



Proposition d'activités complémentaires

Langues et culture
Kanak



DENC
Direction de l'Enseignement
de la Nouvelle-Calédonie



Compétences visées	Description de l'activité Exercices
<p>Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.</p>	<p>Écoute de l'histoire enregistrée en langue kanak (cassette, CD...)</p> <p>Enregistrement de l'album :</p> <ul style="list-style-type: none"> - parler lentement, et distinctement ; - laisser des silences, des respirations entre les phrases (ainsi, l'enfant aura le temps de regarder les images) ; - ajouter une petite chansonnette au début pour signifier que l'histoire va commencer, et pour signaler qu'il est temps de tourner la page ; - enregistrer également quelques mots doux à la fin de l'histoire. <p>Placer la gommette autocollante d'une petite case, à l'endroit du livre où l'histoire va commencer.</p> <p>Cette version enregistrée sera à la disposition des élèves dans le coin écoute.</p> <p>Petite chansonnette, par exemple :</p> <p>Madrineje ! ce madri madrineje ! E tro sa traqa e Ziona Traduction : « Quel bonheur ! Quel bonheur ! D'arriver à Ziona ! »</p>
<p>Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.</p>	<p>Rencontre avec l'auteur du livre et son illustrateur.</p> <p>Organiser une rencontre entre les enfants et l'auteur de l'album (Drilè Sam Léonard) ou son illustrateur (Francia Boi).</p> <p>Auparavant préparer cette rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - écrire avec les élèves une lettre d'invitation ; - préparer des questions avec les enfants (surtout pas de questions aménagées ou dictées par l'adulte). <p>Durant la rencontre, aménager l'espace pour que les enfants soient proches de leurs invités.</p> <p>Des questions pourront porter sur l'histoire (conte raconté par la grand-mère de l'auteur, la vieille Wexö qatr), sa traduction, son adaptation, son illustration et le travail en partenariat avec la médiathèque du Centre Culturel Tjibaou.</p> <p>Plus tard proposer un exercice sur la photocopie de la 1^{re} page de couverture. Celle-ci est photocopiée sans le titre, les noms de l'auteur, de l'illustrateur et de l'éditeur. Les élèves devront la compléter avec des étiquettes individuelles.</p> <p>Exercices complémentaires 1 et 2.</p>
<p>Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir d'expression.</p>	<p>Réalisation d'un panneau sur la mer.</p> <p>Au préalable faire remarquer par les élèves la couleur dominante du bleu dans l'album.</p> <p>Il s'agira ensuite de fabriquer plusieurs nuances de bleu en mélangeant dans différents pots du bleu avec du blanc, du vert ou du violet.</p> <p>Puis avec un rouleau ou un pinceau, les élèves dessinent les vagues de la mer. Toute la surface du papier sera recouverte.</p> <p>Des animaux marins peints, dessinés, illustrés et découpés pourront être collés sur cette grande affiche.</p> <p>Des éléments naturels pourront également être fixés: vrais coquillages, sable, algues, etc.</p>

<p>Reconnaître, classer, sérier, désigner des animaux.</p>	<p>Recherche d'informations sur les animaux de la mer Rechercher dans des livres quelques informations sur les animaux marins :</p> <ul style="list-style-type: none">- les moyens de défense (par exemple : Le bécicot se referme, la tortue se cache sous sa carapace, le requin mord, le poulpe change de couleur et se camoufle, le poisson-clown se cache dans l'anémone de mer etc.) ;- la nourriture (par exemple : Le bécicot se nourrit principalement d'algues, le requin de chair, le poisson de plancton etc.) ;- le mode de déplacement puis enfin d'autres caractéristiques (par exemple : La famille des crabes a une carapace dure, des pinces c'est un crustacé, la famille des oursins a des piquants, la famille des poulpes a des tentacules etc.). <p>Exercice complémentaire 3</p> <p>Jeu visant à reconnaître des animaux marins. Disposer de 2 paquets d'images : Les unes sont visibles, les autres sont cachées. Un enfant désigné choisit parmi les images cachées une image que ses camarades devront deviner en formulant des questions :</p> <ul style="list-style-type: none">Est-ce qu'il vit dans la mer ?A-t-il des nageoires ?Est-ce qu'il mange de l'herbe ? etc. <p>Au vu des questions et des réponses, l'animal caché est normalement trouvé par déduction. Celui qui trouve la bonne réponse pioche à son tour une nouvelle image à faire deviner par ses camarades.</p>
<p>Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.</p>	<p>Jeu collectif visant à imiter les bécicots et les pêcheurs. Partage de la classe en 2 groupes :</p> <ul style="list-style-type: none">- les bécicots (leurs bras qui s'ouvrent et se ferment représentent les coquilles) ;- les pêcheurs (délimiter une zone représentant leur bateau). <p>Chacun se déplace librement dans un espace bien délimité sur une musique (kaneka).</p> <p>Mais attention, quand la musique commence à diminuer, c'est le signal que les pêcheurs ont trouvé les bécicots. Ces derniers se font plus discrets prêts à attraper les pêcheurs dès que la musique s'arrête définitivement. Pour éviter de se faire prendre les pêcheurs doivent retourner dans leur barque.</p> <p>Les pêcheurs retenus prisonniers attendent la fin du jeu pour rejouer c'est à dire le moment où il n'y a plus de pêcheurs.</p> <p>Pour différencier les pêcheurs et les bécicots, porter des masques (à réaliser en éducation artistique) ou bien se déguiser avec des accessoires pour figurer tel ou tel personnage.</p>

<p>Expliciter les informations extraites d'un court texte littéraire</p>	<p>Invention de formulettes, chansonnettes, et comptines.</p> <p>À partir de la chansonnette à consonance polynésienne chantée dans le conte par le cadet pour appeler les vagues, inventer des comptines, des chansonnettes, des poèmes et des formulettes par exemple sur des airs connus :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) appel des vagues pour punir l'aîné de sa méchanceté ; 2) appel de la pluie pour arroser la terre nourricière par le maître de la pluie, tout en chantant, et en dansant ; 3) appel du soleil pour réchauffer la terre nourricière ; 4) appel du vent pour faire pousser l'igname par le maître du vent.
<p>Identifier quelques mots connus.</p>	<p>Jeux variés de langage et de lecture.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Reprendre certains passages de l'album et les élèves font une gestuelle particulière, par exemple « lever le bras » quand ils entendent un mot ou une expression précisés au préalable par le maître. 2) Jeu de l'attention auditive : chaque enfant doit répéter rapidement une série de mots de l'album donnée par l'adulte. Par exemple : « wapalath, xetr, atrekënö, ziliwa, sewen » (troca, bigorneau, bénitier, crabe, tortue). 3) Jeu des erreurs: le maître énonce une suite de mots qu'il répète une fois correctement, puis une fois en changeant un mot. Les enfants doivent repérer la modification en changeant la place du mot substitué. 4) Repérage de syllabes au début ou à la fin du mot : Le maître donne un exemple « atrekënö, nö, nö, nö », et les élèves isolent la syllabe cible. « katru, tru, tru, tru » « kaco, co, co, co » « wa, wa, wa, wapalath » « zi, zi, zi ziliwa » <p>Pour aider les enfants, on pourra faire traîner les syllabes, ou accentuer la prononciation. Les amener à se concentrer sur la musique des mots.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5) Dans ma case, je mets : les élèves disposent de plusieurs images d'animaux ou d'objets divers qu'ils énumèrent et placent dans la maison qui convient. Exemple de séries : « i, kofi, tri, aji » (poisson, café, thé, souris). 6) Jeu tactile : chaque élève dispose d'une grande enveloppe avec à l'intérieur un objet évoqué dans l'album. Après avoir tâté le contenu, il doit émettre une hypothèse sur l'objet en la justifiant (parce que...). <p>Exercices complémentaires 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14.</p>
<p>Reproduire un assemblage d'objets, de formes simples à partir d'un modèle (puzzle).</p>	<p>Réalisation de puzzle. Exercices complémentaires : 15 et 16</p>
<p>Raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la trame narrative de l'histoire.</p>	<p>Classement des images de coquillages dans l'ordre de l'histoire. Exercice complémentaire 17.</p>
<p>Reconnaître, classer, sérier, désigner des animaux.</p>	<p>Mise en correspondance d'images et de mots. Exercice complémentaire 18.</p> <p>Exercice rythmiques exemple : Colorier selon l'ordre indiqué par le maître. Exercice complémentaire 19.</p>
<p>Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons.</p>	<p>Trouver des comptines et des chants (voir document annexe).</p>

NOTES

A large rectangular area with a dotted grid pattern, intended for writing notes.

NOTES

A large rectangular area with rounded corners, containing a grid of horizontal dotted lines for writing notes.

