

Apprentissage linguistique

Consigne : Pitturà di verdi,
castagnu,
giaddu,
russu.

Structure (ajouter l'adjectif de couleur).
A pittura verdi,
castagna,
giadda,
russa.

Impératif : Attenti à + personne ou animal ou action
Attenti + localisation.

Réponse à la question : « induva, ».

Déictiques : insù, inghjò, (renforcement).

Enrichissement lexical : casa, furesta, arburi, piaghja,
fusti, soli ; camina, saltà, cincinnà, sta.

Principes d'évaluation

Fréquence de la consigne.
Réponse correcte.

Réponse à la consigne type : « Piddà a pittura giadda ».
Réponse à un choix : « Qualissa voli a pittura ? ».

Varié la situation du jeu de rôle : attenti à u mogu (u magu),
u diavulu, ...
Inventer des situations dangereuses : attenti à a scaledda, à a scalina,
à ùn cascà, à ùn inciampà, ...

Qualité de la réponse.

Réponse aux consignes comprenant ces expressions.
Formulation : réponse à « Duva sì ».

Emploi des verbes d'action comme « saltà, caminà, cincinnà, stà » dans
des situations vécues par les enfants.

Prolongements

Élargir à d'autres couleurs.
Verbes : culurì, tinghja, fà di, ...

Varié en genre et en nombre.
Élargir à d'autres couleurs.

Selon les apprentissages lexicaux, revenir sur les extensions ci-contre
et prolonger.
Synonymes : fà casu à..., guardà chì..., attenti chì...

Achever la spatialisation.

Extension à tous les verbes d'action.

THEME 5 : A CAPRETTA

Fiche 1

Discipline :

Activités de dessin.

Situation dans le programme :

C1 - C3,
- élaboration d'une planche en vue d'une scène avec marionnettes.

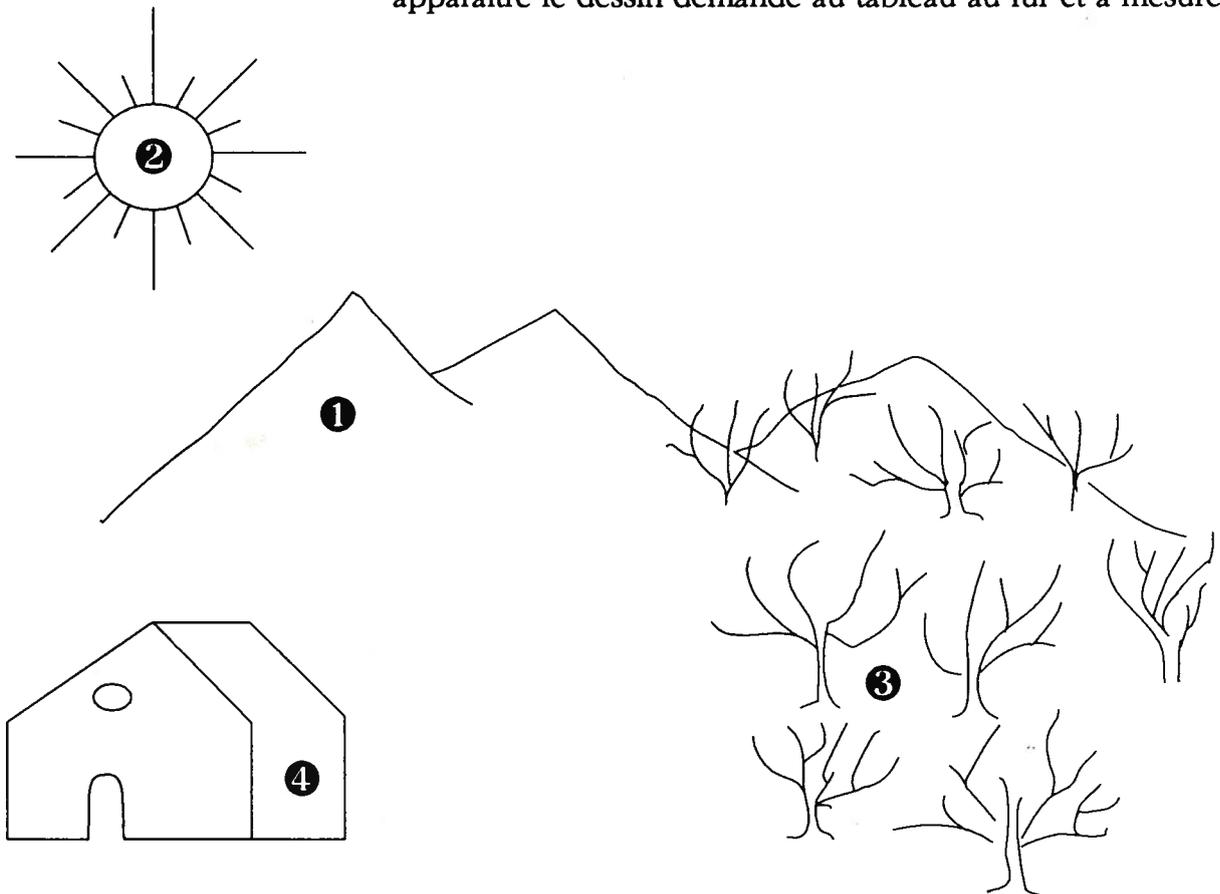
Objectifs linguistiques :

Renforcement : fà i (e) muntagni (e), u soli (e),
- acquisition : a casa, a furesta, l'arburì.

Déroulement :

Après s'être répartis en groupes et avoir choisi une grande planche à dessin (grandeur de la table de travail par exemple), les élèves vont y dessiner un paysage simple constitué d'une plaine avec une maison, un fond de montagne, une forêt, le soleil.
On commencera par dessiner les montagnes au milieu de la feuille selon le graphisme déjà appris.
Viendra ensuite le soleil (déjà appris aussi).
Le graphisme des arbres pourra faire l'objet d'une séquence préliminaire : à partir du tronc on fait monter des branches selon des formes plus ou moins libres.

Le maître aidera chaque groupe à dessiner la maison (il peut faire apparaître le dessin demandé au tableau au fur et à mesure).



THEME 5 : A CAPRETTA

Fiche 2

- Discipline :** Activités esthétiques, peinture.
- Situation dans le programme :** C1 - D1,
- peinture de la planche de la fiche 1.
- Objectifs linguistiques :** Réponse à la consigne :
pitturà di verdi (e) (a piaghja, l'arburì),
castagnu (fusti, muntagni),
giaddu (soli),
russu (a casa),
- qualifier « a Pittura » (exemple : « a Pittura verdi (e) » avec les couleurs qui précèdent.
- Déroulement :** Activité dirigée de peinture. Chaque groupe peint sa planche. Le maître pourra s'attacher à diriger l'activité en faisant choisir successivement les couleurs, les enfants auront à verbaliser leur choix selon les objectifs cités plus haut.

THEME 5 : A CAPRETTA

Fiche 3

- Discipline :** Activités d'expression et de communication.
- Situation dans le programme :** A1,
- jeu de rôle dans une scène d'un conte simple.
- Objectifs linguistiques :** Avertissement par les élèves du danger qu'encourt un personnage de la scène de marionnettes.
- Attenti à u lupu !
- Attenti davanti !
- Attenti daretu !
- Réponse à la question : « Induva ? ».
- Matériel :** Une des planches de dessin confectionnées par les élèves.
- trois marionnettes : a capretta, u lupu, Catalina.
- Déroulement :** Dans le cadre de la planche et avec les personnages proposés, le maître construira et interprètera un scénario simple où les enfants auront à intervenir directement dans les situations dramatiques créées à cet effet selon les objectifs linguistiques choisis (qui peuvent être autres que ceux proposés plus haut).
- Exemple de scénario :
- Catalina teni a so capretta in piaghja.
A capretta ùn ci si piaci è voli andà in muntagna duva dici chì ci hèn l'arba bona è frisca.
Catalina preveni a capretta chì in muntagna ci hèn u pirculu di u lupu (ici Catalina peut prendre les enfants à témoin).
A capretta scappa listessu.
In muntagna affacca u lupu chì si voli manghjà a capretta (situation dramatique les enfants interviennent).
Catalina dumanda à i ziteddi duva hèn a capretta.
Catalina salva a capretta.

THEME 5 : A CAPRETTA

Fiche 4

Discipline :	Activités physiques.
Situation dans le programme :	Socialisation.
Objectifs linguistiques :	Insù, inghjò (renforcement) filastrocca
Matériels :	Tabourets, chaises, table, espalier.
Lieu possible :	La salle d'évolution.
Déroulement :	Deux phases :

1. Apprentissage de la filastrocca (sur l'air de « Une souris verte »)

Attenti à u lupu
A capretta scappa (o salta)
A capretta scappa inghjò
A capretta scappa insù
È di lupu più, più, più.

2. Règle du jeu :

Un élève - chasseur : le loup, un groupe d'élèves.
Mettre des points élevés dans la pièce (tabourets, chaises, table, espalier, ...).

Le groupe d'élèves rentre sur l'aire de jeu et l'occupe en courant et en chantant la filastrocca. À la fin de la filastrocca, le loup intervient et capture les chèvres. Pour se mettre à l'abri, celles-ci doivent monter sur un premier point haut, en descendre et remonter sur un second point où elles seront à l'abri.

insù = 1^{er} point haut
inghjò = l'abri

THEME 5 : A CAPRETTA

Fiche 5

Discipline :	Activités artistiques.
Situation dans le programme :	E1 - E2 - E3, - expression corporelle, - préparation d'une danse-chant (Bianchina).
Objectifs linguistiques :	Réponse corporelle (physique) à 4 verbes d'action : caminà - saltà - cincinnà - stà.
Matériel :	Une bande de 5 à 6 m de long, un obstacle (carton), un tapis, un cerceau.
Lieu possible :	La salle d'évolution.
Déroulement :	Mise en place d'un parcours. On pourra procéder en 2 phases.

1. Consignes physiques et verbales :

Prévoir un parcours avec : une bande de 5 à 6 m de long, un obstacle, un tapis, un cerceau.

Le maître montre le parcours en formulant :

sur bande : - caminà,
- caminu,

l'obstacle : - saltà,
- saltu,

sur le tapis : - cincinnà,
- cincinnu,

dans le cerceau : - stà,
- stò,

Và bè ! : terminera l'exercice.

2. Le même parcours doit être réalisé avec seulement les signes verbaux donnés par le maître, puis par un élève ou un groupe d'élèves.

THEME 5 : A CAPRETTA

Fiche 6

- Discipline :** Activités rythmiques et musicales.
- Situation dans le programme :** E1 - E2 - E3,
- apprentissage d'un chant,
- imaginer une petite chorégraphie à partir de celui-ci.
- Objectifs linguistiques :** Développement phonatoire et rythmique enrichissement lexical :
e muvre, e muvrelle, u filanciu, l'altagna.
- Matériel :** Aucun.
- Lieu possible :** La classe.
- Déroulement :** Deux phases :
1. Apprentissage de « Bianchina »
 2. Évolution du chant vers la danse :

Ripigliu :

Ci era una capretta bianca
Chì si ne vulia andà
A" girà pè a muntagna
Chjosa ùn vulia più stà

ronda ballata

Nantu à e cime sott'e stelle
Eiu vogliu **caminà**
Cù le muvre è le muvrelle
Ci puderaghju saltà (bissu)

*caminà in ritimu in trè o quattru
pà a manu
Saltà (bissu)*

Ripigliu

U filanciu cù l'altagna
Mi lasceranu **ghjucà**
Sott'à i bassi in l'erba pagna
Eiu mi vogliu **cincinnà** (bissu)

*in pianu (assis en tailleur) ritimu
cù i bracci è i mani
cincinnà (bissu)*

Ripigliu

Aménager l'air des couplets (plus bas) pour être chanté selon la tessiture moyenne des voix des enfants des écoles maternelles.

