

10 activités à mener en contexte scolaire et en dehors auprès
d'enfants de 6 à 10 ans, à partir du kamishibai
Soup Jourmou, disponible [ici](#)

Ce livret pédagogique s'inscrit dans la démarche de l'éveil aux langues et propose une approche permettant de répondre à des objectifs transversaux (listés ci-dessous) ainsi qu'à des objectifs spécifiques (listés dans chaque fiche activité) en lien avec les programmes scolaires.

språk

linguagem

jezik

taal

語言

language

язык

OBJECTIFS TRANSVERSAUX

Découvrir des langues proches et éloignées du français et les comparer afin de mieux identifier le fonctionnement de la langue française et de développer des compétences métalinguistiques

Développer le goût des langues, la curiosité vis-à-vis de la diversité culturelle et linguistique et la capacité à appréhender la différence avec respect

Produire un point de vue argumenté et écouter celui des autres en réfléchissant avec le groupe

Se décentrer et mettre à distance préjugés et stéréotypes en abordant des faits culturels

Révéler les langues en présence et valoriser les compétences des enfants grandissant avec d'autres langues que le français

Impliquer les familles et valoriser leur expertise dans différentes langues

Développer la conscience phonologique et exercer l'oreille des enfants aux sonorités d'autres langues

Mettre en oeuvre une démarche d'investigation de détectives des langues et mutualiser les connaissances pour résoudre un problème

Démarche de l'éveil aux langues : à vous de jouer !

- L'approche pédagogique : une démarche d'investigation basée sur la coopération et l'apprentissage entre pairs et par le jeu.
- Les enfants acteurs : les enfants deviennent détectives des langues en résolvant collectivement des enquêtes linguistiques.
- L'adulte facilitateur : il/elle accompagne la réflexion, valorise la parole et l'expertise des enfants et garantit un traitement égal de toutes les langues et cultures.



Pour plus d'informations sur la démarche et les objectifs de l'éveil aux langues, consulter [le Guide pour l'éveil à la diversité linguistique en maternelle édité par Eduscol en juin 2023](#) et/ou [le Guide pour l'enseignement des langues vivantes](#)

SOMMAIRE



Les petits des animaux p.4

Animaux ; morphologie ; jeu d'assemblage



L'histoire de Soup Joumou p.6

Compréhension et chronologie de l'histoire ; onomatopées ; découverte de recettes du monde



Biographies langagières p.8

Biographie langagière ; compréhension de l'histoire ; langues et identités ; être bilingue ou plurilingue



La liste de courses p.11

Fruits et légumes ; recette de la Soup Joumou



Le corps en créole p.13

Anatomie ; chiffres ; couleurs ; jeu de motricité



Les images dans les mots p.15

Animaux ; morphologie ; mots, idéogrammes, pictogrammes



L'art dans les langues p.17

Systèmes d'écriture ; calligraphie ; découverte de travaux artistiques



Bonne année p.19

Systèmes d'écriture ; cartes de vœux ; jeu d'assemblage



Au restaurant bilingue p.21

Menu bilingue ; chiffres ; découverte de recettes



Ayiti, une enquête historique plurilingue p.24

Histoire d'Haïti ; esclavage et abolition de l'esclavage ; figures historiques ; langue et société



Documents annexes

[Cliquez ici](#)



Annexes audios

[Cliquez ici](#)

Objectifs spécifiques

- Discriminer de manière visuelle
- Mobiliser des références culturelles ou linguistiques nécessaires pour comprendre le message
- S'initier à l'orthographe lexicale

Pour aller plus loin

VERGARI Luana et SEMERANO Massimo.
Les langues de chat, Dulala, 2013.



Activité inspirée de...

« Des animaux en nombre » - EOLE

Matériel à prévoir

Le kamishibai « Soup Joumou »

Jeu « Mistigri » (annexe 1)

Étiquettes langues (annexe 2)

LES PETITS DES ANIMAUX

ANNEXE 1

MISTIGRI
PLURILINGUE

Règles du jeu de

1. Choisir une langue maternelle (FRANÇAIS, ITALIEN, TURC, JAPONAIS, BASQUE, GREC, ALLEMAND, NEÉRLANDAIS, SERBE, CHINOIS).

2. Choisir un animal (chat, chien, poisson, etc.).

3. Trouver le mot de l'animal dans la langue choisie.

4. Le trouver d'abord dans sa propre langue maternelle.

5. Ensuite chercher dans la langue choisie.

6. Si on trouve le mot dans la langue choisie, on gagne un point.

7. Si on ne trouve pas le mot dans la langue choisie, on ne gagne rien.

8. Le gagnant est celui qui se retrouve avec le plus de points à la fin de la partie.

LE PERDANT EST CELUI QUI SE RETROUVE AVEC LE MOINS DE POINTS À LA FIN DE LA PARTIE.

Chaque joueur a 5 minutes pour trouver le mot.

1. Français : chat, chien, poisson, etc.

2. Italien : cane, cane, pesce, etc.

3. Turc : kedi, kopeç, balık, etc.

4. Japonais : neko, inu, uchiwa, etc.

5. Basque : katze, txerri, arrain, etc.

6. Grec : kati, kynos, ichthys, etc.

7. Allemand : Katze, Hund, Fisch, etc.

8. Néerlandais : kat, hond, vis, etc.

9. Serbe : mačka, pas, riba, etc.

10. Chinois : 猫, 狗, 鱼, etc.

LES PETITS DES ANIMAUX

ANNEXE 2

Les cartes chat et chien

chat / gatu / gatto

chaton / gatu ume / gattino

yāta / kedi / 猫

yātaki / yavru kedi / 杰猫

LES PETITS DES ANIMAUX

ANNEXE 3

Les cartes chat et chien

chat / katze / МАЧКА

ti chat / kätzchen / МАЧЕ

kat / 猫 / boeuf

katje / 猫咪

LES PETITS DES ANIMAUX

ANNEXE 4

Étiquettes langues

FRANÇAIS	BASQUE
ITALIEN	GREC
TURC	JAPONAIS
CRÉOLE HAÏTIEN	ALLEMAND
SERBE	NEÉRLANDAIS
CHINOIS	

Mise en situation

- Raconter l'histoire « Soup Joumou » à l'aide du kamishibai.
- Expliquer aux enfants que les chatons du quartier de Gladys ont perdu leur papa et qu'ils ont besoin de leur aide.

Situation de recherche

● Activité – Les chats et leurs chatons

- Par groupe, distribuer les étiquettes découpées des mots « chat » et « chaton » (il est possible de choisir entre le niveau 1, plus facile, ou le niveau 2, plus difficile) sans dire aux enfants de quoi il s'agit (annexe 1).
- Les laisser collectivement définir la démarche à suivre (il faut reconstituer les paires).
- Passer dans les groupes et les soutenir dans leur réflexion : que faut-il faire d'après vous ? Qu'y a-t-il d'écrit sur ces cartes ? Reconnaissez-vous des langues ?
- Afficher au tableau les étiquettes mélangées et inviter les groupes à tour de rôle à venir reconstituer les paires et à justifier leurs choix : qu'est-ce qui vous a permis de reconstituer cette paire ? Leur demander d'entourer ce qui se ressemble dans les deux mots.
- Conclure ensemble que tous ces mots veulent dire « chat » et « chaton » dans différentes langues. Que peut-on dire de ce qui n'est pas entouré ? C'est ce qu'on ajoute ou retire pour donner le mot « chaton ». On constate que selon les langues, les transformations diffèrent (suffixes, préfixes, mots ou caractères ajoutés). Comparer ensuite la place de ces « ajouts » selon les langues. Exemple : « en français c'est à la fin du mot « chat », en turc et japonais c'est devant, etc. »
- Proposer aux enfants volontaires de venir placer sous les paires les étiquettes langues correspondantes (annexe 2). Sur quels indices les enfants se sont-ils appuyés pour faire ces associations ?

Restitution et prolongements possibles

- Proposer aux enfants de reproduire cette activité avec d'autres animaux (et leurs petits) et d'autres langues.
- Jouer au jeu du Mistigri avec les cartes « chat » et « chaton » dans les langues découvertes (annexe 1).

Objectifs spécifiques

- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter
- Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif entendu
- Se repérer dans le temps et l'espace/ Construire des repères spatiaux temporels

Pour aller plus loin

Comptine en anglais : [Old Macdonald had a farm](#)

Comptine en grec : [To kokoraki](#)

PRAP Lila. *Comment l'éléphant barrit-il en japonais ?* Circonflexe, 2005.

Matériel à prévoir

Le kamishibai « Soup Joumou »

Fiche images (annexe 1)



Mise en situation

- Expliquer aux enfants qu'ils vont découvrir un kamishibai qui a été réalisé par des enfants de leur âge.
- Raconter le kamishibai « Soup Joumou ».

Situation de recherche

● Activité 1 – Compréhension de l'histoire

- Au cours d'une discussion collective, analyser l'histoire en répondant aux questions suivantes :
Qui est le personnage principal ?
Où habite-t-elle ?
Que doit-elle faire ? Comment ?
Quelles langues parle-t-elle ? Avec qui ?
- Constituer des groupes et leur distribuer les vignettes des images séquentielles de l'histoire à remettre dans l'ordre (annexe 1). Par groupes, les enfants doivent retrouver la chronologie de l'histoire, puis trouver quel cri pousse le coq en portugais du Brésil grâce aux lettres en bas des vignettes (la réponse se trouve également dans le kamishibai)
- Faire un retour collectif pour vérifier les propositions des groupes.

● Activité 2 – Les bonnes idées

- Animer une discussion avec des questions plus ouvertes que précédemment, du type :
Qu'avez-vous aimé dans ce kamishibai ?
Quelle est votre planche préférée ? Pourquoi ?
Comment parvient-on à comprendre les passages de l'histoire dans d'autres langues ?

Restitution et prolongements possibles

- Proposer un atelier d'écriture en collectif : « Gladys (personnage de Soup Joumou) a oublié un élément de la recette, elle doit retourner au marché pour acheter... ». Réfléchir ensemble à une étape supplémentaire au marché : de quoi a besoin Gladys ? À qui demande-t-elle ? En quelle langue ? etc. Par groupe, les enfants réalisent la planche supplémentaire selon l'idée retenue collectivement.
- Inviter les enfants à devenir conteurs-conteuses du kamishibai « Soup Joumou ».
- Proposer un atelier cuisine avec découverte de fruits, de légumes ou encore d'épices, en lien avec différentes recettes de soupes du monde (cf. Une cuisine qui sent bon les soupes du monde).

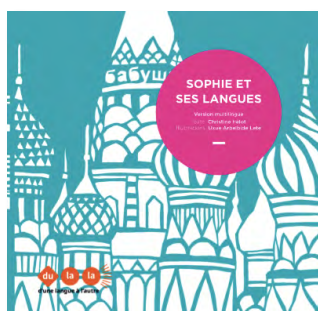
Objectifs spécifiques

- Être capable de mettre en relation différentes informations
- Rédiger des écrits variés (dialogues de BD/texte)
- Accepter et respecter les différences dans son rapport à l'altérité et à l'autre

Pour aller plus loin

BARTHÉLÉMY Mimi et KÉRAVAL Gwen. *Contes d'Haïti*, Milan, 2011.

HELOT Christine. *Sophie et ses langues*, Dulala, 2014.



Matériel à prévoir

Le kamishibai « Soup Joumou »

Étiquettes des personnages (annexe 1)

Étiquettes langues des personnages (annexe 2)

Solutions (annexe 3)

Feuilles blanches et feutres ou stylos



Activité inspirée de...

« La fleur des langues » - ELODIL

Mise en situation

- Raconter de nouveau le kamishibai « Soup Joumou ».
- Demander aux enfants de désigner les personnages qui parlent plusieurs langues dans l'histoire (tous !).

Situation de recherche

● **Activité 1 – Les langues des personnages**

- Demander aux enfants s'ils se souviennent de certaines des langues des personnages, et les lister collectivement. Identifier les différentes langues présentes dans l'histoire.
- Répartir les enfants en petits groupes et leur distribuer les images des personnages (annexe 1), et les étiquettes des langues (annexe 2).
- Chaque groupe doit retrouver les langues que parlent ou comprennent chacun des personnages (d'après ce qui est dit dans le texte). Une fois les étiquettes assemblées, les groupes peuvent aller vérifier les réponses dans le kamishibai.
- Pour les plus jeunes, répartir les cartes personnages entre les différents groupes afin de faciliter l'activité.
- Faire un retour collectif. Souligner le fait que les personnages parlent des langues différentes, mais qu'ils ont également des langues qu'ils partagent, ce qui leur permet de communiquer entre eux. De plus, certains personnages comprennent des petits mots dans d'autres langues (Gladys comprend quand Francoeur lui dit « Dag », Francoeur comprend quand Monsieur Li A Fo lui dit « Ni hao »), sans pour autant pouvoir communiquer dans cette autre langue : ce sont des compétences partielles, qui pourront se développer... dès demain !

● **Activité 2 – Les langues aujourd'hui... et demain !**

- Proposer à chaque groupe de choisir un des personnages de l'histoire.
- Après avoir listé les langues parlées par ce personnage, demander à chaque groupe d'imaginer à quel moment et avec qui ce personnage parle telle ou telle langue. Ils peuvent réaliser cette activité en réalisant des petites vignettes de BD, ou en écrivant un petit texte.
- Dire aux enfants que leur personnage part vivre maintenant en Espagne et rencontre des personnes de différents pays. Leur demander d'imaginer, sur une autre feuille, quelles langues il ou elle parlera, si il ou elle apprendra de nouvelles langues, en oubliera d'autres.
- Faire un retour collectif durant lequel chaque groupe présente son personnage.

● **Activité 3 – Nos biographies langagières**

- Proposer aux enfants de réfléchir individuellement sur les langues qui les entourent. Sur une feuille, leur proposer de se dessiner dans différentes situations pendant lesquelles ils ou elles parlent ou entendent différentes langues. Inciter tous les enfants (même ceux ne parlant pas une autre langue à la maison) à chercher des situations où ils entendent d'autres langues (en cours d'anglais à l'école, au cinéma, chez leurs amis et amies, en vacances, sur l'ordinateur, à la TV...).

Restitution et prolongements possibles

- Proposer aux enfants de mélanger tous leurs dessins, puis d'en piocher un, de le montrer au groupe et de deviner de qui il s'agit.
- Réaliser un affichage des différentes biographies langagières des personnages de « Soup Joumou » et de celles des enfants.
- Montrer une carte du monde aux enfants en leur indiquant (avec leur aide s'ils le savent) où habite Gladys. Inviter ceux qui le souhaitent à montrer un pays qu'ils connaissent (pays d'origine, visité en vacances, d'un membre de leur famille, etc). Regarder sur la carte différents pays où l'on parle des formes de portugais comme Larissa (Brésil, Portugal, Angola, etc.) ou de néerlandais comme Francoeur (Suriname, Belgique, Pays-Bas, etc).

Objectifs spécifiques

- Discriminer de manière auditive
- Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif entendu
- Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message

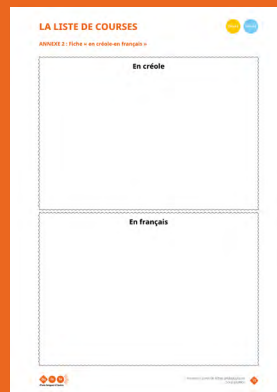
Pour aller plus loin

Domino – Fruits et légumes des Antilles, Jeux Caraïbes, 2020

LALLEMAND Oriane et THUILLIER Eleonore. *Lou-la i té vlé chanjé koulè a-y la*, Auzou, 2019.

Matériel à prévoir

- Le kamishibai « Soup Joumou »
- Jeu « La liste de courses » (annexe 1)
- Fiche « en créole-en français » (annexe 2)
- Audios « Dialogue Gladys manman » et « Aliments en créole et en français »



Mise en situation

- Raconter l'histoire « Soup Joumou » à l'aide du kamishibaï.
- Revenir sur les planches où le créole apparaît. Questionner les enfants sur leur compréhension de cette langue : qu'ont-ils compris ? Et pourquoi ? En arriver à la conclusion que le créole partage beaucoup de mots avec le français et que c'est la raison pour laquelle nous pouvons comprendre certaines phrases ou mots.
- Expliquer aux enfants que Gladys leur a préparé un petit défi pour tester leur compréhension du créole !

Situation de recherche

● Activité 1 – La liste de courses

- Faire écouter l'audio « Dialogue Gladys-mère » envoyé par Gladys. Questionner les enfants sur leur compréhension de l'enregistrement : de quoi parle Gladys avec sa mère ? Ont-ils retenu des mots du dialogue ?
- Faire des groupes et distribuer les cartes des aliments (annexe 1) aux enfants. Prononcer le nom de chacun de ces aliments en français. Pour décrire ces aliments, il est possible de leur associer des odeurs, des goûts, des ressentis au toucher.
- Expliquer aux groupes qu'ils doivent remettre les images dans l'ordre selon leur apparition dans le dialogue.
- Vérifier collectivement l'ordre d'apparition des aliments dans le dialogue.

● Activité 2 – Du créole ou du français ?

- Toujours en groupe, distribuer aux enfants la fiche « en créole-en français » (annexe 2) et les cartes des aliments (annexe 1).
- Expliquer aux groupes qu'ils devront placer les cartes des aliments, selon les enregistrements qu'ils entendront, dans la partie « en créole » de la fiche ou dans la partie « en français ».
- Faire écouter un premier enregistrement et laisser les enfants débattre sur l'emplacement de la carte aliment correspondante. Puis, faire un retour collectif : qu'avez-vous entendu ? Est-ce du créole ou du français ? Quelle est la différence ? (Exemple : entre « kawot » et « carotte », inviter les enfants à mettre en évidence les sons qui diffèrent). Procéder de la même façon avec les autres enregistrements.

À noter :

Certains mots ne changent pas à l'oral, on entend la même chose en français et en créole, c'est à l'écrit que la différence se fera.

Restitution et prolongements possibles

- Réaliser la recette de soup joumou avec les enfants (de nombreuses recettes sont disponibles sur Internet).

Objectifs spécifiques

- Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message
- Comprendre dans une autre langue des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi
- Utiliser des expressions courtes dans une autre langue pour se décrire
- Phonologie : reproduction des sons, de l'accentuation, des rythmes, et des courbes intonatives propres à chaque langue

Pour aller plus loin

ESCORIZA Julie. *Comment tu dis ?*, co-édition Dulala et Syros, 2023.



Matériel à prévoir

- Le kamishibai « Soup Joumou »
- Dessin guidé (annexe 1)
- Correction (annexe 2)
- Parties du corps en créole haïtien (annexe 3)
- Nombres et couleurs en créole haïtien (annexe 4)

LE CORPS EN CRÉOLE

ANNEXE 1 : Dessin guidé

1. Dessiner un nez.
2. Dans ce cercle, dessiner les yeux verts.
3. En dessous, dans ce cercle, dessiner les dents blanches.
4. À gauche et à droite de la tête, dessiner les oreilles jaunes.
5. Sur la tête, faire des cheveux noirs.
6. Pour le corps, commencer par les pieds, puis dessiner les bras en regardant les lettres voisines.
7. Compléter avec tout ce que vous imaginez et colorier l'ensemble.

Notes : "N" la prononce "ni".

LE CORPS EN CRÉOLE

ANNEXE 2 : Correction

LE CORPS EN CRÉOLE

ANNEXE 3 : Parties du corps en créole haïtien

Kò-a

Chive	Tèt
Sosye ye	Fan
Zye	Fèy
Hè	Lanng
Bouch	Mason
Orig	Kou
	Zepal

Letanmak

Kou/bwa
Bwa
Wen
Mouton
Manje
Lanmen
Quart
Zanng
Janm
Joumou

Gwos pye

Chai
Pye
Zanng

Du

Chai
Pye
Zanng

Taban

LE CORPS EN CRÉOLE

ANNEXE 4 : Nombres et couleurs en créole haïtien

1	Youn	11	Onz
2	De	12	Dwaiz
3	Twa	13	Twaiz
4	Kat	14	Katò
5	Senk	15	Kanpe
6	Si	16	Sis
7	Sèt	17	Sètè
8	Las	18	Lasè
9	Nèf	19	Dwaizè
10	Dis	20	Vens

Couleurs		Koulè	
Noir	Nwa		
Bleu	Ble		
Marron	Mawon		
Vert	Ver		
Orange	Oranj		
Rouge	Vantè		
Blanc	Blanc		

Mise en situation

- Rappeler l'histoire de « Soup Joumou » à l'aide du kamishibai.
- Expliquer aux enfants que Gladys leur a préparé un petit défi pour tester leur compréhension du créole !

Situation de recherche

● Activité 1 – Dessin guidé

- Distribuer aux enfants la fiche faite par Gladys (annexe 1).
- Proposer de lire collectivement le texte. Puis, questionner les enfants : quel est le défi envoyé par Gladys ? Quels sont les mots en créole (les chiffres et les parties du corps) ?
Pour les plus jeunes : travailler essentiellement sur l'écoute, ne pas présenter le texte écrit.
- Lire les instructions du dessin guidé (texte annexe 1) : les enfants dessinent ce qu'ils entendent. Les inciter à s'entraider.
- Leur montrer ensuite le dessin de correction et les inviter à le comparer à leur production.
- Afficher au tableau les réalisations des enfants et faire un retour collectif en traduisant ensemble le texte de Gladys en français afin de vérifier la compréhension par tous.
- Interroger les enfants : connaissent-ils d'autres façons de nommer les parties du corps ? Si oui, les lister au tableau et s'interroger sur les ressemblances et/ou différences avec le français.
- Pour favoriser l'activité de production langagière, on peut proposer cette activité par groupes de deux enfants sous la forme du « dessin dictée », à l'aide du vocabulaire des annexes 3 et 4. Cela permet à tous de s'essayer à prononcer des mots dans une autre langue, de dédramatiser la prise de parole plus facile à deux que devant le groupe classe. Pour cette activité, il est possible d'ajouter des fiches modèles à « dicter » ou de proposer aux enfants une fiche avec un personnage neutre qui sera à colorier avant d'être « dicté ».

● Activité 2 – Jacques a dit

- Expliquer les règles du jeu « Jacques a dit ». Afficher au tableau (en aide à la compréhension) les parties du corps (annexe 3) ainsi que les propositions faites par les enfants lors de l'activité 1 (les parties du corps dans d'autres langues) et les reprendre en collectif en jouant sur différents tons de voix afin de faciliter la mémorisation.
- Pour les plus jeunes, ne travailler que sur 5 ou 6 mots.
- Inviter les enfants à se lever et à exécuter les actions annoncées selon si vous annoncez « Jacques a dit » ou non. Exemple : « Jacques a dit touche tes zowey » (les enfants doivent toucher leurs oreilles) puis « lève youn pyé » (les enfants ne bougent pas).
- Lorsque le jeu a bien été compris par tous, inviter un enfant à prendre le rôle de meneur / maître du jeu et à énoncer des actions sur le même modèle.

Restitution et prolongements possibles

- Proposer la chanson « *Tête, épaules, genoux et pieds* » en version plurilingue avec le français, le créole et les propositions des enfants dans différentes langues.
- Proposer aux enfants de raconter Va-t'en Grand Monstre Vert ! de Ed Emberley en créole haïtien. Cet album existe également en anglais (Go away, Big Green Monster !) ainsi qu'en espagnol, portugais...

Objectifs spécifiques

- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement de l'adulte après un temps de recherche autonome
- Discriminer de manière visuelle
- Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et/ou régionale

Pour aller plus loin

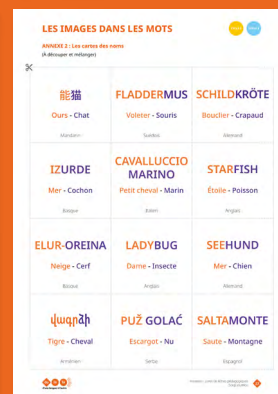
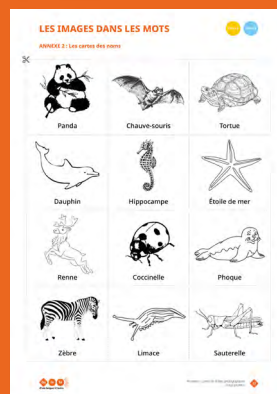
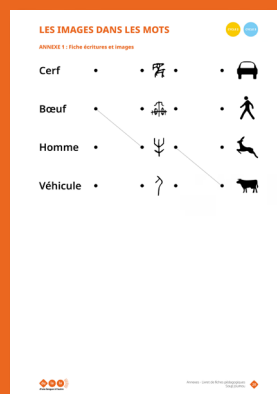
OUZOULIAS André. *Apprendre à lire avec le Syllabozoo*, Retz, 2005. Disponible également en appli numérique.

Matériel à prévoir

Le kamishibai « Soup Joumou »

Fiche écritures et images (annexe 1)

Jeu La farandole des animaux (annexe 2)



Mise en situation

- Raconter à nouveau si besoin l'histoire « Soup Joumou » à l'aide du kamishibai.
- Expliquer aux enfants qu'un jour, dans la bibliothèque de M. Lie A Fo, Gladys et Francoeur ont trouvé un livre qui promettait à quiconque le lisait de devenir un artiste plurilingue. Dans ce livre se trouvaient plusieurs défis. Proposer aux enfants de les réaliser pour qu'eux aussi deviennent des artistes plurilingues ! D'autres défis d'artistes plurilingues sont proposés dans l'activité qui suit : « L'art dans les langues ».

Situation de recherche

● Activité 1 – Des écritures et des images

- Répartir les enfants en groupes et distribuer la fiche « écritures et images » (annexe 1).
- Laisser les enfants faire des hypothèses sur la démarche à suivre (il faut relier les trois colonnes).
- Tout au long de l'activité, les accompagner dans leurs réflexions : quels liens faites-vous entre ce mot et ces deux images ? Quels indices visuels vous ont permis de les relier ?
- Faire un retour collectif en invitant les groupes à comparer et argumenter leurs choix.
- Interroger les enfants sur l'origine des images de la troisième colonne (ce sont des symboles que nous trouvons sur les panneaux routiers) puis sur l'origine de la colonne du milieu.

Note pour l'adulte :

Il s'agit d'anciens idéogrammes chinois : les idéogrammes chinois proviennent d'un système de symbolisation picturale et se sont transformés avec le temps selon les systèmes de convention de chaque époque. Les écrits les plus anciens que l'on connaisse sont des oracles gravés sur des carapaces de tortue, à partir du XIV^e siècle av. J.-C. Ce sont les idéogrammes « Jiaguwen » = écriture ossécaïlle.

● Activité 2 – Les images dans les mots

- Pour le second défi, distribuer le tableau des animaux (annexe 2) à chaque groupe. Puis, distribuer les étiquettes des noms d'animaux préalablement découpées et inviter les enfants à les placer sur l'image de l'animal correspondant du tableau. Pour les aider à comprendre la logique de l'activité, proposer un exemple : en serbe, « puž golač », littéralement « escargot-nu » signifie « limace ».
- Laisser les groupes réfléchir puis faire un retour collectif. Inviter les enfants à expliquer leurs choix en argumentant.
- Expliquer qu'en chinois, à l'origine, la forme même du mot permettait de comprendre ce qu'il désignait, d'où leur nom : idéogrammes. Parfois, dans d'autres langues on peut aussi trouver des images dans les mots (mots composés) comme ceux découverts dans l'activité.

Restitution et prolongements possibles

- Inviter les enfants à choisir individuellement deux parties de noms d'animaux parmi ceux inscrits sur les étiquettes ou bien dans d'autres langues qu'ils connaissent. Leur proposer de dessiner l'animal imaginaire correspondant à leur association. Exemple : fladder-urde = cochon volant à dessiner.
- Afficher dans un espace de votre structure l'exposition des animaux imaginaires plurilingues.

Objectifs spécifiques

- Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé, occidentales et extra occidentales
- Comparer et établir des liens entre des œuvres d'art appartenant à un même domaine d'expression plastique ou portant sur un même sujet
- Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres enfants
- Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique

Pour aller plus loin

MUSA Hassan. *Mon premier dictionnaire français-anglais tout en arabe*, 1994.

JOIRE Françoise. *Arabalphabètes*, Editions du Jasmin, 2003.

LOUIS Catherine. *Mon imagier chinois*, Picquier jeunesse, 2004.

CAMPESE Sandrine. *Un petit dessin vaut mieux qu'une grande leçon*, Le Robert, 2017.

Matériel à prévoir

Le kamishibai « Soup Joumou »

Calligraphie et dessin (annexe 1)

Correction (annexe 2)

Liste de mots (annexe 3)

Exemples de transformation des mots (annexe 4)

Exemples règles d'écriture en arabe et chinois (annexe 5)



Mise en situation

- Si besoin, raconter à nouveau l'histoire « Soup Joumou » à l'aide du kamishibai.
- Expliquer aux enfants qu'il leur reste une étape-défi pour devenir des artistes plurilingues comme M. Lie A Fo.

Situation de recherche

● Activité 1 – Calligraphie et dessin

- Présenter aux enfants les réalisations de Mahmoud Tammam et de ShaoLan Hsueh (annexe 1). Que voit-on (un renard, un chat, une porte, etc.) ? Que peut-on voir d'autre dans ces dessins (des écritures) ? De quelles langues s'agit-il (de l'arabe et du chinois) ?
- Inviter les enfants, en groupe, à placer les étiquettes, prédécoupées à l'avance, des mots en dessous des images correspondantes (annexe 1).
- Faire un retour collectif où chaque groupe présente ses conclusions (dans ces dessins se trouvent les mots qui signifient ce qui est représenté).
- Questionner les enfants sur leurs impressions. Qu'ont fait ces artistes ? Qu'est-ce que cela permet (leurs dessins permettent de comprendre le mot sans forcément savoir lire dans ces langues) ?

● Activité 2 – A vous de jouer !

- Inviter les enfants à choisir un mot parmi la liste (français, arabe, chinois cf. annexe 3) et de procéder à la manière de Mahmoud Tammam et de ShaoLan Hsueh pour les illustrer.
- Demander aux enfants de commencer par écrire le mot en le recopiant. L'idéal est d'utiliser de la peinture pour ces réalisations. Proposer ensuite aux enfants de dessiner autour du mot sélectionné la chose représentée. Attention, il faut se servir des traits du mot pour réaliser son dessin. En profiter pour expliquer le sens d'écriture de l'arabe et du chinois (annexe 5).

Restitution et prolongements possibles

- Organiser une exposition avec les réalisations des enfants accompagnées de leurs témoignages à propos de ce travail (quel était le projet ? Quels sont les artistes qui ont inspiré ces travaux ? Pourquoi avoir choisi ce mot ?)

1 - [Travail de Mahmoud Tammam, artiste égyptien](#)

2 - [Travail de ShaoLan Hsueh, entrepreneure taïwanaise](#)

Objectifs spécifiques

- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement de l'adulte après un temps de recherche autonome
- Discriminer de manière visuelle
- Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et ou régionale

Pour aller plus loin

VIDARD Estelle et GOUST Mayalen. *Fêtes du monde*, Père Castor-Flammarion, 2008.

PARIS Mathilde et CAMATTE Emilie. *Le tour du monde des fêtes*, Rue des enfants, 2012.

Matériel à prévoir

Le kamishibai « Soup Joumou »

Fiche bonne année (annexe 1)

Dés bonne année (annexe 2)

BONNE ANNÉE !
ANNEXE 1 : Fiche bonne année

Gelukkig	•	•	ano novo
Feliz	•	•	好
新年	•	•	année
Bonne	•	•	nieuwjaar
Bon	•	•	lannen

BONNE ANNÉE !
ANNEXE 2

DES PLURILINGUE DE LA BONNE ANNÉE

Il existe autant de façons de dire « Bonne Année » qu'il existe de langues. Et c'est, c'est bien, c'est chouette, n'est-ce pas ?

Contourne les dés de la Bonne Année - il y en a sept - et découvre les mots de bonne année dans sept langues différentes. Tu trouveras aussi quelques conseils pour écrire une bonne année et quelques idées de cadeaux à offrir à tes proches.

Prends plaisir à découvrir les mots de bonne année dans sept langues différentes. Tu trouveras aussi quelques conseils pour écrire une bonne année et quelques idées de cadeaux à offrir à tes proches.

LA FÊTE EST TONNEEE
QUAND TOUS LES FORMES ONT ÉTÉ TROUVÉES !

BONNE ANNÉE !
ANNEXE 2 : Le dé numéro 1
À découper et reconstituer

BONNE
GELUKKIG 新年 BON
FELIZ
HAPPY

BONNE ANNÉE !
ANNEXE 2

DES PLURILINGUE DE LA BONNE ANNÉE

Il existe autant de façons de dire « Bonne Année » qu'il existe de langues. Et c'est, c'est bien, c'est chouette, n'est-ce pas ?

Contourne les dés de la Bonne Année - il y en a sept - et découvre les mots de bonne année dans sept langues différentes. Tu trouveras aussi quelques conseils pour écrire une bonne année et quelques idées de cadeaux à offrir à tes proches.

Prends plaisir à découvrir les mots de bonne année dans sept langues différentes. Tu trouveras aussi quelques conseils pour écrire une bonne année et quelques idées de cadeaux à offrir à tes proches.

LA FÊTE EST TONNEEE
QUAND TOUS LES FORMES ONT ÉTÉ TROUVÉES !

BONNE ANNÉE !
ANNEXE 2 : Le dé numéro 2
À découper et reconstituer

ANO NOVO
NEW YEAR 새해 복 많이 받으세요 С НОВЫМ ГОДОМ
好
ສາວສິດໂພນ

BONNE ANNÉE !
ANNEXE 2 : Le dé numéro 3
À découper et reconstituer

FROHES NEUES JAHR
ANNÉE שנה טובה NIEUWJAAR
SALA WE YA NO PEROZ BE
LANNEN

Mise en situation

- Si nécessaire, raconter à nouveau l'histoire « Soup Joumou » à l'aide du kamishibai.
- Analyser la dernière planche : qu'y a-t-il d'écrit (Bonne année dans différentes langues) ?
- Expliquer aux enfants qu'ils vont réaliser des affichages plurilingues pour souhaiter la bonne année. Mais avant, il va falloir réaliser quelques défis...

Situation de recherche

● **Activité 1 – Bonne année !**

- Faire des groupes et leur distribuer la fiche « bonne année » (annexe 1). Les inviter à faire correspondre les mots de la colonne de gauche avec ceux de la colonne de droite (possibilité de s'appuyer sur les planches correspondantes du kamishibai).
- Passer entre les groupes et les questionner sur leur démarche : pourquoi avoir relié ces deux mots ? Comment avez-vous trouvé ? Qu'est-ce qui se ressemble ? Avez-vous reconnu des langues ?
- Afficher au tableau en grand la fiche « bonne année » (annexe 1).
- Faire un retour collectif et proposer à chaque groupe de venir au tableau pour relier les mots. À chaque tour, inviter les enfants à justifier leur choix.
- Que veulent dire ces mots ? Reliés, ils veulent dire bonne année !

● **Activité 2 – Les dés pour la bonne année**

- Distribuer aux groupes les trois dés « bonne année » (annexe 2). Les questionner sur ce qui est écrit sur les différentes faces de ces dés (dé 1 avec les faces « bonne » et dés 2 et 3 avec les faces « année »).
- Expliquer aux groupes qu'ils doivent d'abord lancer le dé 1 avec les faces « bonne ». Puis, chercher sur quel dé se trouve la face correspondante (dé 2 ou bien 3).
- Inviter les enfants à procéder de la même façon pour toutes les autres faces (attention au piège ! Sur les dés 2 et 3, certains « bonne année » sont déjà entiers et n'ont pas besoin d'être recomposés).
- En collectif, demander aux enfants s'ils connaissent d'autres façons de souhaiter «bonne année ». Lister les réponses des enfants.

Restitution et prolongements possibles

- Réaliser des panneaux plurilingues pour la bonne année et les afficher dans la structure.
- Réaliser des cartes de vœux plurilingues à distribuer dans la structure.

Objectifs spécifiques

- Être capable d'identifier les différents genres représentés et de repérer leurs caractéristiques majeures (menu)
- Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message dans une autre langue
- Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et/ou régionale
- Rédiger un courrier court et simple, en référence à des modèles (message électronique, carte postale, lettre...) dans une langue vivante étrangère et/ou régionale

Pour aller plus loin

SERRES Alain et Zaü. *Une cuisine grande comme le monde*, Rue du monde, 2001.

SERRES Alain et JARRIE Martin. *Une cuisine grande comme un jardin*, Rue du monde, 2004.

Matériel à prévoir

Le kamishibai « Soup Joumou »

Le menu bilingue (annexe 1)

L'enquête (annexe 2)

Petite aide en créole haïtien (annexe 3)



Mise en situation

- Si besoin, raconter à nouveau l'histoire « Soup Joumou » à l'aide du kamishibai.
- Expliquer aux enfants que la grand-mère de Gladys lui a envoyé une lettre, et qu'elle lui propose quelques défis...

Situation de recherche

● Activité 1 – Analysons le document

- Répartir les enfants en groupes, et distribuer à chaque groupe une photocopie du menu (annexe 1) sans leur dire de quoi il s'agit.
- Demander aux enfants de bien observer l'image et de découvrir quel est le type de ce document (un programme, un roman, une poésie, un manuel d'instructions, un menu...).
- Demander aux enfants de regarder les différentes lignes et de faire une hypothèse sur ce menu. Les amener à la conclusion que ce menu est bilingue, créole haïtien et anglais, que le créole est en gras et l'anglais en dessous en plus petit (sauf pour les titres).
- Demander aux enfants s'ils connaissent quelques-uns des plats proposés, les inciter à lire à voix haute le créole ou l'anglais. Le créole, lu à voix haute, ressemble au français, et on peut donc le comprendre par intercompréhension.

● Activité 2 – L'enquête !

- Distribuer à chaque groupe l'enquête à réaliser envoyée par la grand-mère de Gladys (annexe 2).

Pour les plus jeunes, ne pas donner la totalité des « cartes questions » mais les répartir dans les groupes et récolter les réponses ensuite en grand groupe.

- Faire un retour en commun en demandant à chaque fois de justifier les réponses. Les élèves s'appuient sur l'intercompréhension créole-français ainsi que sur leurs connaissances en anglais pour résoudre cette enquête.

● Activité 3 – Notre commande !

- Expliquer aux enfants que pour la fête d'anniversaire de Gladys, ils vont commander des plats dans ce restaurant haïtien. Ils doivent donc envoyer une lettre ou mail en créole haïtien.
- Leur demander de quoi ils ont besoin pour passer cette commande en créole. Arriver à la conclusion qu'ils ont besoin également de certains mots (salutation, politesse, restaurant), ainsi que des chiffres en créole pour indiquer au restaurant la quantité de chaque plat qu'ils souhaitent commander.
- Distribuer à chaque groupe la petite aide en créole haïtien (annexe 3) ainsi qu'une feuille blanche.
- Chaque groupe écrit ainsi sa lettre pour commander différents desserts et boissons ainsi que le montant total de la commande.
- Faire un retour collectif en proposant à chaque groupe de lire sa lettre.

Restitution et prolongements possibles

- Il est possible de théâtraliser ces commandes en demandant à un ou deux élèves de chaque groupe de jouer les serveurs (pour un autre groupe). Les serveurs doivent dessiner au tableau la commande passée à l'oral par le groupe qui commande.
- Présenter des légumes, fruits et épices (réels ou des photos) et comparer avec les enfants les aliments qu'ils connaissent (que l'on trouve dans leur environnement) et ceux qui sont inconnus ou moins courants pour eux.
- Présenter de la monnaie haïtienne (réelle ou photo) et la comparer avec l'euro.
- Chercher les recettes des plats créoles et les réaliser en classe.

Objectifs spécifiques

- Comprendre le sens général d'un document, en extraire des informations pertinentes pour répondre à une question
- Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et/ou régionale
- Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique
- Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée

Pour aller plus loin

PINGUILLY Yves et Zaü. *L'esclave qui parlait aux oiseaux*, Rue du monde, 1998.

CONDE Maryse. *Rêves amers*, Bayard Jeunesse, 2001.

Matériel à prévoir

Le kamishibai « Soup Joumou »

Documents à analyser (annexe 1)

Documents des détectives (annexe 2)

Quelques définitions (annexe 3)

Mise en situation

- Si nécessaire, raconter à nouveau l'histoire « Soup Joumou » à l'aide du kamishibai.
- Expliquer aux enfants qu'ils vont résoudre aujourd'hui une enquête historique plurilingue.

Note : les différentes parties de l'enquête peuvent se faire sur différentes séances.

Situation de recherche

● Activité 1 – Les indices récoltés

- Par groupes, distribuer aux enfants les documents à analyser (annexe 1), et les documents de détectives (annexe 2).
- Les enfants analysent les différents documents et répondent par écrit aux questions. Ils découvrent ainsi Haïti, la date de son indépendance (1804), ainsi que son multilinguisme.
- À l'oral, revenir sur ces éléments qui vont permettre de poursuivre l'enquête.
- Pour les questions de traduction, inciter les élèves à lire à voix haute le créole. Ils découvrent ainsi le sens des mots par incompréhension entre le français et le créole.

Note pour l'adulte :

En Haïti, les deux langues officielles sont le créole haïtien et le français. Outre ces deux langues, l'anglais, l'espagnol et le portugais sont les langues les plus représentées sur l'île, en raison de la diaspora haïtienne installée en Amérique latine ou en Amérique du Nord.

● Activité 2 – Un p'tit bout d'Histoire

- Il s'agit dans cette partie de s'interroger sur les origines d'Haïti et la colonisation successive de l'île par les Espagnols et les Français. Il est donc intéressant de prévoir une carte du monde pour accompagner l'enquête.

Note pour l'adulte :

Franciser signifie intégrer un mot d'une autre langue à la langue française en lui donnant la prononciation et la morphologie propres au système du français.

« Lot bo dlo » signifie « De l'autre côté des eaux », c'est la métaphore de tous les horizons possibles depuis Haïti.

● Activité 3 – Toussaint Louverture

- Il s'agit d'analyser un personnage décisif de l'histoire de l'Indépendance d'Haïti à travers plusieurs documents. La découverte de Toussaint Louverture permet de mettre en avant les différentes décisions d'abolition de l'esclavage (1794), puis de rétablissement (1802), puis de nouvelle abolition (1804) sur l'île d'Haïti.
- L'analyse du tableau montre Toussaint Louverture vu d'en bas, ce qui permet au peintre de le présenter comme un héros. Le ciel de tempête derrière lui montre que les événements s'inscrivent dans une période très mouvementée.
- Toussaint Louverture s'adresse en créole aux Haïtiens car c'est leur langue maternelle. Il écrit en français à l'administration française, car les Français ne lisent certainement pas le créole, et qu'il s'agit d'une situation de colonisation de l'île d'Haïti par les Français. Il est intéressant de pointer du doigt le rôle de trait d'union qu'a ainsi joué Toussaint Louverture dans ces événements. Attention : le créole haïtien est une langue qui s'écrit (voir 4ème partie), la distinction entre créole et français ne doit donc pas porter sur le statut oral ou écrit des deux langues.

● Activité 4 – Le créole haïtien

- Il s'agit de s'interroger dans cette partie sur le créole haïtien, et les différentes actions en faveur de sa reconnaissance.
- Pour l'analyse du slogan de la publicité, inciter les enfants à le lire à voix haute, et à le traduire par intercompréhension. Le slogan dit : « On apprend à écrire le créole ».
- Pour l'analyse de la page de Google, il peut être intéressant de comparer une page Google en français et une page Google en haïtien, afin de faire le lien entre les deux langues. « Se connecter » se dit Konekte » en créole haïtien. « Chèch ak Google » signifie « Rechercher sur Google ».

Note pour l'adulte :

Le créole haïtien est à base lexicale française, mais les deux langues présentent de grandes différences grammaticales. Alors que le verbe français se conjugue et s'accorde en personne et nombre avec le sujet au sein d'une phrase, le verbe créole est invariable quel que soit le sujet et le temps est signalé par des particules ou expressions complexes indépendantes du verbe.

Le créole haïtien, dit kreyòl, possède une grammaire avec des règles. La Constitution de 1987 institue en son article 213 une "Académie haïtienne", "en vue de fixer la langue créole et de permettre son développement scientifique et harmonieux". Cependant, ce n'est qu'en 2013 qu'une loi est rédigée par le parlement pour véritablement mettre sur pied l'Académie, dont le nom français final est "Académie du Créole haïtien". Tous les Haïtiens parlent le créole comme leur première langue tandis qu'une minorité d'entre eux, soit 40 %, maîtrise le français appris au cours de leur scolarité ou qu'ils peuvent entendre à la radio et à la télévision et lire dans la presse.

Restitution et prolongements possibles

- Suite à cette enquête historique plurilingue, il est possible de proposer aux différents groupes d'enfants de présenter à l'oral l'une des parties de l'enquête.
- L'analyse de ces documents s'inscrit dans l'étude de la Révolution française et de l'esclavage. Il est donc possible d'intégrer cette séquence dans les programmes du cycle 3.

AVEC LE SOUTIEN DE

Fondation | POUR
LA
Crédit Mutuel | LECTURE
SOUS L'EGIDE DE LA FONDATION DE FRANCE

Caresso
Daniel & Nina
Fondation pour l'égalité de la Fondation de France

du la la
d'une langue à l'autre

dulala.fr

