



ACADÉMIE
DE TOULOUSE

Liberté
Égalité
Fraternité

DÉFI LANGUES

Espagnol

DÉFI 1 CYCLE 2 – CP - DOCUMENT ENSEIGNANT

FAISONS CONNAISSANCE

Nous vous proposons de commencer cette nouvelle année en voyageant autour du monde à la rencontre d'habitants de quelques pays hispanophones.

Ce support favorise le travail de la compréhension orale, l'expression orale en continu et en interaction ainsi que le lexique et les formulations qui permettent de se présenter.

Dans un deuxième temps, vos élèves utiliseront un jeu de cartes pour manipuler les structures relatives à la présentation.

Enfin, ils pourront créer leur propre carte-personnage et réaliser une production orale en continu.

Vous pourrez aussi aller plus loin en faisant créer à vos élèves un nouveau jeu pour faire jouer d'autres classes.

Compétences travaillées

Comprendre l'oral

Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne.

S'exprimer oralement en continu

En s'appuyant sur un modèle.

Prendre part à une conversation

Participer à des échanges oraux simples pour être entendu et compris.

Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère

Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.

Approches culturelles

L'enfant : Sensations, goûts, sentiments.

L'univers enfantin : Les drapeaux.

Exemple de tâche finale

Production orale en continu à partir de la carte d'un personnage créé par l'élève.

Proposition de démarche

Temps en français avant le visionnage :

1. Prendre connaissance avec vos élèves de la page d'accueil du défi.
2. Faire expliciter la situation et ce qui est attendu. Il s'agit de promener la souris sur le planisphère et de cliquer sur les punaises situées dans différents pays hispanophones pour visionner la présentation des personnages. Puis sur la fiche-réponse, il faudra retrouver les caractéristiques de chacun et résoudre chaque énigme.

Les questions peuvent être traitées collectivement ou en groupe en fonction des conditions matérielles des écoles.

Phase 1 AUTOUR DU MONDE :

Plusieurs visionnages et/ou écoutes sont INDISPENSABLES pour comprendre un document audio ou vidéo. Des allers-retours entre piste audio/vidéo associés à des temps de réflexion (à faire en français) vont permettre la prise d'indices et l'émission d'hypothèses. Les élèves vont essayer, tâtonner ensemble et réaliser qu'il n'est nul besoin de connaître chaque mot pour comprendre le contenu d'un document authentique.

- 1 – L'enseignant fait visionner un premier document en cliquant sur un personnage du planisphère.
- 2 – Il accueille les réactions des élèves sur le fond et la forme. Réponses possibles : c'est quelqu'un qui se présente, qui parle de lui, qui raconte sa vie, il/elle dit comment il va, il/elle dit comment il/elle s'appelle...
- 3 – La première étape consiste à repérer le prénom de chaque personnage à la suite de plusieurs écoutes. Les élèves doivent ensuite remplir le premier tableau en faisant correspondre chaque prénom avec le drapeau de son pays.
- 4 – Les élèves vont ensuite résoudre les trois énigmes en procédant tableau par tableau pour inciter à une écoute sélective sur l'information recherchée.
- 5 – Lorsque tous les tableaux sont complétés et les énigmes résolues, on proposera aux élèves de réaliser une carte de présentation pour chaque personnage sur le modèle « Bulle personnage » présenté en annexe en utilisant la planche photos et prénoms des personnages.

Matériel nécessaire : Annexe 1 « Bulles personnages F-G » et Annexe 2 « Photos et prénoms ».

Phase 2 JOUONS AVEC LES CARTES-PERSONNAGES :

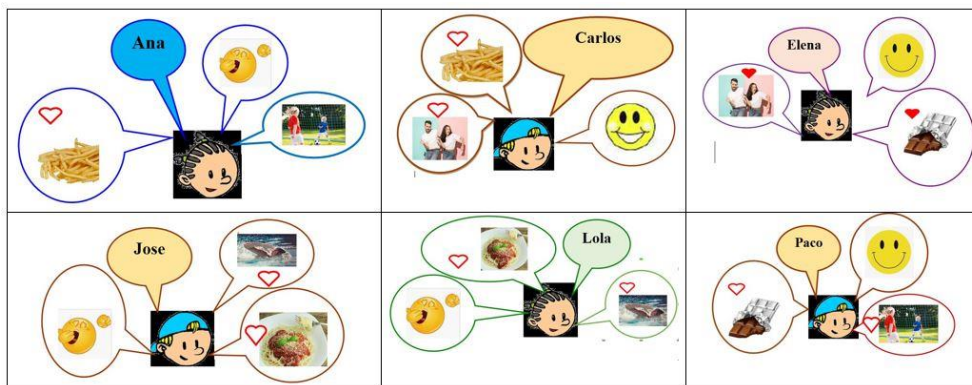
Les élèves vont maintenant découvrir le matériel qui permettra de manipuler les structures et le lexique de manière ludique (Voir annexe). Plusieurs activités sont possibles pour travailler la production orale en continu ou en interaction. En voici deux ; une pour chaque activité langagière.

Jeu 1 : Adivina quien soy yo. Devinez qui je suis.

Matériel nécessaire pour l'élève : Annexe 3 « Planche élève 6 personnages »

Matériel du maître : les 6 Cartes personnages et les questions codées sont en grand format en ANNEXE 4.

Distribution de la planche avec les 6 personnages : 1 planche pour 2 élèves



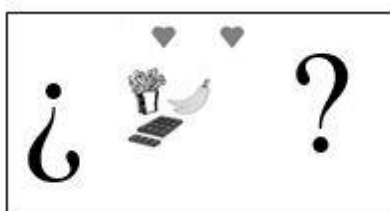
Phase collective maître /classe

L'enseignant distribue une planche pour deux élèves et annonce : « Escúchame y adivina quien soy yo. » Il choisit un personnage carte grand format à afficher derrière le tableau par exemple et commence à se présenter sans donner son prénom

Exemple : « Soy una chica. Hoy estoy bien. Me gusta el chocolate. También me gusta bailar»

¿Listos? ¿Quién hace una propuesta ? Un représentant d'un des binômes propose : « ¿Eres ...? »

L'enseignant ne peut valider qu'après vérification de chaque information (donc chaque bulle). Il pose une première question et affiche la carte correspondant à cette question codée. Par exemple :



Cette phase de vérification doit être rapide. Elle permet de faire participer tous les élèves et également de faire entendre les questions qui seront utilisées dans le jeu pour la production en interaction. Mais dans cette activité, on n'attend pas des élèves qu'ils produisent la question.

Phase « relais » : le binôme qui a trouvé la réponse prend la place du maître et continue le jeu, aidé si besoin par le maître. Ne pas faire durer cette phase relais trop longtemps pour passer à la phase deux à deux.

Distribution des planches restantes pour que chaque élève soit en possession du matériel pour jouer.

Phase « trabajo en parejas » ou petits groupes de 4 maximum L'enseignant veille à annoncer la durée et circuler parmi les élèves pour aider, relancer.

Nous proposons toujours une phase collective en guise d'auto évaluation pour clore car le maître n'a pas le temps de passer dans tous les groupes. Deux élèves volontaires passent au tableau et font la dernière proposition.

Jeu 2 : Pregúntame para saber quién soy yo.

Matériel nécessaire pour l'élève et l'enseignant : identique au jeu précédent + **Planche questions codées (Annexe 4)** pour les élèves.

Dans cette activité d'enquête, il va falloir poser des questions pour trouver le personnage.

Prévoir un temps d'entraînement et d'appropriation des questions/réponses par les élèves avec la manipulation de leurs cartes questions codées (**Annexe 4**) en début de séance et plus généralement pendant les rituels.

Phase collective maître /classe

Les 6 cartes personnages et les questions codées au format A4 sont affichées au tableau.

Le maître choisit une carte personnage et annonce aux élèves qu'ils vont devoir trouver les informations relatives au personnage pour proposer le prénom. Pour ce faire il faudra poser les questions apprises et manipulées dans les séances précédentes. Ces questions sont affichées au tableau au fur et à mesure qu'elles sont données par les élèves. L'enseignant veille à les faire répéter collectivement deux fois.

Le jeu peut commencer. A la fin, un élève propose une réponse et l'on procède à la vérification collective comme précédemment pour faire participer toute la classe. On invite les élèves à s'appuyer sur les cartes-questions codées affichées au tableau (l'élève peut aussi se déplacer pour désigner la carte).

Phase « relais » Six élèves volontaires viennent au tableau et ont chacun une carte personnage. C'est à la classe de deviner qui ils sont en posant les questions.

Phase petits groupes de 6 ou 4 : le jeu continue en petits groupes (6 maximum) ou en binôme. Chaque élève tire au sort un prénom de personnage parmi les 6 proposés qu'il garde secret.

L'enseignant veille à annoncer la durée du jeu et circule parmi les groupes.

Nous proposons toujours une phase collective pour clore car le maître n'a pas le temps de passer dans tous les groupes. Deux élèves volontaires passent au tableau et font la dernière proposition en guise d'auto évaluation.

Phase 3 JE CRÉE MA CARTE-PERSONNAGE ET JE ME PRÉSENTE :

Matériel nécessaire : Annexe 5. La planche informations sert de support aux formulations et au lexique des présentations. Cette planche propose les différentes catégories présentées dans le défi : drapeaux, prénoms, états, loisirs, et nourriture ... Bien sûr cette planche sera enrichie au cours de l'année et complétée par de nouvelles catégories.

Les élèves choisissent ou tirent au sort une carte de chaque catégorie pour inventer leur personnage.

1 – Présenter aux élèves les différents choix offerts par chaque planche. Passer en revue les éléments et s'assurer de la compréhension de tous. Les utiliser dans des jeux collectifs de réactivation.

2 – Chaque élève crée sa carte-personnage (en découpant et collant ou en dessinant un élément de chaque catégorie) puis il va s'entraîner à se présenter.

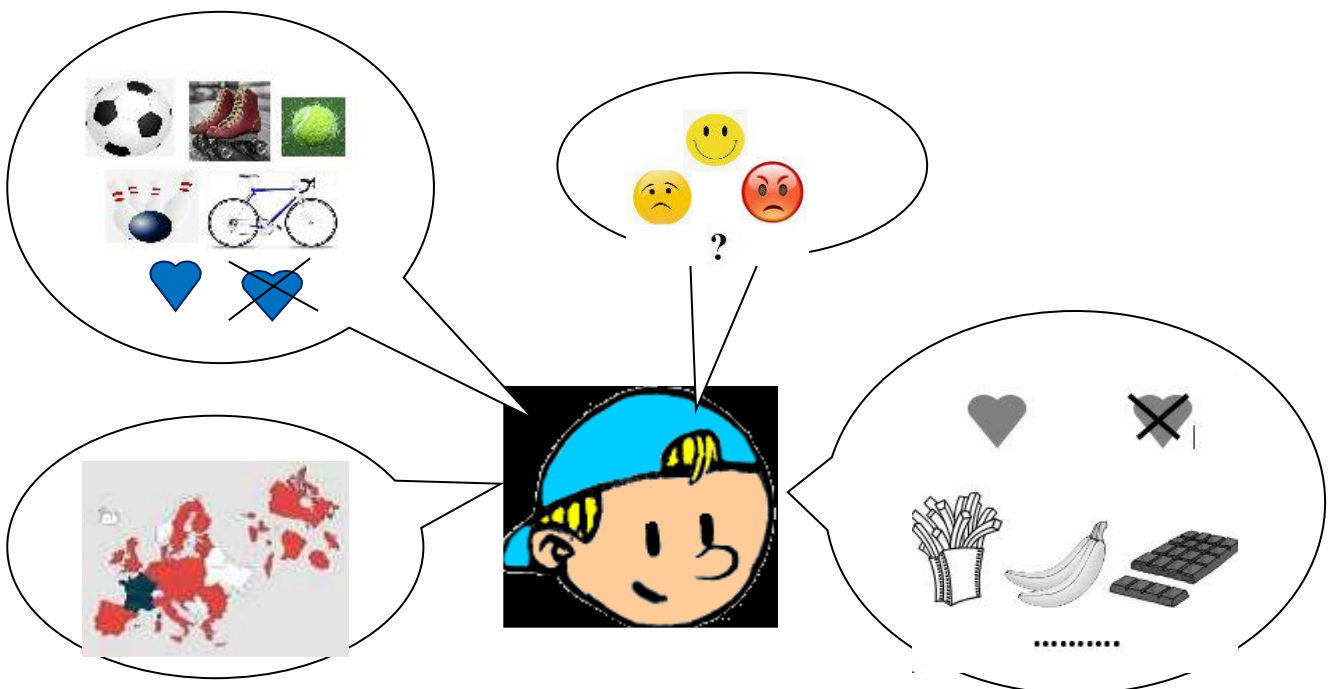
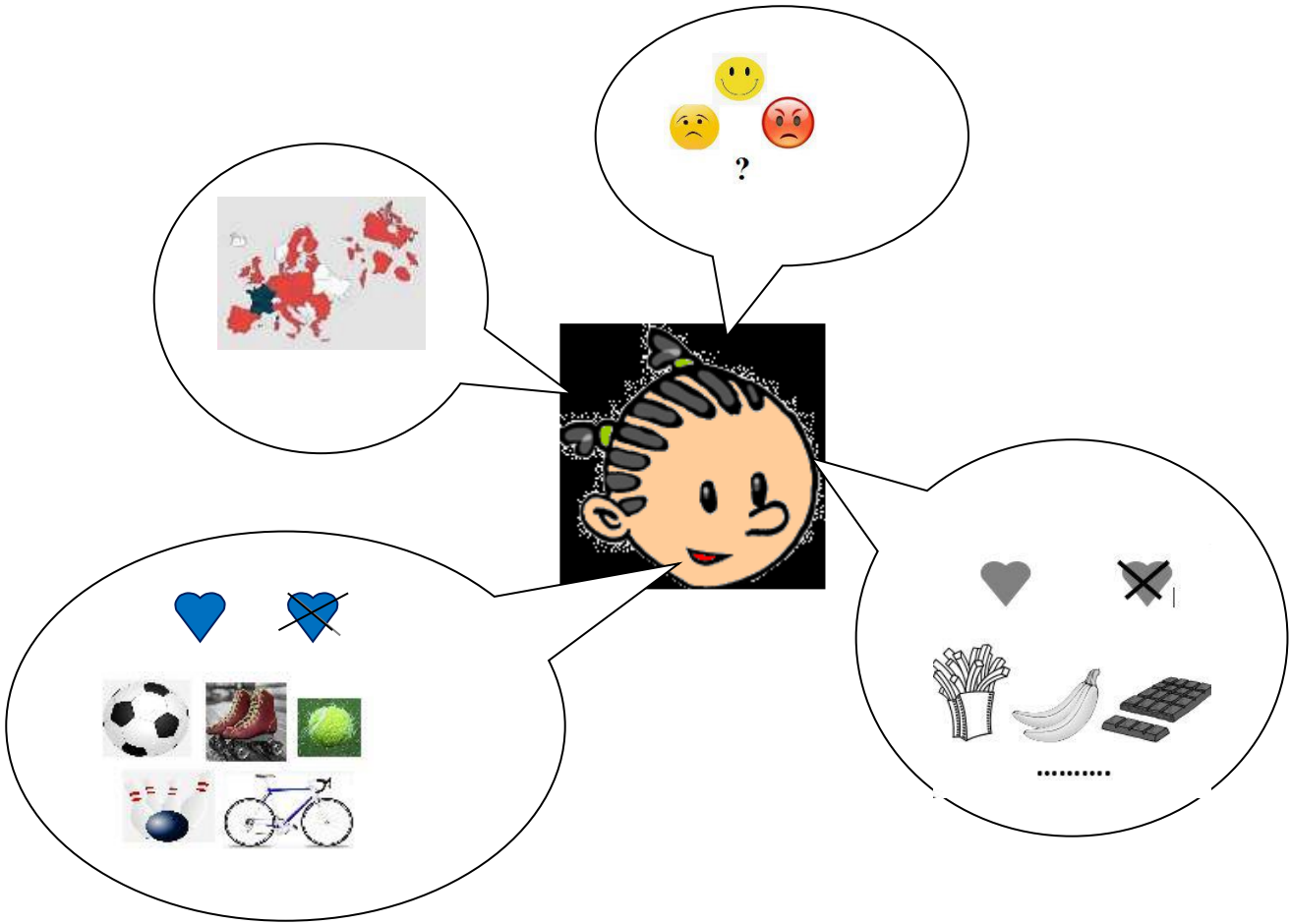
Ces nouvelles cartes personnages seront utilisées pour un jeu de « Qui est ce ? » en classe.

Phase 4 BONUS : PARTAGEONS NOS JEUX ET NOS ÉNIGMES :

L'enseignant pourra échanger le jeu de cartes de sa classe avec une autre classe participante en le déposant sur un espace de mutualisation.

A ce stade du défi vous pouvez donner libre cours à votre créativité et à celle des élèves pour construire vos jeux d'énigmes sous différentes formes : jeu de cartes en pdf, Bookcreator ou jeu interactif Learningapps , sur lesquels les élèves pourront enregistrer leur présentation.

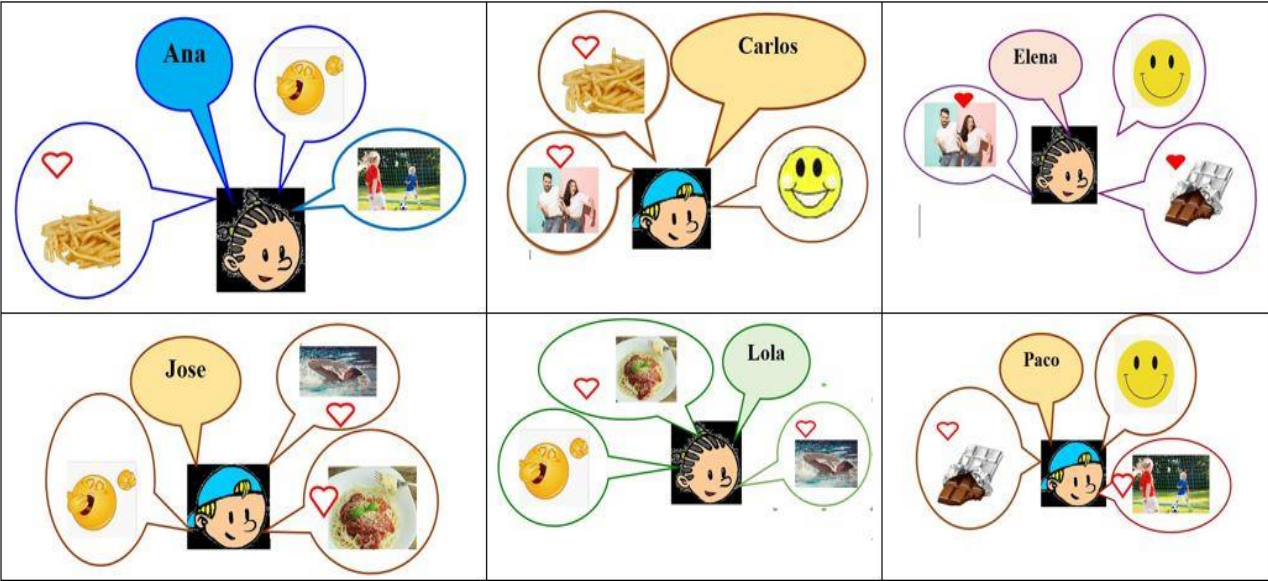
Annexe 1 : Bulles personnages F-G




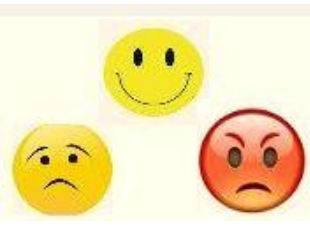
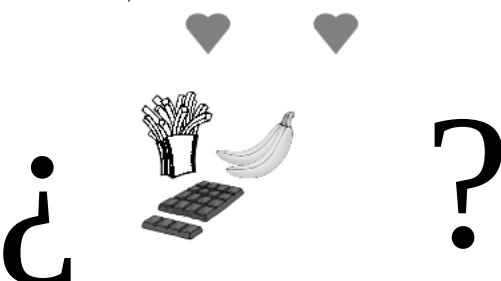

Annexe 2 : Photos et prénoms

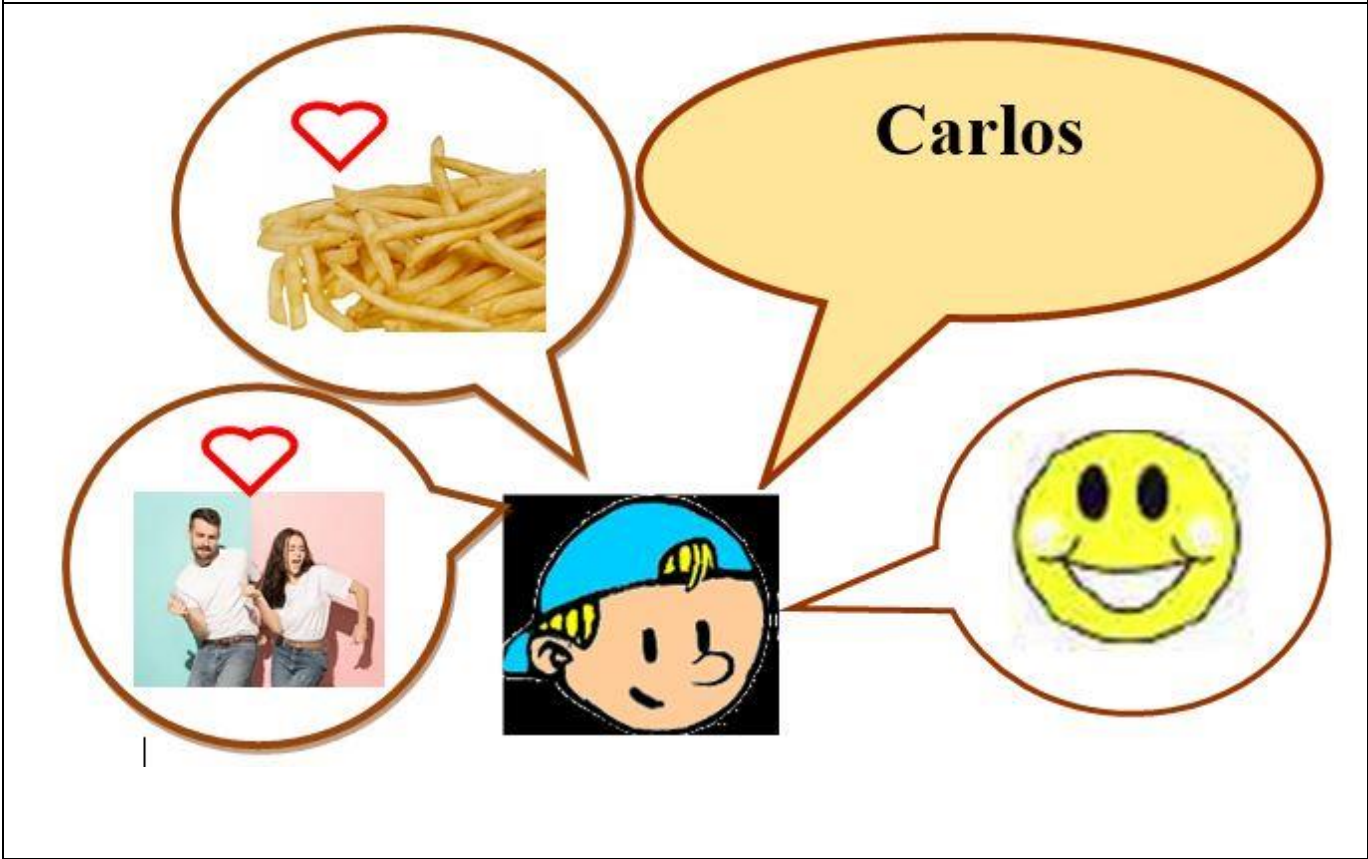
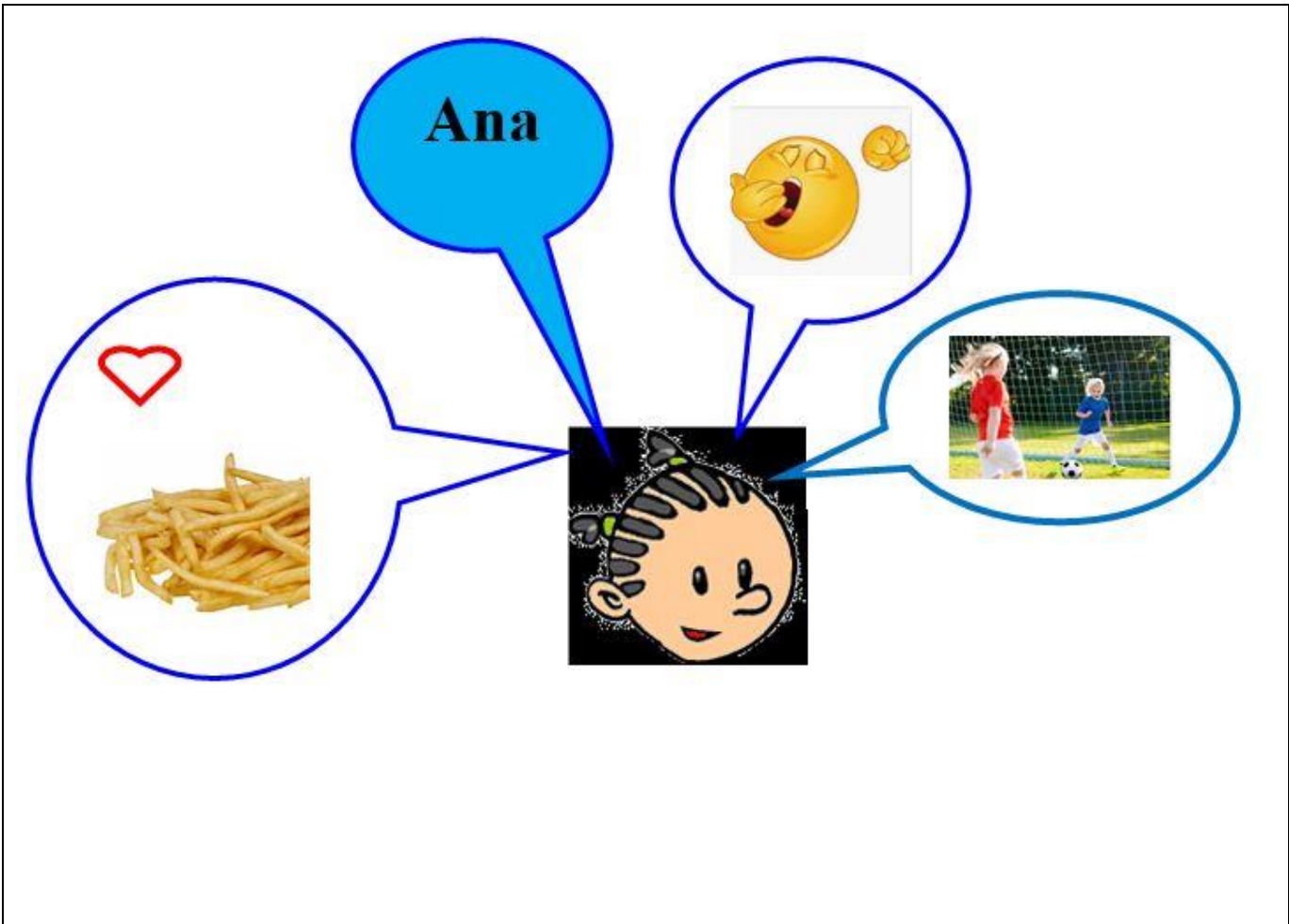
 A portrait of a young woman with long dark hair, wearing a red top, looking directly at the camera.	 A portrait of a young woman with long dark hair, wearing an orange top, smiling and looking slightly to the right. A decorative plate is visible in the background.	 A portrait of a young woman with long dark hair, wearing glasses and a black top, smiling and giving a thumbs-up gesture.
Dafne	Angela	Sara

Annexe 3 : Planche élèves 6 personnages



Annexe 4 : Planche questions codées et personnages grands formats.

 <p>A girl in a red dress with a question mark.</p>	 <p>Three emotion emojis (happy, sad, angry) with a question mark.</p>
 <p>Food items (broccoli, banana, chocolate) with hearts and a question mark.</p>	 <p>A guitar, soccer ball, and basketball with a question mark.</p>

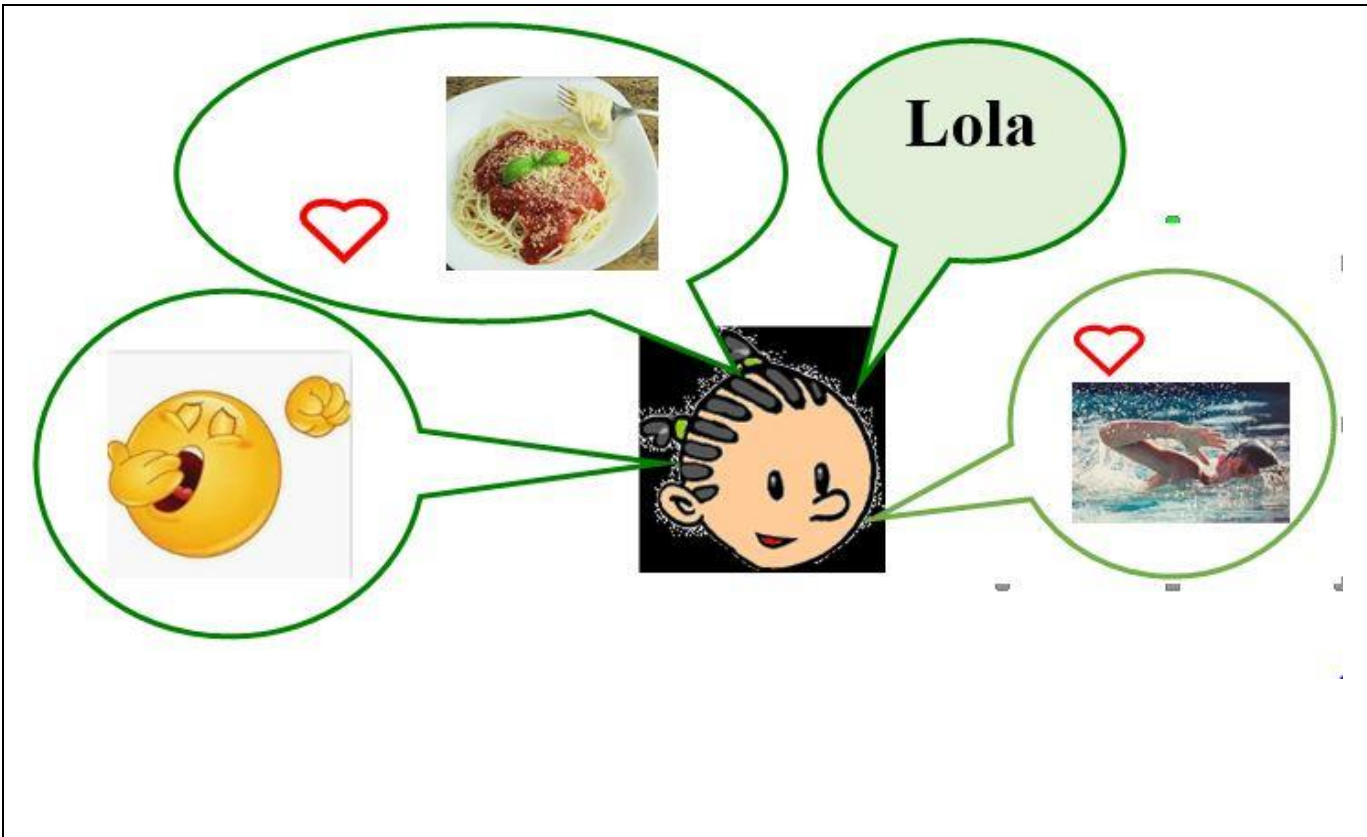


Elena

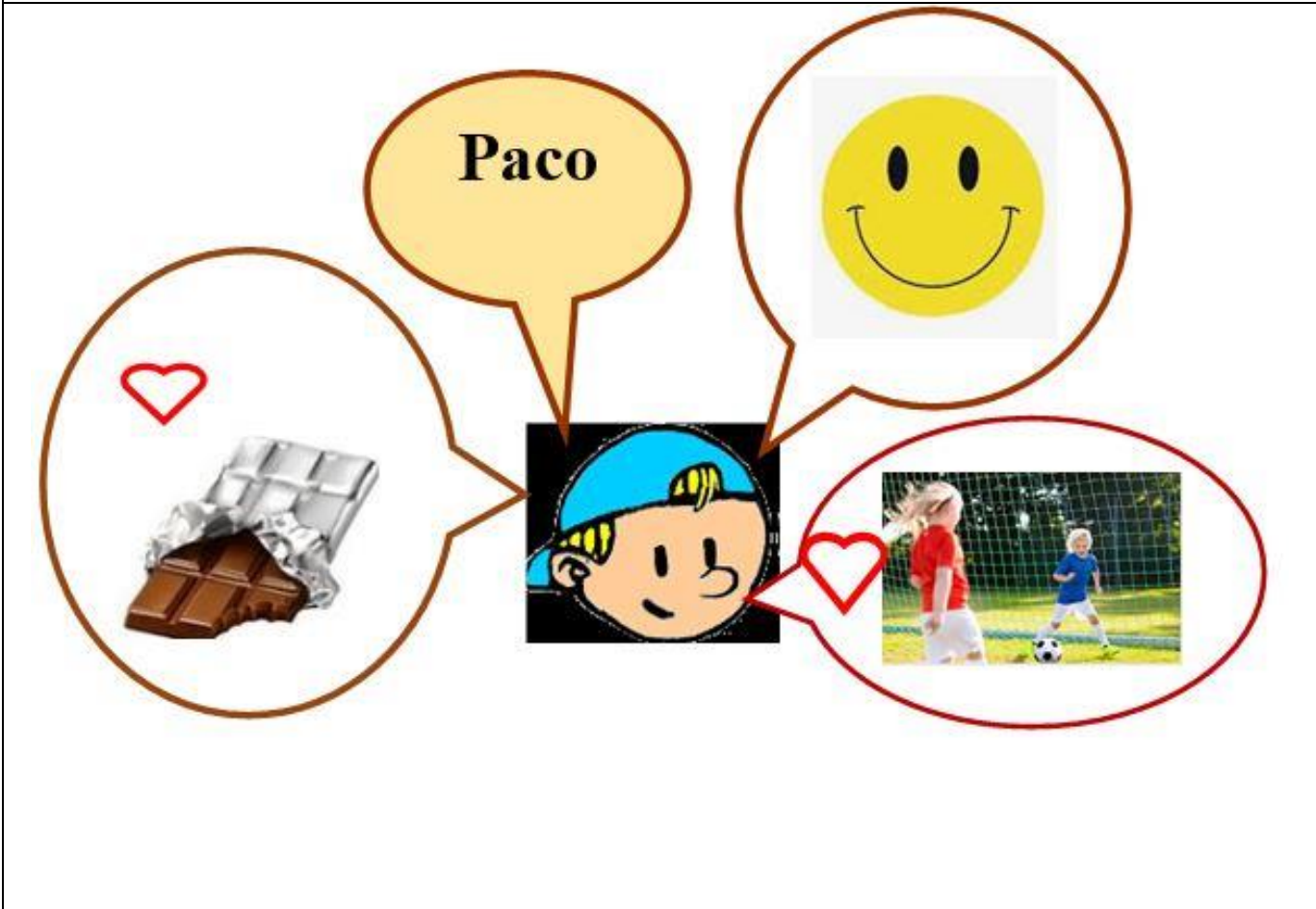


Jose





A central cartoon character of a girl with black hair is surrounded by four thought bubbles. The top bubble contains a plate of spaghetti with red sauce and a fork, with a red heart icon to its left. The right bubble contains the name "Lola" in black text. The bottom bubble contains a photograph of a person swimming in blue water, with a red heart icon above it. The left bubble contains a yellow emoji of a face with its hand to its mouth, with a small yellow coin icon to its right.



A central cartoon character of a boy with a blue cap and yellow hair is surrounded by four thought bubbles. The top bubble contains the name "Paco" in black text. The right bubble contains a yellow smiley face emoji. The bottom bubble contains a photograph of two children playing soccer on a green field, with a red heart icon to its left. The left bubble contains a photograph of a chocolate bar, with a red heart icon above it.

Annexe 5 : PLANCHE INFORMATIONS À DÉCOUPER – CYCLE 2

				<p>Lola</p>
				
				
				
				
				
				
				
				<p>Carolina</p>
<p>Pepe</p>				
<p>Cristina</p>				
<p>Luis</p>				
<p>Elena</p>				
<p>Manuel</p>				

