

A group of children are participating in a game on a large, colorful mat. The mat is divided into sections of various colors (green, yellow, pink, blue). Several circular cards with images of food items (like a pizza, a sandwich, a drink, a bowl) are placed on the mat. A child in a blue shirt is in the foreground, looking at a card. Other children are visible in the background, some holding cards. The setting appears to be a classroom or a playroom with a large black silhouette of a tree on the wall.

a-Ad!N

Apprentissage des langues d'origine à travers des approches artistiques et innovantes

Stop danse avec des images

Ce module présente une série d'activités pour un long atelier visant à encourager les enfants d'âge préscolaire à utiliser la langue qu'ils connaissent, à apprendre de nouveaux mots et à s'engager dans diverses activités amusantes et créatives avec/sans les parents.



À PROPOS D'ALADIN

NOM DU PROJET

Apprentissage des langues d'origine à travers des approches artistiques et innovantes

N° DU PROJET

KA210-ADU-239BA964

COORDINATRICE

COTA ONG (France)

ORGANISATIONS PARTENAIRES

Comparative Research Network e. V. (Allemagne)

KOOPKULTUR e.V. (Allemagne)

SINDIANE (France)

MODULE DE CONTES POUR LES TOUT-PETITS

Profil des participants : Enfants de 2 à 6 ans issus de l'immigration et accompagnés de leurs parents

Nombre maximal de participants : 1 à 10 personnes

Durée de l'activité : 15 à 20 minutes

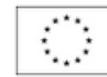
Matériel : Cartes illustrées avec des images variées (animaux, objets, aliments, etc.), lecteur de musique.

Compétences linguistiques : Expression orale, prononciation, compréhension orale, développement du vocabulaire

Autres compétences : Expressions non verbales, compétences culturelles, interculturelles, travail d'équipe et collaboration, coordination

Niveaux : De A1 à C2

Développé par / Origine / Langue originale : Marinessa Radchenko, Koopkultur e.V. / Allemagne, Ukraine / Ukrainien, Russe



1. Préparation :

- Disposez les cartes illustrées au hasard sur le sol. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace entre elles pour que les enfants puissent se déplacer librement.

2. Présentez l'activité :

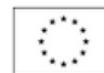
- Rassemblez les enfants et expliquez-leur les règles du jeu : ils danseront et se déplaceront dans la pièce pendant que la musique joue. Mais lorsque la musique s'arrête, ils doivent vite trouver une image, se tenir dessus et s'immobiliser !

3. Commencez le jeu :

- Mettez de la musique "upbeat" entraînante et encouragez les enfants à danser ou à courir dans la pièce.
- Après un court instant, arrêtez la musique.
- Les enfants doivent rapidement trouver une image, se tenir dessus et s'immobiliser.

4. Premier tour - caractéristiques d'identification :

- Une fois que tout le monde est debout sur une image, l'animateur donne des instructions en rapport avec les images, par exemple:
 - « Si votre image montre quelque chose de rouge, sautez. »
 - « Si votre image montre quelque chose de savoureux, tapez dans vos mains. »
 - « Si votre image montre un animal, criez « Hourra ! »
- Demandez à certains enfants de mimer ces demandes, puis répétez avec de nouvelles instructions (par exemple, quelque chose de doux, quelque chose de rond).



5. Deuxième tour - Nommer dans le langage familial :

- Après quelques tours de danse et de gel, demandez aux enfants de regarder l'image sur laquelle ils se trouvent et de dire le nom de l'objet qui s'y trouve dans leur langue maternelle.
- Faites le tour de la classe et demandez à chaque enfant de partager son mot. Cela ajoute une dimension ludique et multiculturelle au jeu et encourage chacun à apprendre de nouveaux mots.

6. Tour avancé - défi de rimes :

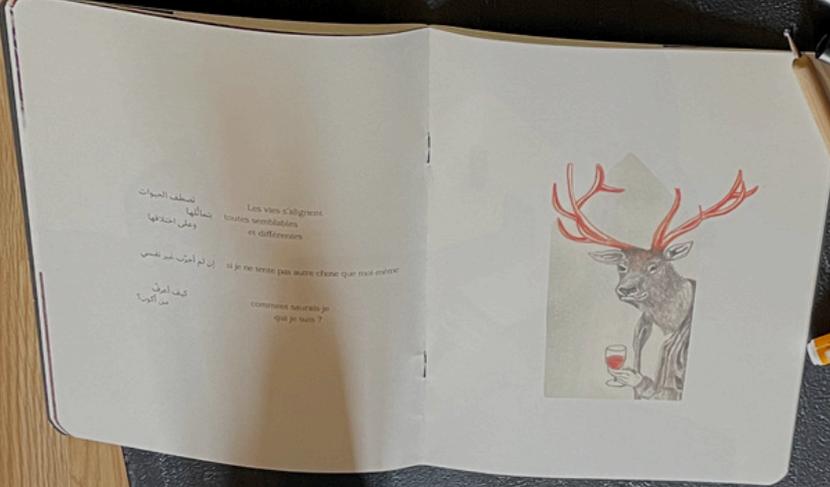
- Pour un défi supplémentaire, demandez aux enfants de trouver une comptine pour l'objet représenté sur leur image.
- Par exemple, si un enfant a une image de chat, il pourrait dire : « Chat et chapeau ! »
- Aidez les plus jeunes à réaliser cette tâche afin d'encourager la créativité et la pensée ludique.

7. Répétez le jeu :

- Relancez la musique et continuez le jeu pendant plusieurs tours, en mélangeant différentes instructions et défis.
- Ajustez le rythme du jeu pour le garder dynamique et engageant.

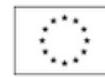
8. Fermer l'activité :

- Après le dernier tour, rassemblez les enfants en cercle. Remerciez-les d'avoir joué et félicitez-les pour la façon dont ils ont utilisé le mouvement et le langage pour explorer les images.



RECOMMANDATIONS POUR LES
ÉDUCATEURS ET LES ENSEIGNANTS

a-AQIN



Préparation:

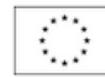
- Rassemblez le matériel : des cartes illustrées représentant divers objets (par exemple, des animaux, de la nourriture, des objets ménagers, des éléments naturels) en fonction du sujet que vous souhaitez aborder, ainsi qu'un lecteur de musique avec des chansons entraînantes pouvant être liées au sujet.
- Préparez l'espace : Dégagez un espace libre pour la circulation et répartissez les cartes illustrées au sol en laissant suffisamment d'espace pour que les enfants puissent se déplacer librement.
- Planifiez les consignes :
 - Pensez à des pistes pour identifier les caractéristiques (par exemple, les couleurs, les formes, les catégories).
 - Préparez des exemples pour la partie de dénomination (vous pouvez encourager l'utilisation de différentes langues).
 - Préparez des exemples de rimes simples pour les plus jeunes.

Résultat attendu:

Cette activité développe les compétences linguistiques des enfants en enrichissant leur vocabulaire, en améliorant leur prononciation et en favorisant la conscience phonémique grâce à la dénomination et aux rimes. Elle renforce les capacités cognitives comme l'observation, la catégorisation et la résolution de problèmes, tout en stimulant la confiance sociale, l'appréciation culturelle et le jeu coopératif. Sur le plan physique, elle favorise la coordination, l'équilibre et le temps de réaction grâce au mouvement. La créativité est encouragée grâce à des réponses imaginatives et des interactions ludiques, rendant l'apprentissage dynamique, inclusif et amusant.

Adaptation/Application de la méthode :

- **un groupe avec des compétences linguistiques variées**
 - Permettez aux enfants de décrire leurs images avec des mots, des gestes ou des sons s'ils ont des difficultés de vocabulaire.
 - Formez des binômes d'enfants ayant des compétences linguistiques différentes pour qu'ils se soutiennent mutuellement.
 - Fournissez des indices ou des aides visuelles pour faciliter la mémorisation des mots.



- **dynamique de groupe**

- Établissez des règles claires pour garantir la prise de parole et le respect des contributions des autres.
- Encouragez les enfants les plus calmes en les invitant directement à participer.
- Ajustez le rythme du jeu pour maintenir l'intérêt de tous les enfants et éviter la frustration ou l'ennui.
- Gardez les tours courts et dynamiques pour maintenir l'engagement.
- Modifiez les consignes basées sur le mouvement pour inclure tous les niveaux.
- Encouragez les enfants à parler positivement et évitez de les forcer à parler s'ils sont mal à l'aise. Vous pouvez proposer des options de participation non verbale, comme pointer du doigt ou mimer.

- **contexte culturel**

- Utilisez des cartes illustrées diverses qui reflètent différents contextes culturels.
- Soyez attentif aux mots ou aux gestes qui peuvent avoir des significations différentes dans différentes cultures.
- Favorisez une atmosphère inclusive en célébrant toutes les langues de manière égale et en évitant les corrections de prononciation.

- **limitations de l'espace physique**

- Si l'espace est restreint, privilégiez un style de mouvement plus lent, comme la marche ou la pointe des pieds, plutôt que la course.
- Réduisez le nombre de cartes illustrées et ajustez leur placement en fonction de la zone.
- Envisagez de jouer en petits groupes ou à tour de rôle si l'espace est très restreint.

Références et ressources:

- HABA "Ratz Fatz – in Bewegung" Spiel: <https://www.betzold.de/prod/100370/>
- Find free/paid characters to download: <https://www.freepik.com/>