regroupés en demi-cercle ou en U autour de la maîtresse, on choisit par exemple de commencer de la droite vers la gauche.

S'ils sont répartis par rangée, on désigne, comme le premier à poser une question, l'élève à l'extrémité gauche de la première rangée, puis, arrivé à l'extrémité droite, on continue avec l'élève qui est derrière dans la rangée suivante etc.

Pendant les exercices de répétitions collectives ou individuelles, afin de les rendre plus ludiques et moins monotones au fil du temps, l'enseignant(e) peut, par exemple, proposer aux élèves de répéter en mimant un robot qui scandé les syllabes, un escargot qui parle très lentement, une souris qui a une voix très aiguë, un ours qui a une voix très grave, un policier en colère, en chuchotant, etc.

3 - Observation réfléchie de la langue – 2 à 5 minutes Groupe-classe

L'enseignant(e) attire l'attention des élèves sur un point phonologique ou grammatical (de façon implicite bien sûr !) ou lexical. Il (Elle) établit chaque fois que cela est possible des passerelles avec le français ou une autre langue étudiée par les élèves.

Exemples :

L'enseignant(e) fera réfléchir implicitement les enfants sur les notions de racines communes, de déterminant, de genre :

« À quelle parole que vous connaissez déjà vous fait penser *a mamma* ? Est-ce que l'on entend la même chose à la fin ? ». « Qu'est-ce que l'on entend avant *mamma* quand je dis *a mamma* ? » « Et avant *maman* quand je dis « la maman » ? » (même chose, une autre fois, avec *u babbu/le papa*).

L'enseignant(e) sensibilisera les élèves aux phonèmes et aux graphèmes similaires à ceux du français et à ceux qui sont différents du français. Avec les Grandes Sections, l'enseignant(e) écrit le mot « Vulpucciu » au tableau, le lit à haute voix et demande : « Quelle est la lettre que l'on retrouve trois fois dans ce mot ? Est-ce qu'elle se prononce comme en français dans le mot « ... » (choisir un mot français dont la forme écrite est connue des enfants avec le son [y] et l'écrire aussi au tableau) ? » etc.

De même, il est possible de s'appuyer sur les jeux phoniques conduits en français (frappé d'une suite sonore, découpage oral de mots connus en syllabes, repérage de syllabes communes, etc.) et en LVE pour inviter les élèves à percevoir que chaque langue a son propre rythme, sa propre tonicité (accents de mots, accents de phrases) et ses particularités phonologiques.

On développe ainsi chez les élèves des capacités d'observation et de raisonnement. « (Les langues vivantes étrangères à l'école maternelle, note de service du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse n° 2019-089 du 28-5-2019). »

4 - Appropriation des notions nouvelles dans des activités guidées – 10 minutes – Groupe-classe ou demi-groupe

Ces activités encadrées par l'enseignant(e) vont favoriser la mémorisation et le réinvestissement des nouveaux éléments langagiers dans des moments ludiques : jeu *Vera* ou *Falsa* (Vrai ou Faux), jeu *Chì manca ?* (= jeu de Kim) (Que manque t-il ?), etc. (cf : liste des activités proposées pages 15 et 16).

Lors de cette phase, les élèves travaillent l'écoute, la compréhension et prennent la parole, accompagnés par le maître/la maîtresse qui aidera à la formulation, reformulera à la place des élèves ou bien encore rectifiera les erreurs de prononciation, de syntaxe.

Remarque :

Il est important de varier les activités lors de chaque séance afin de ne pas lasser les élèves.

5 - Réinvestissement des notions linguistiques apprises dans des situations de communication – 10 minutes - En atelier, en groupes

Il s'agit ici de faire utiliser aux élèves les éléments linguistiques nouveaux dans **des situations interactives élève(s)/élève(s) et en autonomie.**

Ces situations de communication vont permettre aux élèves d'optimiser le temps de parole de chacun en langue corse. En effet, lorsque les élèves s'entraînent simultanément (et même si l'activité ne dure que quelques minutes), chacun va avoir la possibilité de prendre la parole plusieurs fois dans le temps imparti pour l'activité. Dans ce même temps, en classe entière, seuls quelques élèves s'expriment, et souvent une fois uniquement. Le coffret *Parlemu trà noi* propose des plateaux-jeux et des cartes qui vont permettre aux enfants d'interagir tout en jouant et en suivant une règle préalablement expliquée par l'enseignant(e).

Dans cette phase de la séance, la langue n'est pas un objet d'étude mais un outil pour communiquer. Les élèves travaillent simultanément, l'enseignant(e) les observe et les écoute, les aide à surmonter les difficultés si nécessaire, voire évalue la production orale de certains enfants (avec une grille d'observables).

Les erreurs linguistiques sont tolérées. Les élèves ne sont pas corrigés systématiquement dès qu'ils émettent un son, ceci afin de leur permettre de libérer leur parole. Ici, c'est le sens du message qui compte et non pas sa qualité. En revanche, l'enseignant(e) s'appuiera sur ses observations pour revenir plus tard sur des notions mal acquises (mots mal prononcés, prosodie incorrecte, lexique mal mémorisé, etc.)

6 - Trace écrite – 5 minutes – En atelier, en groupes ou en groupe-classe

Elle peut prendre différentes formes (après présentation des mots étudiés par l'enseignant(e) au tableau ou sur un autre support) selon les niveaux : copie de mots ou de phrases simples, reconnaissance de dessins correspondant à des mots ou des phrases prononcés par le maître/la maîtresse : « Stà à sente è metti una croce davanti à... » (Écoute et met une croix devant...), « Stà à sente è culurisci in rossu u/a... » (Écoute et colorie en rouge le/la...), « Stà à sente è inturnieghja... » (Écoute et entoure...), etc.), mots ou phrases simples à remettre dans l'ordre, phrases à compléter, dessin(s) à légènder, ...

Des exemples de fiches d'exercices par niveau et imprimables sont proposés en ligne sur le site Educorsica. Le tableau p 18 aidera l'enseignant(e) à faire son choix au préalable.

ATTENTION ! Tous les éléments travaillés à l'écrit doivent être parfaitement maîtrisés à l'oral (en compréhension et en expression). Ils apparaissent donc toujours en différé dans le processus d'apprentissage.

Activités guidées par l'enseignant

(Les noms des activités et les consignes en corse sont enregistrés sur le site Educorsica.)

Les activités sont à choisir suivant le niveau de classe, les éléments linguistiques étudiés (certaines activités sont en effet plus adaptées que d'autres au lexique et aux structures syntaxiques ciblées) et l'objectif poursuivi : faciliter l'acquisition du vocabulaire et développer la compréhension orale ou développer la production orale.

Selon la complexité du lexique à faire acquérir et selon le niveau des élèves, **proposer 2 à 5 flashcards à la fois.** Lorsque les élèves maîtrisent bien une activité, l'enseignant(e) peut demander à un enfant d'être le meneur de jeu à sa place.

Faire une validation collective à la fin de chaque activité.

POUR FACILITER L'ACQUISITION DU LEXIQUE ET DÉVELOPPER LA COMPRÉHENSION ORALE

Bingo

Chaque élève a en main 4 flashcards choisies au hasard dans un lot. Énoncer des mots : les élèves possédant les bonnes cartes les posent sur leur table. Le premier à avoir posé toutes ses cartes crie *Bingo !*

In l'ordine (Dans l'ordre)

Les élèves disposent de plusieurs flashcards. Énoncer une suite de mots, les élèves ordonnent les images correspondantes sur leurs tables. La validation se fait collectivement au tableau.

Vera o falsa (Vrai ou faux)

Énoncer des affirmations. Les élèves doivent dire *Vera* ou *falsa* (ou faire un geste : lever le pouce si l'affirmation est vraie, le baisser si elle est fausse).

Exemples : Montrer une image de *Vulpucciu* et dire : *Hè Vulpone.* (C'est *Vulpone*.) Montrer l'image de *Vulpucciu* qui dort et dire : *Vulpucciu dorme.* (*Vulpucciu* dort.) etc.

Arricurdà si (Se souvenir)

Disposer les cartes au tableau en donnant leur nom au fur et à mesure. Demander aux élèves de bien les regarder puis les retourner face cachée. Demander aux élèves par exemple : *Induve hè Vulpucciu?... (Où est Vulpucciu?).* Un élève vient désigner la carte au tableau : *Hè qui ! (Il est là!).*

Rimette in l'ordine (Remettre dans l'ordre)

Répartir les élèves en plusieurs petits groupes. Donner un même jeu de plusieurs flashcards à chaque groupe. Énoncer une suite de noms ou de phrases correspondant aux flashcards distribuées. Chaque groupe doit ranger les flashcards sur sa table dans l'ordre dicté.

Mustrà (Montrer)

Les élèves se mettent en rang deux par deux face au tableau, sur lequel sont accrochées des flashcards. L'enseignant(e) énonce un nom ou une phrase. Le plus rapide des deux premiers élèves des rangs à pointer l'image correspondante a gagné et se range en bout de file, tandis que le perdant s'assied à sa place. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'élève dans un des deux rangs.

U brucu (La chenille)

Les élèves sont disposés en colonnes de nombre égal. Distribuer un jeu identique de flashcards à chacune des colonnes. Chaque élève possède une flashcard. Énoncer ensuite une suite de noms ou de phrases correspondant aux flashcards distribuées. Une fois la liste terminée, les élèves possédant les images énumérées devront se placer dans l'ordre annoncé. L'équipe qui réussit à former un « brucu » correct le plus rapidement possible remporte un point ou une image. Les élèves échangent ensuite leurs flashcards et on recommence le jeu.

U dittatu (La dictée)

Accrocher les flashcards au tableau et inscrire un chiffre sous chacune d'elles. Dire ensuite dans n'importe quel ordre les noms ou phrases représentés sur les images. Les élèves notent au fur et à mesure les numéros associés aux flashcards sur une feuille ou sur leur ardoise.

DÉVELOPPER LA PRODUCTION ORALE

Chì manca ? (Que manque t-il ?)

Afficher des flashcards en ligne au tableau. Demander aux élèves de fermer les yeux : *Ochji chjosi!* (Les yeux fermés!). Ôter une flashcard et la cacher. Demander aux élèves d'ouvrir les yeux : *Aprite l'ochji!* (Ouvrez les yeux!). Leur demander de trouver la carte manquante : *Chì manca?* (Qu'est-ce qu'il manque?).

Ochji magichi (Les yeux magiques)

Accrocher plusieurs flashcards en ligne au tableau. Les nommer l'une après l'autre ou dire la phrase que chacune représente et inviter les élèves à répéter deux ou trois fois cette suite de mots. Puis, enlever une flashcard et faire recommencer la lecture d'images par les enfants en montrant du doigt chaque flashcard ainsi que l'emplacement où se trouvait l'image ôtée. (Les enfants sont censés pouvoir encore voir celle-ci grâce à leurs yeux magiques !). Enlever progressivement une carte de plus à chaque lecture.

U rè (Le roi)

Les élèves sont debout. L'enseignant(e) montre au premier élève une image (ou objet) qu'il doit nommer le plus vite possible. S'il se trompe ou ne sait pas, il s'assoit. On passe au suivant. Le dernier debout est « u rè ».

Ghjocu di u pallò (Jeu du ballon)

L'enseignant(e) et les élèves sont en cercle. Prononcer un nom ou une phrase étudiés et passer le ballon à l'enfant à côté. Celui-ci réceptionne le ballon et le passe au suivant en répétant ce qu'il a entendu. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le ballon revienne à l'enseignant(e). Ensuite, changer de mots et continuer...

Nant'à e labbre (Sur les lèvres)

Afficher plusieurs flashcards au tableau. Choisir une flashcard et en donner le nom à la classe juste en articulant bien mais en silence. Les élèves lisent sur les lèvres de l'enseignant(e) et disent le mot à voix haute.

Sottuvoce (À voix basse)

Les élèves sont placés en deux colonnes. L'enseignant(e) murmure un nom ou une phrase dans l'oreille de chaque enfant en tête de file. Celui-ci la transmet à voix basse à son camarade derrière et ainsi de suite... Le dernier enfant de chaque colonne doit dire la phrase à voix haute. L'équipe qui prononce la phrase initiale correctement gagne un point.

A magina misteriosa (L'image mystérieuse)

Présenter aux élèves une flashcard masquée par une feuille de papier de même dimension. Lentement, faire glisser le cache pour découvrir l'image progressivement. Les élèves doivent deviner ce qui est représenté et dire à voix haute le nom ou la phrase correspondant à l'image.

Magine è chiffre (Images et chiffres)

Afficher des flashcards au tableau. Inscrire un chiffre sous chacune d'elles. Énoncer un chiffre au hasard. Les élèves doivent désigner l'image associée et dire le nom ou la phrase correspondant à l'image.

Cambià di piazza (Changer de place)

Cinq ou six élèves sont assis en cercle sur une chaise. Chacun d'entre eux tient une flashcard. Un élève est le meneur du jeu au milieu du cercle formé par ses camarades. Il doit énoncer deux noms ou deux phrases étudiés. Par exemple : *Vulpucciu è Vulpone!*. Les deux élèves ayant les cartes correspondantes doivent échanger leur place. Quand il le souhaite, l'élève placé au centre dit : *Cambiate!* (Changez!) et tous les élèves changent alors de place. Le meneur de jeu en profite pour prendre une chaise, celui resté debout le remplace alors.

Quels supports utiliser pour les activités interactives ?

(Les règles des jeux cités sont expliquées pages 19 à 22)

STRUCTURES SYNTAXIQUES ÉTUDIÉES	SUPPORTS					
	PS		MS		GS	
	Coffret péd.	En ligne	Coffret péd.	En ligne	Coffret péd.	En ligne
Quale hè ? Hè...	Plateaux-jeux 1, 4	Plateaux-jeux 2, 3	Plateau-jeu 4		Plateau-jeu 4	
Induve hè... ? Hè...	Cartes (3 personnages + 2 lieux soient 5 cartes) Jeu n° 38		Cartes (3 personnages + 3 lieux soient 6 cartes) Jeu n° 38		Cartes (3 personnages + 4 lieux soient 7 cartes) Jeu n° 38	
Induve vâ... ? Vâ...	Cartes (3 personnages + 2 lieux soient 5 cartes) Jeu n° 38		Cartes (3 personnages + 3 lieux soient 6 cartes) Jeu n° 38		Cartes (3 personnages + 4 lieux soient 7 cartes) Jeu n° 38	
Chì face... ? ...	Plateau-jeu 5	Plateaux-jeux 6, 7, 8, 9, 10	Plateaux-jeux 19, 21	Plateaux-jeux 15, 16, 17, 18, 20	Plateaux-jeux 27, 32	Plateaux-jeux 28, 29, 30, 31
Chì hè ? Hè...	Plateaux-jeux 11, 14	Plateaux-jeux 12, 13	Plateau-jeu 22	Plateaux-jeux 23, 24, 25, 26	Plateaux-jeux 22, 36, 37	Plateaux-jeux 33, 34, 35
Hè + nom du personnage ? Iè. ... Innò. ... Hè + déterminant + nom d'objet ou de lieu ? Iè. ... Innò. ...	Cartes Jeu n° 39		Cartes Jeu n° 39		Cartes Jeu n° 39	
Si sveglia Vulpucciu (Si lava Vulpucciu. Etc.) ? Iè. ... Innò. ...	Cartes Jeu n° 40		Cartes Jeu n° 40		Cartes Jeu n° 40	

Remarques

- Les supports ont été prévus pour permettre à un atelier de 6 élèves de fonctionner. Les 6 enfants seront répartis en deux groupes de 3 ou en 3 groupes de 2 (selon le jeu) et seront donc en situation d'interagir simultanément.
- Si l'enseignant(e) souhaite permettre à un plus grand nombre d'enfants de participer à ces activités interactives, il lui faudra, bien évidemment, reproduire les cartes ou plateaux-jeux.

Quelles fiches d'exercices pour la trace écrite ?

(Les fiches indiquées dans le tableau suivant sont à télécharger sur le site Educorsica.)

Formulations étudiées	PS	MS	GS
	Numéros des fiches		
Quale hè ? Hè...	1, 2, 3, 4, 5, 6	de 1 à 15 incluse	de 1 à 19 incluse 54, 55, 56
Induve hè ? Hè...	7, 8, 21, 22	de 16 à 20 incluse	de 22 à 28 incluse
Induve và ? Và...	9, 10	21, 22, 23, 24	de 29 à 35 incluse, 20, 21
Chì face Vulpucciu ? Vulpucciu...	11, 12, 13, 14, 15	de 25 à 31 incluse	de 36 à 44 incluse
Chì hè ? Hè...	16, 17, 18, 19, 20	de 32 à 40 incluse	de 45 à 53 incluse, et de 57 à 64 incluse

Règles des jeux pour les activités interactives élève(s)/élèves(s)s

(Les règles de jeux sont proposées dans l'ordre des structures syntaxiques à étudier (cf. tableau p. 6).)

RÈGLE POUR LES JEUX 1, 2, 3 ET 4

Structures syntaxiques étudiées : *Quale hè ? Hè...*

Organisation de l'atelier :

Par groupes de trois élèves (2 joueurs : l'élève A et l'élève B et un meneur : l'élève C qui pose les questions).

Matériel :

- 2 plateaux-jeux (n° 1, 2, 3 ou 4)
- 1 dé
- 4 pions de couleurs ou de formes différentes

Règle du jeu :

- L'élève A lance le dé et avance son pion sur le plateau d'autant de cases que de points noirs représentés sur la face du dé.
- L'élève C lui pose la question: *Quale hè ?*
- L'élève A doit répondre par exemple: *Hè Vulpucciu.*
 - Si la réponse est juste, il reste sur la case.
 - Si la réponse est fautive, il recule d'une case avec son pion.
- Puis c'est au tour de l'élève B.
- Le gagnant est celui qui arrive le premier à la sortie.
- Puis, on change les rôles.

RÈGLE POUR LE JEU 38

Structures syntaxiques étudiées : *Induve hè... ? Hè... ou Induve và... ? Và...*

Organisation de l'atelier :

Par binômes.

Matériel :

- Pour chaque binôme :
- 1 jeu de cartes (A) représentant au moins deux personnages étudiés.
 - 1 jeu de cartes (B) représentant au moins deux lieux étudiés.

Règle du jeu :

- Un joueur tire une carte A, la montre à son camarade et demande : *Induve hè... ?* (ou *Induve và... ?* selon la structure étudiée en amont).
- L'autre joueur tire une carte B, la montre à son camarade et doit répondre en fonction de l'image piochée *Hè in... (ou Và...)* et ainsi de suite.
- Puis, on inverse les rôles.

RÈGLE POUR LES JEUX 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 27, 28, 29, 30, 31

Structures syntaxiques étudiées : *Chì face Vulpucciu ?/Vulpucciu...*

Organisation de l'atelier :

Par groupes de trois élèves (2 joueurs : l'élève A et l'élève B et un meneur : l'élève C qui pose les questions).

Matériel :

- 2 plateaux-jeux (n° 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 27, 28, 29, 30 ou 31)
- 1 dé
- 4 pions de couleurs ou de formes différentes

Règle du jeu :

- L'élève A lance le dé et avance son pion sur le plateau d'autant de cases que de points noirs représentés sur la face du dé.
- L'élève C lui pose la question : *Chì face Vulpucciu ?*
- L'élève A doit répondre par exemple : *Vulpucciu si sveglia.*
 - Si la réponse est juste, il reste sur la case.
 - Si la réponse est fausse, il recule d'une case avec son pion.
- Puis, c'est au tour de l'élève B.
- Le gagnant est celui qui arrive le premier à la sortie.
- Puis, on change les rôles.

RÈGLE POUR LES JEUX 21 ET 32**Structures syntaxiques étudiées : *Chì face Vulpucciu ? Vulpucciu...*****Organisation de l'atelier :**

Par groupes de trois élèves (2 joueurs : l'élève A et l'élève B et un meneur : l'élève C qui pose les questions).

Matériel :

- 2 plateaux-jeux (n° 21 ou 32)
- 1 dé
- 4 pions de couleurs ou de formes différentes

Règle du jeu :

- Les deux joueurs placent leurs pions sur la case du plateau où se trouve le drapeau vert signalant le départ.
- L'élève A lance le dé et avance son pion d'autant de cases que de points noirs représentés sur la face du dé.
- L'élève C lui pose la question : *Chì face Vulpucciu ?*
- L'élève A doit répondre par exemple : *Vulpucciu si sveglia.* ou *Si sveglia.*
 - Si la réponse est juste, il reste sur la case.
 - Si la réponse est fausse, il recule d'une case avec son pion.
- Puis c'est au tour de l'élève B.
- Si un joueur tombe sur la case où se trouve une flèche rouge, il doit reculer d'une, deux ou trois cases selon le nombre indiqué.
- Si un joueur tombe sur une case où se trouve un dé, il doit rejouer en relançant le dé.
- Le gagnant est celui qui arrive le premier à la sortie.
- Puis, on change les rôles.

RÈGLE POUR LES JEUX 11, 12, 13, 14, 22, 23, 24, 25, 26, 33, 34, 35 ET 36**Structures syntaxiques étudiées : *Chì hè ? Hè...*****Organisation de l'atelier :**

Par groupes de trois élèves (2 joueurs : l'élève A et l'élève B et un meneur : l'élève C qui pose les questions).

Matériel :

- 2 plateaux-jeux (n° 11, 12, 13, 14, 22, 23, 24, 25, 26, 33, 34, 35 ou 36)
- 1 dé
- 4 pions de couleurs ou de formes différentes

Règle du jeu :

- L'élève A lance le dé et avance son pion sur le plateau d'autant de cases que de points noirs représentés sur la face du dé.
- L'élève C lui pose la question : *Chì hè ?*
- L'élève A doit répondre par exemple : *Hè u pane.*
 - Si la réponse est juste, il reste sur la case.
 - Si la réponse est fausse, il recule d'une case avec son pion.

- Puis c'est au tour de l'élève B.
- Le gagnant est celui qui arrive le premier à la sortie.
- Puis, on change les rôles.

RÈGLE POUR LE JEU 37**Structures syntaxiques étudiées : *Chì hè ?/Hè...*****Organisation de l'atelier :**

Par groupes de trois élèves (2 joueurs : l'élève A et l'élève B et un meneur : l'élève C qui pose les questions).

Matériel :

- 2 plateaux-jeux (n° 37)
- 1 dé
- 4 pions de couleurs ou de formes différentes

Règle du jeu :

- Les deux joueurs placent leurs pions sur la case du plateau où se trouve le drapeau vert signalant le départ.
- L'élève A lance le dé et avance son pion d'autant de cases que de points noirs représentés sur la face du dé.
- L'élève C lui pose la question : *Chì hè ?*
- L'élève A doit répondre par exemple : *Hè u pane.*
 - Si la réponse est juste, il reste sur la case.
 - Si la réponse est fausse, il recule d'une case avec son pion.
- Puis c'est au tour de l'élève B.
- Si un joueur tombe sur la case où se trouve une flèche rouge, il doit reculer d'une, deux ou trois cases selon le nombre indiqué.
- Si un joueur tombe sur une case où se trouve un dé, il doit rejouer en relançant le dé.
- Le gagnant est celui qui arrive le premier à la sortie.
- Puis, on change les rôles.

RÈGLE POUR LE JEU 39**Structures syntaxiques étudiées : *Hè + nom du personnage ? /Iè... Innò... ou Hè + déterminant + nom d'objet ou de lieu ? /Iè... Innò...*****Organisation de l'atelier :**

Par groupes de 3 élèves.

Matériel :

- Pour chaque groupe :
- des cartes ou des flashcards représentant les mots du lexique étudié (PS: entre 3 et 4 ; MS: entre 4 et 5 ; GS: entre 5 et 6).
 - une fiche de référence à télécharger en ligne sur le site [Educorsica](http://educorsica.com)
 - des jetons (morceaux de papier, pions, haricots, etc.).

Règle du jeu :

- L'élève A tient dans ses mains les cartes ou flashcards sans les montrer à l'élève B.
- Celui-ci en choisit une sans la regarder et, en s'aidant de la fiche de référence, demande à l'élève A par exemple : *Hè a casa ?*
- L'élève A doit répondre :
 - *Iè ! ou Innò !* (en PS) ;
 - *Iè, hè a casa ! ou Innò, hè a scola !* (en MS) ;
 - *Iè, hè a casa ! ou Innò, ùn hè micca a casa, hè a scola !* (GS).
- Si la réponse est oui, l'élève A montre la carte, donne un jeton à l'élève B et met la carte de côté.
- Si la réponse est non, l'élève A montre la carte et on passe au joueur C qui doit choisir à son tour une carte.
- Le gagnant est celui qui a le plus de jetons lorsque l'élève A n'a plus de carte à présenter.
- Puis, on change les rôles.

RÈGLE POUR LE JEU 40

Structures syntaxiques étudiées : *Si sveglia Vulpucciu (Si lava Vulpucciu ? Etc.) ? / Ié... Innò ... Etc.*

Organisation de l'atelier :

Par groupes de trois élèves.

Matériel :

Pour chaque groupe :

- des cartes représentant les actions de Vulpucciu étudiées (PS: entre 3 et 4 ; MS: entre 4 et 5 ; GS: entre 5 et 6).
- une fiche de référence à télécharger en ligne sur le site Educorsica
- des jetons (morceaux de papier, pions, haricots, etc.).

Règle du jeu :

- L'élève A tient dans ses mains les cartes ou flashcards sans les montrer à l'élève B.
- Celui-ci en choisit une sans la regarder et, en s'aidant de la fiche de référence, demande à l'élève A par exemple : *Si sveglia Vulpucciu ?*
- L'élève A doit répondre :
 - *Iè ! ou Innò ! (en PS) ;*
 - *Iè, si sveglia ! ou Innò, si lava ! (en MS) ;*
 - *Iè, si sveglia ! ou Innò, ùn si sveglia micca, si lava ! (GS) .*
- Si la réponse est oui, l'élève A montre la carte, donne un jeton à l'élève B et met la carte de côté.
- Si la réponse est non, l'élève A montre la carte et on passe au joueur C qui doit choisir à son tour une carte.
- Le gagnant est celui qui a le plus de jetons lorsque l'élève A n'a plus de carte à présenter.
- Puis, on change les rôles.