

Document d'accompagnement



**Projets fédérateurs
« Fête des langues » et
« scavenger hunt »**

SOMMAIRE

1. Les langues en question et avantages des projets fédérateurs ?

1.1. Les langues en question

1.2. Avantages des projets fédérateurs

2. Projet fédérateur « fête des langues » :

2.1. au cycle 1

2.2. au cycle 2

2.3. au cycle 3

Interdisciplinarité

3. Projet fédérateur « scavenger hunt »

4. Ressources

4.1. Fête des langues

4.2. Scavenger hunt

1. Les langues en question et avantages des projets fédérateurs :

1.1. Les langues en question :

Les enfants d'aujourd'hui seront confrontés à l'utilisation de différentes langues tout au long de leur vie. En effet, le contexte calédonien est composé de diverses langues Océaniques et kanak mais également de langues européennes. De plus, le monde du travail exige de plus en plus souvent la maîtrise d'une seconde langue.

L'apprentissage d'une seconde langue tôt dans la scolarité permet à l'élève d'accéder à des concepts linguistiques (grammaire et syntaxe) abstraits au travers de la comparaison raisonnée des langues et favorise ainsi la flexibilité mentale.

Les langues permettent d'exprimer le monde qui nous entoure et de développer des liens sociaux. La communication joue un rôle primordial dans la maîtrise de la langue. Une approche communicative à visée actionnelle permet ainsi aux élèves de développer les 3 composantes mises en avant par le CECRL :

- Linguistiques : lexique, grammaire, phonologie, orthographe.
- Sociolinguistiques : les codes sociaux en fonction de la situation de communication.
- Pragmatiques : aspects fonctionnels, interactionnels et discursifs.

Pour rappel, les programmes 2021 renforcent l'obligation d'apprentissage d'une langue étrangère ou régionale dès le CP et jusqu'au CM2 à raison de 1H30 hebdomadaire. De plus, le cycle 1 favorise cette entrée dans la langue 2 au travers de l'éveil à la diversité linguistique.

Plus d'information dans le « [guide pour l'enseignement des langues vivantes à l'école](#) ».

1.2. Avantages des projets fédérateurs :

Afin d'enseigner les langues de manière efficace, la démarche préconisée par le CECRL est la démarche à visée actionnelle. Cette démarche s'inscrit dans la pédagogie de projet. Cela permet aux élèves d'être conscients de l'objectif visé (valorisation de la macro tâche) mais également des étapes pour y parvenir. Au-delà de cette démarche, les projets fédérateurs tissent le lien entre les disciplines permettant ainsi de mettre du sens derrière l'ensemble des apprentissages en classe.

2. Projet fédérateur « fête des langues » :

La semaine des langues a pour vocation de mettre en lumière les langues et la diversité linguistique dans les écoles et les établissements, mais aussi en dehors du cadre scolaire. Elle constitue un temps fort pour encourager la pratique des langues et leur valorisation.

2.1. Au cycle 1 :

- Apprentissage de comptines et représentation (ex : ancien projet fédérateur « anglais à la maternelle »).
- Apprentissage de quelques mots (bonjour, au revoir, merci, ...) dans différentes langues et réinvestissement dans les situations de classe.
- Défilé des tenues traditionnelles.

2.2. Au cycle 2

- Apprentissage de chansons et hymnes nationaux.
- Réalisation de spots vidéos/audio, d'affiches et/ou tracts présentant la manifestation.
- Mise en place d'une mini Olympiade au travers de jeux d'opposition menés en langue.

2.3. Au cycle 3

- Apprentissage de chansons et hymnes nationaux.
- Réalisation de spots vidéos/audio, d'affiches et/ou tracts présentant la manifestation et/ou les différentes langues et cultures.
- Mise en place d'une mini Olympiade au travers d'activités sportives menées en langue.
- Rédaction de règles de jeu/sport en langue
- Concours spelling bee sur le vocabulaire sportif (verbes d'action, matériel sportif, ...)

Interdisciplinarité:

L'oral: apprentissage de comptines, poèmes, chants, scénettes... pour une représentation avec respect de l'intonation et de la phonétique.

L'écrit: création de légendes sous des images, textes de présentation (en langue et en français, pour une comparaison raisonnée des langues), rédaction de règles de jeux.

QLM/sciences: l'hygiène alimentaire pour la réalisation de petits déjeuner, plats de différentes cultures (présentation en langue).

Séances de DNL en langues: de courtes séances de découverte ou de rappel menées en langue (maths, temps, espace, sciences, ...)

EPS: jeux collectifs en langues, course d'orientation (scavenger hunt) à vivre.

Espace et géographie: associer le pays, le drapeau, la localisation géographique de différents plats, costumes traditionnels, fêtes calendaires (auquel cas l'Histoire peut y être associée) ...

3. Projet fédérateur « scavenger hunt » :

Il s'agit d'une « chasse au trésor » (course d'orientation) dont les énigmes sont basées sur les apprentissages dans les autres domaines disciplinaires. L'énigme et/ou la réponse doit être en langue. Une liste d'énigmes et d'épreuves possibles est donnée dans les ressources.

La chasse au trésor peut aussi faire appel aux outils numériques à travers un escape game (sur genially par exemple).

Ce projet fédérateur peut également servir de valorisation à la fête des langues.

4. Ressources :

4.1. Fête des langues

- Cycle 1 :

Un [padlet de comptines](#), la [page DENC sur les univers sonores et l'éducation musicale](#)

Un [padlet de diverses ressources pour la maternelle](#)

Un [dossier google drive avec quelques idées de rituels \(date, météo, mouvements\)](#)

- Cycles 2 et 3:

Un [padlet de quelques chansons en anglais](#)

Des [consignes sportives en anglais](#) afin de les travailler via un « spelling bee » puis au travers de jeux.

Des [jeux d'opposition en anglais](#)

Vous trouverez sur [cette carte interactive \(genially\)](#) les différents hymnes des pays anglo-saxons (ainsi que d'autres aspects culturels)

4.2. Scavenger hunt

Le [site « genially »](#) permet la création de contenus interactifs. La création est très proche de « Powerpoint ».

Vous trouverez un tutoriel [ici](#).

Vous pourrez également le partager sur ce [padlet « English world tour »](#) (contactez le [conseiller pédagogique référent LVE](#) pour l'accès à l'édition).

Un [exemple de projet « chasse au trésor »](#) possible partagé par l'académie de Nantes.

Matériel nécessaire :

- Le plan ou la maquette de la classe, de l'école avec les positions des différentes balises.
- Des plots numérotés pour signaler les balises.

- Des cartes « épreuves » ou « énigmes » à valider pour remporter la balise
- Chaque groupe dispose d'une fiche « balise » où l'ordre de passage peut apparaître en fonction des parcours.

Plus d'informations et de liens sur la course d'orientation sur [ce document](#).

Progression selon les variables :

Les espaces d'action :

| Cycle | Espace familier restreint : | Espace familier élargi : | Espace inconnu restreint: | Espace inconnu élargi : |
|-------|--|--|--|--|
| | - les locaux de l'école - la cour d'école | - le parc près de l'école - le quartier | - une portion d'espace naturel délimitée (parc forestier par exemple) - une base de loisirs | - Une portion d'espace naturel non délimitée |
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |

La symbolisation du réel :

| Cycle | - Photo - Dessin - Maquette - Plan simplifié | Plan : Symbolisation simple Respect des proportions | Plan d'espaces restreints: Symbolisation plus complexe Echelle | Carte d'espaces élargis : Travail sur les courbes de niveau Orientation par rapport au Nord |
|-------|---|---|--|--|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |

Les formes de guidage :

| Cycle | Guidage direct : - Gestes - Consignes orales - Jalonnage (bouts de rubalise accrochés) | Guidage indirect : - Ecrit simple - Code, légende | Guidage indirect perfectionné |
|-------|--|--|----------------------------------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |

Des situations dans la séquence :

| | |
|-----------------------------|--|
| Pour entrer dans l'activité | <ul style="list-style-type: none"> - Identifier des points d'intérêts de l'école ou de la classe sur un plan ou une maquette en les entourant, en plaçant un repère. - Aller à un endroit indiqué sur le plan ou la maquette pour y récupérer un objet |
| Pour progresser | <ul style="list-style-type: none"> - Activité type « jeu du béret » : chaque paire d'élève appelé doit identifier le bon plot sur son plan avant de s'élancer. - Le pose-dépose : Un élève cache un plot à un endroit du jeu, note l'emplacement sur le plan puis son binôme doit retrouver le plot grâce au plan. On peut complexifier en utilisant une suite d'objets. - Jeu des cerceaux : par équipe, un joueur note la position des autres joueurs de son équipe dans des cerceaux (prévoir la représentation spatiale des cerceaux). A complexifier en introduisant des cerceaux « intrus » ou en supprimant quelques cerceaux présents sur le plan - Les plots en folie : disposer plusieurs plots colorés selon des formes précises, les élèves doivent identifier les groupes de plots à l'aide d'étiquettes les représentant ou trier les étiquettes en fonction de la présence ou non de la représentation. |
| Pour évaluer | <ul style="list-style-type: none"> - La course d'orientation - Les connaissances en langue et en DNL nécessaires à la validation des balises. |

Des exemples d'énigme et épreuves :

| Activité proposée | Activité langagière CECRL | Lien interdisciplinaire |
|---|--|---|
| Chanter une chanson ou une comptine connue en langue | Parler en continu | Pratiques artistiques : éducation musicale / agir s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques |
| Piocher une carte action, lire ou nommer l'action puis la réaliser (jump, run, duck, crawl, throw, cross your arms, clap your hands, stomp your feet, ...). | Comprendre à l'oral | EPS / agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités motrices. Ces actions peuvent être en lien avec les activités ritualisées d'entrée dans les séances d'anglais (temps 1 d'une séance). |
| Se présenter en donnant son nom, son âge, son sexe. Cette activité peut être réalisée au travers d'un jeu de questions/réponses mené par 1 adulte chargé de cette balise. | Parler en continu Réagir et dialoguer | |
| Réaliser une dictée artistique: l'adulte nomme des formes géométriques que les élèves doivent tracer ou identifier parmi d'autres formes (show me/point...). Une suite de formes est nommée par l'adulte, les élèves replacent les étiquettes "formes" dans le bon ordre (utilisation de first, second, etc... ou number one is, number two is, ...). | Comprendre à l'oral | Mathématiques : géométrie, nombres / construire les premiers outils pour structurer sa pensée Pratiques artistiques : arts visuels / agir s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques |
| Identifier des informations simples: jeu de kim à partir d'images de personnages d'histoires connues (what/who is missing?). racontée par l'adulte ou lue par les élèves. | Comprendre à l'écrit | Français : lecture et compréhension / Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions |

| | | |
|---|---|--|
| <p>jeu de la marchande/des goûts: commander son petit déjeuner ou réaliser la commande donnée par l'adulte (I want). Dire ce que l'on aime ou n'aime pas parmi des aliments présentés (I like / I don't like). On peut également faire écrire leurs goûts aux élèves.</p> | <p>Comprendre l'oral Réagir et dialoguer Ecrire</p> | <p>Sciences : hygiène alimentaire / explorer le monde</p> |
| <p>Jeu des différences : nommer ou écrire les différences entre deux images (travail sur le vocabulaire: par exemple de la classe à partir de deux photos dont les outils de classe présents sur le bureau différent)</p> | <p>Parler en continu Ecrire</p> | <p>Français : lecture et compréhension / Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> |
| <p>Réalisation d'un parcours dont les étapes sont données en langue. Ou description en langue d'un parcours réalisé</p> | <p>Comprendre à l'oral Parler en continu</p> | <p>EPS / agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités motrices</p> |
| <p>Réalisation d'une recette ou d'un programme de construction</p> | <p>Comprendre à l'oral</p> | <p>Mathématiques / construire les premiers outils pour structurer sa pensée</p> |
| <p>Identification de pays en fonction de l'hymne entendu ou des symboles présentés</p> | <p>Activité culturelle</p> | <p>EMC, pratiques artistiques, géographie</p> |
| <p>Classement des différents symboles par pays</p> | <p>Activité culturelle</p> | <p>EMC, pratiques artistiques, géographie</p> |