

Le corps de l'élève dans l'enseignement et l'apprentissage du français langue de scolarisation

Durant mes stages au sein de dispositifs UPE2A (UPE2A primaire et UPE2A-NSA collège), j'ai mené deux projets prenant en compte le corps de l'élève afin de servir l'apprentissage du français langue de scolarisation. Dans le premier projet, la langue était apprise au travers d'activités physiques et sportives, tandis que dans le second, elle était travaillée grâce à la mise en œuvre d'ateliers sensoriels. Au vu de l'impact positif de ces projets, j'ai créé ce livret pédagogique pour vous les faire découvrir. Vous trouverez pour chacun une présentation détaillée, des idées d'activités et les compétences linguistiques (actes de parole, lexique, grammaire) pouvant être acquises.

Réalisé par SANCHEZ Alexandra,
Stagiaire au CASNAV de l'Académie de Toulouse,
Étudiante en Master 2 FLE à l'Université Jean-Jaurès.



L'ACTIVITÉ PHYSIQUE ET SPORTIVE
AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE
DU FRANÇAIS



Introduction

Avec ce projet, vos élèves pourront se familiariser avec du vocabulaire de base comme les couleurs, les parties du corps, les consignes. Ils pourront aussi apprendre à construire des énoncés simples (eg : « attrape le foulard jaune » ; « je saute dans le cerveau »...) grâce à diverses activités sportives telles que des courses, des parcours, des jeux traditionnels (le Béret, Jacques a dit...), sans oublier les temps d'échauffements et d'étirements. Après avoir donné les instructions aux élèves, il est important de les encourager à prendre votre place pour qu'ils puissent les énoncer eux-mêmes, s'entraînant ainsi à s'exprimer oralement.

J'ai pu constater les nombreux bienfaits de cette pratique sur l'apprentissage du français : bonne mémorisation du vocabulaire et actes de parole enseignés, désinhibition des élèves réservés, augmentation de l'implication dans les apprentissages. Grâce aux diverses recherches étudiées, mes observations ont été confirmées : impliquer les élèves dans la réalisation d'une action par le geste ou le mouvement renforce leur mémorisation des mots d'une langue étrangère parce que l'information est codée à de multiples reprises dans la mémoire (Liu et al., 2017 ; Hainselin et al., 2013 ; Paivio dans Tellier, 2010). La compréhension des mots et des phrases est également meilleure puisque le geste et le mouvement remplissent une fonction illustratrice. Ils ont aussi pour rôle d'informer, d'animer et d'évaluer les élèves (Tellier, 2006 ; Tellier, 2010). En outre, le mouvement a une incidence directe sur les connexions neuronales, augmentant les capacités d'apprentissages. (Duclos dans Sender, 2015 ; Dries, 2017). Les chercheurs ont depuis longtemps démontré que la mobilité corporelle va de pair avec la vivacité d'esprit. De là sont nées des méthodes d'apprentissage des langues qui prennent en compte le corps. En voici quelques unes afin que vous puissiez les explorer : la *Méthode Verbo-Tonale* (Guberina) pour corriger les erreurs phonétiques françaises, *Grammar in Motion* (Jean-Rémi Lapaire) pour incorporer la grammaire et enfin *Total Physical Response* (James Asher) pour apprendre un lexique nouveau .

Au delà de l'apprentissage linguistique, l'activité physique et sportive permet à l'élève :

- de prendre conscience de son corps (respiration, fonctionnement des muscles...);
- de développer l'esprit d'équipe, le respect à l'autre et à soi ;
- d'apprendre à prendre soin de son bien-être physique et mental (= éducation à la santé).

Enfin, ce projet a plusieurs atouts :

- les élèves, quelque soit leur âge, leur niveau scolaire et leur niveau en français, peuvent participer. Il est l'occasion pour les élèves arrivant en cours de route d'apprendre des mots de base (eg : les verbes, les parties du corps, les nombres...) et pour les élèves les plus avancés d'enrichir leur expression ;
- les élèves sont tous réunis autour d'un même projet, alors que bien souvent en dispositif UPE2A les niveaux hétérogènes ou bien les temps d'inclusion rendent difficile la mise en œuvre d'activités collectives ;
- il permet de découvrir l'enseignement et l'apprentissage du FLSco autrement. Les élèves, par le jeu, ne se rendent même pas compte qu'ils travaillent et qu'ils apprennent.

Références

Billières, M. *Au son du fle*. En ligne : <http://verbotonale-phonetique.com/>

Driès, F. (2017). *Brain Gym : bouger pour apprendre*. Éditions Hachette Pratique.

Hainselin, M., Quinette, P. & Eustache, F. (2013). Qu'est-ce que la mémoire de l'action : Revue théorique et perspectives. *Revue de neuropsychologie*, volume 5(2), 129-134. doi : 10.3917/rne.052.0129.

Lapaire, Jean-Rémi. (2014, 8 février). Grammar in Motion : Time [Vidéo en ligne]. Repéré à : <https://www.youtube.com/watch?v=ElyYPOqcXFw>

Lapaire, J-R., Etcheto, P. (2010). Postures, manipulations, déambulations : comprendre la grammaire anglaise autrement . *La nouvelle revue de l'adaptation et de la scolarisation*, Éd. de l'INSHEA, 2010, 49, pp.45-58. En ligne : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01629056> \t "_blank .

Liu, F., Sulpizio, S., Kornpetpanee, S., Job, R. (2017). It takes biking to learn : Physical activity improves learning a second language. *PLoS ONE* 12(5): e0177624. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0177624>

Sender, E. (2015). Comment l'exercice physique booste nos capacités mentales. *Sciences et Avenir*. En ligne : https://www.sciencesetavenir.fr/sante/bouger-ameliorer-le-cerveau_29226

Tellier, M. (2006). *L'impact du geste pédagogique sur l'enseignement/apprentissage des langues étrangères: Etude sur des enfants de 5 ans* (Thèse de doctorat, Université Paris-Diderot). En ligne : <tel-00371041>.

Tellier, M. (2010). Faire un geste pour l'apprentissage : Le geste pédagogique dans l'enseignement précoce. In C. Corblin & J. Sauvage (éds). *L'apprentissage et l'enseignement des langues vivantes à l'école. Impacts sur le développement de la langue maternelle*. Paris : L'Harmattan, coll. « Enfance & Langages », 31-54.

Présentation du projet

Je vais ici présenter le projet mené au sein de l'UPE2A Jules Ferry (Toulouse) de février à juillet 2019. J'ai premièrement fait connaître aux élèves divers jeux sportifs qui se déroulaient la plupart du temps en équipe. Après chaque séance, nous retournions en classe afin d'entreprendre un travail plus axé sur l'écrit pour systématiser le nouveau lexique, pour apprendre à rédiger une règle de jeu sportif et à la présenter oralement. En effet, dans le projet final, les élèves ont, par petits groupes, choisi un jeu sportif de leur pays d'origine pour en écrire la règle, le présenter aux camarades puis les faire jouer. Vous trouverez au lien suivant (<https://vimeo.com/346094725> ; mot de passe : ecolejulesferry) la réalisation de ce projet.

Voici à présent le déroulement des séances :

1) Activités de remue-méninges

Ce premier temps (10-15min) était consacré à des activités de remue-méninges pour remobiliser le vocabulaire vu à la séance précédente. Ainsi, nous faisons des petites activités ludiques telles que des mimes, le jeu de Kim ou bien encore des descriptions de photographies.

2) La séance de sport

Ce deuxième temps (env. 45min) était dédié à la mise en place d'un jeu sportif. Elle se composait elle-même de trois étapes :

A) L'échauffement : la séance démarrait toujours par une série de mouvements visant à échauffer les muscles des élèves. Cela permettait d'apprendre les parties du corps. Les mouvements étaient les mêmes d'une séance à l'autre : les élèves commençaient par courir autour du terrain, puis nous enchaînions par une série de petites courses où les élèves se déplaçaient d'un bout à l'autre du terrain en montant les genoux, en faisant des pas-chassés, en courant en arrière... Puis ils marchaient et j'insistais pour qu'ils respirent bien afin de récupérer. Ensuite, nous échauffions les membres du corps par des rotations en commençant par le cou, puis les épaules, le bassin, les genoux, pour terminer par les chevilles et les poignets. Après quoi, les élèves étaient fin prêts pour démarrer le jeu !

B) La réalisation du jeu sportif : j'expliquais la règle du jeu aux élèves avant de leur demander de reformuler ce qu'ils avaient compris. Cet exercice n'était pas facile pour les élèves qui venaient d'arriver, mais réaliser le jeu leur permettait de le comprendre : ils pouvaient ainsi participer lors de l'élaboration de la leçon.

Les premiers jeux permettaient d'apprendre du lexique de base. Par exemple, le jeu du béret pour les nombres et les couleurs ou bien encore « Jacques a dit » pour les verbes. Les jeux qui ont suivi ont permis davantage d'apprendre à construire des phrases simples vers complexes.

C) Les étirements : je finissais toujours la séance par une série d'étirements afin de faire redescendre l'excitation des élèves et marquer la fin de la séance sportive. Les mouvements étaient les suivants : étirements des cuisses, du long du corps en se penchant sur les côtés, du dos en s'étirant vers le ciel puis en le laissant retomber, pour venir s'asseoir, puis poser les mains sur les cuisses, fermer les yeux et respirer calmement.

3) L'élaboration de la leçon

Dans ce troisième temps (1h), nous retournions en classe afin d'entreprendre un travail portant sur l'écrit. Je prenais des photographies des élèves pendant la séance de sport pour préparer ensuite un document que je projetais au tableau et distribuais aux élèves. Grâce à ce document, je demandais aux élèves de décrire les photographies. Ils venaient ensuite au tableau écrire le mot ou la phrase correspondant(e). Aussi, les élèves travaillaient parfois en petits groupes et devaient associer les phrases que j'avais moi-même écrites avec les photographies pour les remettre dans l'ordre afin de reconstituer la règle du jeu. Je procédais ensuite à une correction collective. Durant les premières séances, les leçons reprenaient des mots clés (eg : les verbes de mouvement, les parties du corps) qui nous ont servi par la suite à entrer plus facilement dans la rédaction d'une règle. Ainsi, une règle comprenait toujours quatre parties :

- les joueurs : ce volet correspondait au nombre de joueurs ou d'équipes nécessaires pour réaliser l'activité (eg : deux équipes) ;
- le matériel : désignait les objets (eg : des cerceaux, des plots...) ;
- le but du jeu : ce que les élèves devaient faire pour gagner ;
- le déroulement du jeu : les étapes du jeu.

Lors d'une séance, j'ai inversé le temps 2 et 3 puisque je souhaitais cette fois-ci partir d'une compréhension écrite pour parvenir à la mise en place du jeu sur le terrain.

Les objectifs linguistiques

Les objectifs lexicaux

Personne		Endroit/ lieu	Matériel	
le joueur le camp l'adversaire le gagnant le perdant	l'équipe le meneur l'équipier ...	la prison la zone le terrain le camp ...	le cerceau le foulard la balle le tapis	le plot le banc le bloc de mousse ...

Verbes de mouvement		Les parties du corps	L'expression du mouvement
jouer sauter courir bouger passer marcher s'échauffer s'étirer lever (le bras...)	toucher tourner attraper respirer, inspirer, expirer, souffler gagner perdre réussir ...	le bras les jambes le cou la main les chevilles les genoux la tête ...	lent, lentement, rapide, rapidement, vite, à toute vitesse, à cloche-pied pied-joint jambes tendues ...

Les objectifs communicatifs (= actes de parole)

- . Décrire une situation
- . Exprimer l'obligation (devoir ; être obligé de ; il faut + nom ou + verbe)
- . Exprimer l'interdiction (ne pas avoir le droit ; être interdit de ; il ne faut pas)
- . Exprimer la permission (pouvoir ; il est possible de)
- . Exprimer ses émotions (je suis ; je ressens...)
- . Exprimer son opinion (selon moi ; je pense que ...)

Les objectifs grammaticaux

- . Le verbe impersonnel *Il y a*
- . Le pronom démonstratif *c'est*
- . L'impératif (2nd ps et 2nd pp)
- . Le présent simple
- . Le passé-composé
- . Le verbe être
- . Le verbe avoir
- . Les accords : singulier/ pluriel ; féminin/ masculin
- . Les prépositions de localisation
- . Les possessifs

Exemples de jeux sportifs pour apprendre du vocabulaire

<i>Le jeu ...</i>	<i>... pour apprendre ...</i>
Le Béréth	. Les chiffres et les nombres . Les couleurs
Jacques a dit	. Les verbes de mouvement . Les parties du corps
Les cerceaux	. Les prépositions de localisation (eg : sauter à gauche, devant, derrière...)
Les parcours	. Se situer dans l'espace (eg : tout droit, passer au dessus, en dessous...) . Les verbes de mouvement (ramper, marcher à quatre pattes...)
Les déménageurs	. Le lexique du mobilier (eg : chaise, table, armoire...)
Les gardiens du zoo	. Le lexique des animaux

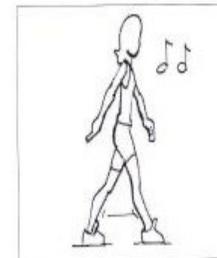
Exemples de phrases simples à écrire à partir de photographies



rouler



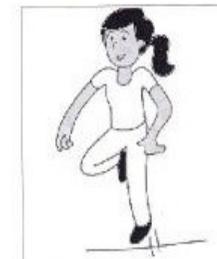
Luis court.



marcher



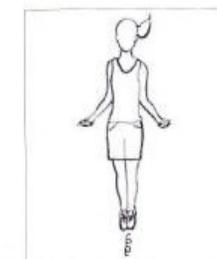
Clidal marche.



sauter à
cloche-pied



Abma et Ramim
sautent à c-p.



sauter à
pied-joint



Anisa saute
à pied-joint.

DES SENSATIONS POUR
L'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS



Introduction

Mettre des mots sur les sensations éprouvées pour enrichir la langue. Telle est l'idée des ateliers sensoriels en vue de l'apprentissage du français langue de scolarisation. Pour chaque sens, vous trouverez des éléments linguistiques (actes de parole, lexique, grammaire) pouvant être acquis à travers les activités sensorielles proposées qui sont de diverses natures (ludiques, artistiques...). Les idées ont soit été inventées par moi-même, soit trouvées sur différents ouvrages et sites internet, soit reprises des formations du CASNAV de l'Académie de Toulouse auxquelles j'ai assisté. Toutes ces suggestions sont non-exhaustives. Les recherches qui ont porté sur l'introduction de la sensorialité dans l'apprentissage ont mis en évidence l'impact positif engendré à la fois sur les processus de mémorisation et de compréhension. Ainsi, l'apprentissage de la lecture et de l'écriture est plus efficace grâce aux méthodes multi-sensorielles (les lettres rugueuses Montessori, l'AZ sensoriel de la neurologue Zekri-Hurssel) et le vocabulaire des mots nouveaux est mieux retenu si les élèves ont manipulé l'objet (Bara, 2016). Ces sensations font faire émerger des émotions chez les élèves qui vont les pousser à vouloir les exprimer, les partager. Ils vont ainsi co-construire la leçon avec l'enseignant. Faire appel aux sensations et aux émotions des élèves va leur permettre de mieux ancrer le vocabulaire puisque leur corps en aura fait l'expérience (Huynh, 2015). Enfin, les activités s'inscrivent dans une approche interculturelle. Elles sont donc l'occasion de partir à la découverte de la culture de vos élèves (eg : leurs musiques, leurs plats ...) et de les valoriser.

Références

Gentaz, E. (2009). *La main, le cerveau et le toucher*. Dunod.

Bara, F., Delannoy, C., et al. (2016). *Prendre en compte le corps et l'origine socioculturelle dans les apprentissages*. Éditions Retz.

Huynh, K. (2015). Des sensations aux émotions dans l'apprentissage d'une langue étrangère. *Le Journal de l'Alpha n°197 : Le pouvoir des émotions*. En ligne : http://www.lire-et-ecrire.be/IMG/pdf/ja197_p044_huynh.pdf

Zékri-Hurstel, R. (2001). *Un nouveau regard sur l'élève: langage, gestes et postures*. Rouergue.

LA VUE



Activités

* Le jeu du « Qui est-ce ? » : deviner des personnes, des personnages ou des objets en posant des questions à un camarade (eg : « *est-ce que la personne est grande ?* » ; « *est-ce que l'objet est rond ?* »...)

* Le jeu « Mon petit œil voit ... » : pour travailler les formes, les couleurs... Par exemple dire aux élèves « *Mon petit œil voit des rectangles* » et les élèves vont chercher dans la classe des objets ayant cette forme (chaise, cahier, tableau...).

* Exercice d'écriture : écrire un court poème sur les couleurs, par exemple à la manière des « Sept couleurs magiques » de Mymi Doinet (<https://urlz.fr/ao5R>)

* Exercice d'écriture : piocher une carte « couleur » et une carte « forme » pour écrire une phrase courte à partir de ces mots (eg : la voiture rouge et ronde est belle).

* Expérience sensorielle : préparer plusieurs boissons et y verser des colorants (eg : un jus de citron avec un colorant vert). Les élèves peuvent donner leur opinion avant (eg : « *je pense que c'est de la menthe* »), goûter et confirmer ou infirmer leur opinion (eg : « *non c'est du citron* »).

* Activité artistique : décrire des photographies d'illusion visuelle (eg : <https://urlz.fr/ao6p>) pour situer dans l'espace (eg : la petite fille est à gauche...). Les élèves peuvent par la suite créer leur photographie illusoire et les présenter.

* Activité artistique : explorer les différentes nuances d'une couleur avec de la peinture (eg pour le bleu : bleu marine, bleu turquoise, bleu ciel...).

Le + : organiser une sortie dans la ville pour prendre des photographies des formes, couleurs de la ville (eg : les panneaux de signalisation...) et les décrire ensuite.

LA VUE



Objectifs linguistiques

Actes de langage	Lexique	Grammaire
. Décrire et présenter un objet	. Les verbes de regard (voir, regarder, observer,	. Les prépositions de lieu
. Décrire et présenter une personne, un personnage	apercevoir, contempler...)	. Locution verbale <i>il y a</i>
. Exprimer son opinion (<i>je pense que, selon moi, j'ai l'impression...</i>)	. Les couleurs (vert, jaune, rouge...)	. Le pronom démonstratif <i>c'est</i>
. (Se) situer	. Les formes (rond, carré, rectangle..)	. Les accords (des adjectifs...)
	. Les aspects (transparent, liquide...)	. Le verbe être et avoir
	. Les tailles (petit, moyen, grand...)	. La phrase simple (eg : Article + Nom + Verbe + Adjectif)
	. Le corps (les cheveux, la peau...)	. L'interrogation simple (<i>est-ce que...</i>)
	. Les adjectifs qualificatifs (beau, moche...)	. La négation
		. Le présent de l'indicatif

LE TOUCHER



Activités

* Le parcours sensoriel :

a) Les élèves explorent les textures à travers un parcours sensoriel. Ils peuvent ensuite en créer un.

b) Les élèves se mettent par deux : un élève a les yeux bandés, l'autre est son guide. Dicter un parcours pour que les élèves le réalisent.

* Le jeu des Boîtes Mystères : l'élève plonge la main dans une boîte et tente de deviner l'objet qui s'y cache.

* Le jeu de Kim tactile : montrer cinq objets puis en cacher deux dans un sac. L'élève doit trouver celui qui est manquant.

* Le jeu Colin-Maillard : reconnaître les yeux fermés un camarade en le touchant.

* Le jeu des différences : toucher deux objets et dire les différences et/ou ressemblances (eg : le feutre est plus gros que le crayon).

* Le jeu Tacti Mot : un élève écrit avec un doigt les lettres qui compose le mot à deviner dans le dos du camarade.

* Les jeux dans le commerce : Tactilo surface, Tactilo Loto, Tactilo Memory ...

* Exercice de classement : classer les objets en ayant les yeux bandés (eg : du plus petit au plus grand, du plus mou au plus dur...).

Le + : travailler l'apprentissage de la lecture et de l'écriture à l'aide de lettres rugueuses (type Montessori) et manipuler les lettres. Pourquoi ? Les études portant sur les méthodes multi-sensorielles ont démontré leur efficacité sur la mémorisation des lettres (forme et son) ainsi que sur la compréhension du code alphabétique. (Bara, 2016 ; Gentaz, 2009 ; Zekri-Hurssel, 2001)

LE TOUCHER



Objectifs linguistiques

Actes de langage	Lexique	Grammaire
. Décrire un objet	. Les verbes du toucher	. Les prépositions de lieu
. Décrire une personne, un personnage	(toucher, palper, caresser, taper...)	. Locution verbale <i>il y a</i>
. Exprimer son opinion (<i>je pense que, selon moi, j'ai l'impression...</i>)	. Les textures (dur, mou, piquant...)	. Le pronom démonstratif <i>c'est</i>
. Exprimer la comparaison (<i>plus petit que...</i>)	. Les matières (bois, métal, coton...)	. Le pronom <i>ça</i> (eg: <i>ça pique</i>)
. (Se) situer	. Les formes (rond, carré, rectangle...)	. Les accords (des adjectifs...)
	. Les aspects (liquide, solide...)	. La phrase simple (eg : Article + Nom + Verbe + Adjectif)
	. Les tailles (petit, moyen, grand...)	. L'interrogation simple (<i>est-ce que...</i>)
	. Les expressions (avoir les yeux plus gros que le ventre...)	. La négation
	. Le corps (les cheveux, la peau...)	. Le présent de l'indicatif

L'OUÏE



Activités

* Activités sur le rythme :

« Entrer dans une langue étrangère, c'est entrer dans un rythme étranger » (Michel Billières). Pour le travailler, il faut découper la phrase en mots de 3/4 syllabes pour ne pas surcharger l'oreille de l'élève. On peut aussi avoir recours aux logatomes, des syllabes sans signification (eg : « da da da »), qui mettent en valeur les structures rythmiques et intonatives de la langue. On accompagne toujours par des gestes :

- mouvement de scansion syllabique avec la main pour souligner le rythme ;
- taper dans les mains ou sur les cuisses, compter avec les doigts, marcher (1 pas = 1 syllabe) pour le nombre de syllabes. <https://urlz.fr/aohO>
- Exemple : Je vais à l'école : / ʒə . vɛ . a . le kɔl /
(tap) (tap) (tap) (tap)(tap)

* Activité sur l'intonation :

Les questions/ réponses et les phrases exclamatives sont idéales pour travailler sur les patrons intonatifs. Par exemple, pour faire percevoir les différences de hauteur entre les questions et les réponses, nous pouvons lever les bras vers le haut pour les questions et les redescendre pour les réponses.

→ Exemple : . Question : « Comment tu t'appelles ? »

(rotation des bras) (lever les bras)

. Réponse : « Je m'appelle Prisiyana. »

(rotation des bras) (baisser les bras)

* Activité sur l'accentuation :

En français, l'accent primaire se place sur la dernière syllabe de chaque mot (eg : la grande vo*iture*). Un accent secondaire est parfois sur la 1^{ère} syllabe d'un mot pour venir équilibrer les groupes rythmiques trop longs ou pour exprimer une émotion (eg : cette robe est magnifique!). Pour travailler l'accent primaire, voici le jeu « La poubelle de la vie » : les élèves sont en cercle et ils vont jeter tour à tour leurs problèmes dans une poubelle imaginaire située au centre. Par exemple, si un apprenant jette « les évaluations », sa main va effectuer le geste de jeter et s'ouvrir sur la dernière syllabe « -tion » tout en insistant avec la voix. Ce jeu a l'avantage de posséder un tas de variantes (eg : cuisiner un plat et jeter les ingrédients dans la marmite). <https://urlz.fr/aohM>

L'OUÏE



* Activités d'écoute :

- a) Écouter une musique et dire quels instruments sont joués.
- b) Écouter des chansons tout en décrivant les émotions ressenties.
- c) Le rap des langues de ma classe (<https://urlz.fr/aocP>) pour reconnaître les langues.
- d) Le « Blind Test » : pour reconnaître les sons familiers, les styles musicaux, les instruments...
- e) Enregistrer les bruits de la ville.
- f) Retracer un parcours sur un plan de ville grâce aux bruits (eg : le marché, le parc...).

Objectifs linguistiques

Actes de langage	Lexique	Grammaire
. Décrire une musique	. Les verbes de l'ouïe (écouter, hurler, murmurer...)	. Locution verbale <i>il y a</i>
. Exprimer son opinion (<i>je pense que, selon moi, j'ai l'impression...</i>)	. Les styles musicaux (le rock, le rap, le gospel...)	. Le pronom démonstratif <i>c'est</i>
. Exprimer la comparaison (<i>plus aigu que...</i>)	. Les instruments de musique (le violon, la guitare...)	. Les accords (des adjectifs...)
. Exprimer ses émotions (<i>je suis triste, je me sens...</i>)	. Les caractéristiques de la musique (aigu, grave, fort...)	. La phrase simple (eg : Article + Nom + Verbe + Adjectif)
. Exprimer ses goûts (<i>j'aime, je déteste...</i>)	. Les émotions (content, triste...)	. L'interrogation simple (<i>est-ce que...</i>)
	. Les adjectifs qualificatifs (apaisant, strident, bruyant...)	. La négation
		. Le présent de l'indicatif

LE GOÛT



Activités

- * Dégustations à l'aveugle
 - a) Apprendre le vocabulaire de certains aliments.
 - b) Classer les aliments selon la saveur, fruit/ légume ...
- * Découvrir des recettes et en réaliser une.
- * Découvrir des plats typiques français, francophones et du monde.
- * Découvrir les horaires des repas et le contenu, la façon dont on mange (...) en France et à l'étranger.
- * Le jeu « Dans mon panier, il y a » pour apprendre ou remobiliser du vocabulaire : les élèves sont en cercle ; un élève dit un aliment (une banane), son camarade le reprend et en dit un nouveau (une banane, une framboise...) ect. Pour débiter on peut distribuer des images aux élèves pour les aider à mémoriser.
- * Organiser une sortie au marché (eg : prendre en photographie les aliments et les décrire par la suite; demander aux marchands de goûter; donner une feuille aux élèves avec les aliments à trouver ou à acheter lors du marché ...).
- * Réaliser des jeux de rôle (eg : au marché, au restaurant...)

Le + : organiser un goûter avec les élèves (et pourquoi pas avec leur famille) où chacun apporte un plat, un goûter de leur pays d'origine.

LE GOÛT



Objectifs linguistiques

Actes de langage	Lexique	Grammaire
. Décrire un plat . Exprimer son opinion (<i>je pense que, selon moi, j'ai l'impression...</i>) . Exprimer la comparaison (<i>plus salé que...</i>) . Exprimer ses goûts (<i>j'aime, je déteste...</i>) . Commander (au restaurant) . Acheter la nourriture	. Les verbes du goût (manger, goûter, déguster, avaler, croquer...) . Les saveurs (sucré, salé...) . Les aliments : fruits, légumes, viandes Le nom des repas (petit-déjeuner, dîner...) . Les adjectifs qualificatifs (dégoutant, délicieux, bon, fade, savoureux...) . Les magasins (la boulangerie, la boucherie, l'épicerie) . Les métiers (le boulanger, le boucher...) . La politesse (<i>s'il vous plaît, merci, je voudrais...</i>)	. Locution verbale <i>il y a</i> . L'expression impersonnelle <i>il faut</i> . Le pronom démonstratif <i>c'est</i> . L'interrogation simple (<i>est-ce que...</i>) . La négation . Le présent de l'indicatif . Les quantifieurs . Les articles partitifs (du, de la, des) . L'impératif

L'ODORAT



Activités

* Expérience sensorielle :

a) Découvrir les végétaux : symboliques (eg : la rose pour l'amour, le muguet pour porter bonheur...) mais aussi emblématiques de villes, régions et/ou pays (eg : la violette à Toulouse, la lavande en Provence, le cèdre au Liban...).

b) Découvrir les épices (piment, poivre, noix de muscade, gingembre...).

c) Découvrir les odeurs familières (aliments, produits d'entretien...).

* Aborder les odeurs en lien avec l'évocation de souvenir ou de désir (*ça me rappelle, ça me donne envie de ...*).

* Se promener en ville et être attentif aux odeurs (voiture, marché, fleur...) pour les lister.

* Le jeu du commerce : le Loto des Odeurs, les Boîtes à Odeurs, Topscents, l'Atelier de Parfum, la Route des épices...

L'ODORAT



Objectifs linguistiques

Actes de langage	Lexique	Grammaire
. Exprimer son opinion (<i>je pense que, selon moi, j'ai l'impression...</i>)	. Les verbes d'odorat (sentir, parfumer, puer, renifler...)	. Le pronom démonstratif <i>c'est</i>
. Exprimer ses goûts (<i>j'aime, je déteste...</i>)	. Les adjectifs qualificatifs (puant, bon, léger...)	. Le pronom <i>ça</i> (<i>ça pue, ça sent bon...</i>)
. Exprimer un désir (<i>ça me donne envie de, je rêve de...</i>)	. Les villes, régions de France	. La négation
. Raconter un souvenir (<i>je me souviens, ça me rappelle...</i>)	. Les pays	. Le présent de l'indicatif
	. La direction (nord, sud, est, ouest)	. L'imparfait
		. Le passé-composé

LES CINQ SENS

Activités

* Expérience sensorielle :

- Les objectifs linguistiques :

- . apprentissage des verbes : toucher, sentir, goûter, écouter, voir ;
- . apprentissage des noms (sing/plu) : la main, le nez, la bouche, l'oreille, l'œil ;
- . introduction de quelques adjectifs : petit, grand, mou, dur, vert... ;
- . apprentissage ou révision des lettres de l'alphabet.

- Les étapes :

1) Faire apprendre les verbes : toucher, sentir, goûter, écouter, voir en associant un geste pour chacun.

2) Bander les yeux des élèves puis déposer un aliment dans leur main (eg : un petit morceau de pomme).

3) Donner les consignes (eg : « *vous allez toucher avec la main ; sentir avec le nez* »...).

4) Retirer les bandeaux et demander aux élèves l'aliment qu'ils ont goûté (afficher des photos au tableau pour qu'ils le désignent s'ils ne parlent pas encore français).

5) Reprendre pas à pas l'expérience :

. « *En premier, nous avons pu ____* » et laisser les élèves apporter la réponse « *toucher* ». Pour les guider, refait le geste de référence de l'étape 1.

. « *Vous avez touché avec la _____* » et laisser les élèves apporter la réponse « *main* ».

. « *Le morceau était dur ou mou (faire les gestes)?* »

Après chaque mot clé (toucher, la main, dur), demander à un élève de venir écrire le mot sur une étiquette accrochée au tableau. S'il ne connaît pas le code alphabétique, dictez les lettres.

6) Une fois cette étape terminée, tracer un tableau à cinq colonnes puis demander aux élèves de classer les étiquettes :

Le toucher	L'odorat	Le goût	L'ouïe	La vue
toucher la main dur	sentir le nez la pomme	goûter la langue croquant	écouter l'oreille	voir les yeux vert, petit

LES CINQ SENS

* Exercices d'écriture :

a) rédiger une carte postale, un souvenir ou un rêve en citant les cinq sens au présent ou au passé-composé (eg : *je suis allée à la mer, j'ai touché le sable, j'ai mangé une glace, j'ai senti les algues, j'ai écouté les mouettes, j'ai vu un crabe*)

b) rédiger un poème : après s'être promené dans l'école, en ville (...), les élèves écrivent à leur retour en classe ce qu'ils ont senti, touché, vu... Cet exercice peut se réaliser en groupe : chaque élève a une feuille et écrit une phrase. Il passe ensuite sa feuille au camarade de gauche et reçoit la feuille du camarade de droite. Ce travail mène à l'écriture collective d'un poème une fois que tous les membres du groupe sont passés.

* Activités artistiques :

a) création d'un paysage sensoriel : diviser la classe en deux. Chaque groupe choisit un lieu (eg : un marché, la plage...) et doit le mettre en scène pour que l'autre groupe devine le lieu, les personnages et leurs actions (eg : la plage : faire le bruit des mouettes, des vagues, mimer le fait de nager, de toucher du sable, de sentir les algues...).

b) création d'un livre sensoriel : chaque élève crée son livre sensoriel (eg : collage des matières qu'ils aiment, parfumer le livre... Ils peuvent aussi commenter leurs travaux : « *j'aime cette musique parce qu'elle me rend joyeux* »...).

Idées de sorties à Toulouse

* Maison de la Violette : conférence sur l'histoire de la fleur suivie d'un atelier de dégustations et d'humectations de créations artisanales à la violette (confiture, bougie, biscuit...).

<https://urlz.fr/aozt>

* Parcours Sentez (Museum d'Histoire Naturelle) : découverte des odeurs des plantes du jardin botanique.

<https://urlz.fr/aozr>

* Espace Game Tactisens : résoudre une enquête à l'aide de nos sens.

<https://urlz.fr/aozK>