

Séquence : LES ANIMAUX EN SCÈNE

Thématique	Théâtre, les animaux et les émotions
Objectif des séances	> Séance 1 : introduire le vocabulaire des animaux (personnages de la saynète) > Séance 2 : introduire le vocabulaire des émotions (émotions ressenties par les personnages qui vont être le thème de la saynète) > Séance 3 : reprendre les connaissances acquises pendant les deux premières séances pour travailler la mise en scène → Objectif global : être capable de jouer une courte saynète en français
<i>Objectifs linguistiques</i>	<ul style="list-style-type: none">- connaître le lexique des animaux- être capable de comprendre et d'exprimer une émotion de façon simple
<i>Objectifs pragmatiques</i>	<ul style="list-style-type: none">- exprimer une émotion
Prérequis	<ul style="list-style-type: none">- Savoir saluer (Bonjour, comment ça va)- Savoir se présenter (qui es-tu ? Je suis...)- Comprendre les consignes (comme : arrêtez, asseyez-vous, levez-vous)
Difficultés	<ul style="list-style-type: none">- Pas d'écrit- Créer un lien et une progressivité entre les trois séances- Se rendre compte du temps nécessaire à l'assimilation d'une nouvelle donnée linguistique et du temps qui doit être pris pour chaque activité (plus long à expliquer et à mettre en place avec des enfants qu'avec des adultes par exemple)- Se rendre compte de la mesure dans laquelle l'enseignant doit cadrer au maximum les activités d'improvisation ou au contraire compter sur l'imagination des enfants

Fariha nous a précisé dans son mail prendre 30 minutes à chaque début de séance pour faire un échauffement avec les enfants, nous nous permettons cependant de proposer quelques idées qui pourraient en faire partie. Nous avons également imaginé un rituel d'entrée en classe bien que nous supposons que Fariha ait déjà habitué les enfants à un autre rituel lors des premières séances.

F Jh Y`XÐbhfY`Yb`WUggYžWt a a i b`U l `` `gfUbWg`!) a b`.

Objectif : créer un moment qui marque l'entrée dans la classe de théâtre en français et ainsi le passage d'une langue à une autre. L'utilisation d'un train qui effectue un parcours marque de façon symbolique ce passage. L'idée d'un petit train permet également de créer une dynamique de groupe en impliquant que les élèves se suivent les uns les autres. Enfin, cette première activité permet de s'approprier de manière transversale l'espace de la classe.

Supports :

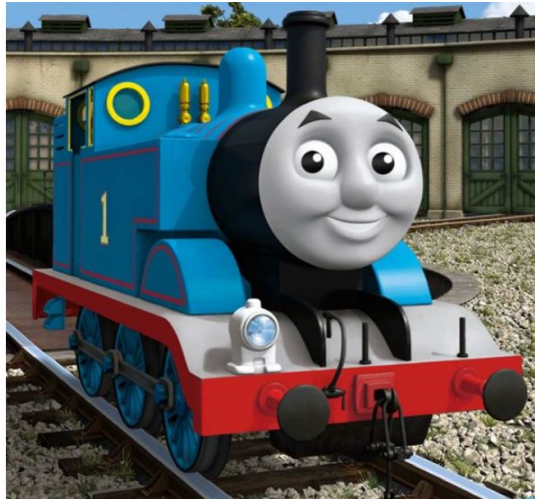
- chanson : <https://www.youtube.com/watch?v=UZsltroFnKU&t=49s> : de 14:07 à 14:57
- images : les montagnes, la rivière (lieux évoqués dans la comptine)

Préparation : Préparer une image de train. Préparer un objet ou une image qui montrent des montagnes, la rivière et des prés (exemples ci-dessous). Coller au préalable ces images sur les murs de la classe en commençant par celle de la montagne puis celle de la rivière. Ces éléments vont constituer des balises pour créer un "mini-parcours" dans la salle.

Déroulement :

- L'enseignant passe tout d'abord la chanson de Bob le train "on va faire une promenade" pour faire écouter la musique (avant la première pratique de cette activité, il faut faire écouter une ou deux fois la chanson). L'enseignante tient à la main " le petit train" et montre que le train va démarrer en imitant le son du train. Les élèves vont comprendre qu'on va faire un voyage avec le petit train. L'enseignante les fait se mettre à ligne derrière elle. L'enseignante demande aux élèves : "vous êtes prêts ? on va partir !" Elle passe la musique et on chante ensemble la chanson en bougeant autour de la classe. L'enseignante rend compte de la parole : quand on chante " on franchira les montagnes", on s'arrête devant l'image des montagnes ; quand on chante "on passera la rivière", on s'arrête devant l'image de la rivière. Comme la musique qu'on a choisi ne dure qu'une minute, l'enseignante passe deux fois l'extrait de chanson. A la fin, le petit train arrive à l'école des animaux où on parle le français.
- A la fin des séances, si le temps le permet, on réalise la même activité mais le petit train bouge à sens inverse pour indiquer que le train va partir de l'école de français et les élèves vont revenir à leur langue maternelle.

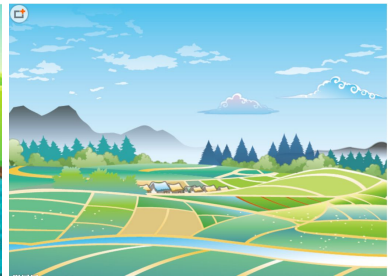
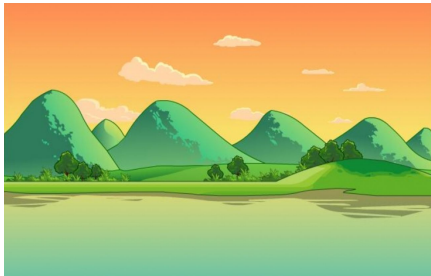
le petit train :



les montagnes :

la rivière

les prés :



Images en format imprimable en annexe B

9 W U i Z Ya Y b h z W t a a i b U l " ' g f U b W g ! ' % \$! % a b : ' .

Objectif : amener les enfants à échauffer le corps, la voix, ainsi que le travail avec et dans l'espace

> Douche "anti ondes négatives" (le corps)

G Y z f c h y f ' Y g ' a U] b g ' Y h Y b ' Y j Y f ' Y g ' c b X Y g ' b f [U h j Y g ' f W t a a Y ' g] Y ' Y g ' g Y ' W t ' U] Y b h g i f ' Y g ' a U] b g ' Y h e i Y ' Y ' g Y i ' ' a c n Y b ' X Y ' Y g ' f Y d c i g g Y f ' f t U] Y b h X Y ' Y ' Y h Y f ' U i ' ' c] b t ' g i f ' g c b ' z f c b h z ' g i f ' g U ' h . h Y z ' g i f ' Y ' X c g ' X Y ' g c b ' j c] g] b z ' g i f ' g c b ' j Y b h Y z ' g i f ' Y g ' U a V Y g ' X Y ' g c b ' j c] g] b ' ' D Y f a Y h X i i h] g Y f z ' X Y ' f f j Y] Y f ' Y ' W t f d g ' Y h Z U W] h Y ' Y ' W t b h U h U j Y W ' U i h f e .

> Jeu avec l'espace (occupation de l'espace)

@ Y g ' f , j Y g ' a U f W X Y b h X U b g ' h c i h Y ' U ' d , W z ' c f g e i Y ' Y b g Y] [b U b h Y ' z U d d Y ' X U b g ' g Y g ' a U] b g z '] g ' X c] Y b h g Y z [Y f ' Y h [U f X Y f ' U ' a . . a Y ' d c g h i f Y z ' e i U b X ' Y ' Y ' h U d Y { ' b c i j Y U i ' X U b g ' g Y g ' a U] b g z ' Y g ' Y b Z U b h g ' d Y i j Y b h ' a U f W X Y f { ' b c i j Y U i ' ' D c g g] V] h f ' X i Y b ' Z U] f Y ' i b Y ' j U f] U b h Y ' Y b ' i h] g U b h i b Y ' W X U b g c b ' e i Y ' ' c b ' U f f . . h Y ' d i h h e i Y ' X Y ' h U d Y f ' X U b g ' Y g ' a U] b g / W ' U ' d Y f a Y h X i] b h f c X i] f Y ' i b Y ' .

a i g]ei Y'ci 'W'ca dh]bY'ZUb, U]gY'za U]g'dYi H..fY' bY'ZUj H]'dUg'W a i 'Yf'fcd'XY'WX'Ubgcbg'XUbg' i bY'gYi 'Y'g'fUbW' 'DYfa YhXli h]'gYf'YhXY'W'cbW'dh U]gYf'Y'gdUW' i h]'g'f"

> **Jeu avec la voix (la voix)**

@Yg'f', j Yg'W'ca a YbW'bhUW'ci d]g'YhX]gYbh]6cb'ci f' { 'j c]l 'hf, g'VUggYz']g'gY'fY', j Ybh'dYh]h { 'dYh]hYh'f'd, H'bh'U' d'fUgY'XY' d'i g'Yb' d'i g'Yb'Z'f'h ↑ gei f'i 'g'f'h]fY'f'Ui 'a U]]a i a "'8Ubg' i b' XYi l], a Y'f'Y'a dg'z'f'bgY][bUbH' d'c]bH' Uj YWgcb'Xc][hgc]h'Y' d'U'Z'cbX'fU][i E'gc]h'Y'gc'f[fUj Y' E' Yh'Yg'YbZ]bhg' d'fcbcbW'bh'U' d'fUgY'Yb' U'Xcd'fUbh'U' V'cbbY']b'f'cbU'h]cb" 9bZ]b'z'f'bgY][bUbH'Z' X'cbbY' i b' f'm' a Y' Yb' H'UdUbh Xi' d]Y'X'z' Y'bh'Y'a Y'bh' ci' f'Ud]XY'a Y'bh' Y'h'Yg' Y'bZ]bhg' X'c]j Y'bh' d'fcbcbW'f'U' d'fUgY'gc]h'f, g'j]f'gc]h'f, g'Y'bh'Y'a Y'bh' @YbgY][bUbH' d'fYbX' d'Uf' { 'i'UW]j]f' d'ci f'a cb'fYf'Y'i Ya d'Y'Yh[i]XYf'Yg'f', j Yg' 'DYfa YhXli h]'gYf'Y'W'fdg'Yh'U'j c] "

GfUbW%' Les animaux en scène : qui es-tu ?

Objectifs de la séance : introduire le lexique des animaux et initier les élèves à l'exercice d'improvisation (ou le retravailler s'il a déjà été pratiqué)

- 1) 8Y'%' . '\$ { '% . '\$\$ ' f]h Y'X]Yb'f'fY'Yb'WUggYz'f'W'Ui ZZ'a Y'bh
- 2) 8Y'%'(.\$\$ { '%(. \$) ' ' d'fYa]Yf'j]g]cbbU[Y'XY'U'j]X'f'c'gi d'c'f'h]f'gi f'Y'H6=g]d'cgg]V'Y' E
- 3) 8Y'%'(. \$) ' { '%(. %) ' ' fYW'Y]'XYg' d'fYa], fYg']a d'fYgg]cbg'XYg'f', j Yg'z'Yi f'XY'a UbXYf' XY'f'f'gi a Yf'f']g'h]fY'XUbg'Yi f'f'g' E'Ub[i Y'f'g' E
- 4) 8Y'%'(. %) ' { '%(. ' \$ ' ' Y'i ' E i]Ygh'W'ei]' 'a Ubei Y'3'f' d'ci f']b'f'c'Xi]fY'Y'g' b'ca g'XYg' Ub]a Ui l

Déroulement du jeu "Qui est-ce qu'il manque ?"

- On utilise pour cette activité des flashcards représentant les animaux de l'histoire (en annexe, à imprimer). L'enseignante les présente toutes ensemble aux enfants, et leur demande s'ils se souviennent de certains des noms d'animaux qu'ils ont entendu (ou peut-être en connaissent-ils certains) ; le groupe et l'enseignante mutualisent les connaissances pour nommer tous les animaux. On demande ensuite aux enfants de se cacher les yeux pendant que les animaux vont se cacher puis, l'enseignante sort d'une boîte (ou de derrière un rideau, un tissu...) les flashcards avec les animaux au fur et à mesure et les enfants doivent les nommer (échange du type : enseignante → "Qui c'est ?/ Qui es-tu ?" élèves → "c'est le ____ !"). Une fois tous les animaux sortis, on s'aperçoit qu'il en manque un (gestuelle de l'enseignante qui regarde tous les animaux mais fronce les sourcils, les recompte, main en visière pour chercher un élément manquant) "Qui est-ce qu'il manque ?". Les élèves doivent trouver et nommer l'animal manquant. Possibilité de refaire l'activité 2 ou 3 fois en fonction du temps restant, éventuellement en laissant le rôle d'animateur à un des enfants.

5) De 14:30 à 15:00 → pause (les enfants sont en récréation)

- 6) 8Y'%' . '\$\$ { '%(. %) ' ' Y'i ' F'Y'f'ci j Y'Y'g' Ub]a Ui l ' d'ci f'W'f'Y'f' i bY'W'cb]h]bi]f'f' Uj Y'W'W'

ei]'U'f'f'j i '↑ ghY'Uj Ubh'U'dUi gY

Déroulement du jeu "Retrouve les animaux"

- Les flashcards des animaux seront au préalable cachées dans toute la salle. L'enseignante explique aux enfants que les animaux de l'histoire se sont cachés et qu'il va falloir les retrouver. Les élèves essaient de se souvenir de tous les animaux de l'histoire, de les nommer en français, puis de les trouver dans la classe. Les enfants devront aller devant la bonne image et ainsi construire petit à petit le lien entre le signifiant qu'ils entendent et le signifié qu'ils voient sur la carte.
- 7) 8Y'%.%) '{ '%). '\$' 'Yi 'l8Yj]bY' 'Ub]a U'' pour poursuivre le travail d'assimilation et introduire quelques nouveaux animaux. L'introduction des cris d'animaux dans la séance va leur permettre de travailler sur l'imitation par la suite.

Déroulement du jeu "Devine l'animal"

- Dans un premier temps, l'enseignante passe un audio avec les cris de différents animaux (sans l'image). Les élèves doivent identifier l'animal en question et ainsi établir un lien entre le cri, le nom dans leur langue et le nom en français qui est prononcé dans la vidéo suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=G276jtjAOkc> (suggestion de vidéo mais d'autres supports audio pourraient être choisis ; faire un choix dans les animaux qui vont être entendus car tous ne sont pas pertinents à connaître à ce stade de l'apprentissage ou faciles à reconnaître → faisan, hérisson...). Dans un second temps, ce sont les élèves qui sont chargés d'imiter tour à tour le cri d'un animal pour permettre au reste du groupe de deviner l'animal en question et de le nommer.
- 8) De 15:25 à 15:40 → jeu d'improvisation qui reprend le vocabulaire introduit pendant la séance et permet une systématisation par la reprise dans le cadre d'un jeu théâtral. L'improvisation réalisée devant le groupe classe va permettre de mettre les élèves dans une posture d'acteurs face à un public.

Déroulement du jeu d'improvisation

- Par paires, ou éventuellement en trio, les élèves piochent une carte illustrant un animal (ou pourquoi pas des figurines si jamais l'établissement était équipé). Ils doivent se mettre dans la peau de cet animal (le cri, comme vu dans l'activité précédente mais aussi la gestuelle) et imaginer une scène de rencontre entre les deux (ou trois) animaux. On leur demande seulement de nommer en français les animaux en scène pendant leur improvisation.

> Exemple d'échange attendu : " - Bonjour ! - Bonjour ! - Ca va ? - Ca va et toi ? - Oui ! - Qui es-tu ? - Je suis le lion, et toi qui es-tu ? - Je suis le mouton, oh non !" (les enfants miment le lion qui se jettent sur le mouton ou au contraire ils deviennent amis). Même s'ils sont limités dans leur production par le vocabulaire, ils peuvent demander quelques mots à l'enseignante ou se contenter de mimer l'action puisque l'activité vise à travailler et réinvestir le vocabulaire des animaux tout en proposant un jeu théâtral.

- 9) De 15:40 à 15:50 (à réadapter ou annuler en fonction du temps restant) → activité de retour au calme autour de la création de masques d'animaux (images à imprimer

dont un exemple est donné en annexe C)

GfUbWY'& Les animaux en scène : qu'est-ce que tu as ?

Objectifs de la séance : réactiver les connaissances acquises pendant la séance 1 sur le lexique des animaux et introduire l'expression des émotions tout en poursuivant le travail autour de l'improvisation

1) De 13:30 à 14:00 → fiche d'activités

2) De 14:00 à 14:25 → rappels de la séance 1 + questions de compréhension (que se rappellent-ils de l'histoire, de quels animaux (en français) ? Que se passait-il ?

2) De 14:00 à 14:25 → rappels de la séance 1 + questions de compréhension (que se rappellent-ils de l'histoire, de quels animaux (en français) ? Que se passait-il ?

3) De 14:25 à 14:30 → introduction des émotions : montrer la vidéo (une ou deux fois) sur la comptine des émotions :

<https://www.youtube.com/watch?v=r12aJIMcUkl&pbjreload=10> : durée : 2'

Lancement de la vidéo, les enfants écoutent puis miment les gestes de l'animatrice en vidéo. L'enseignante mime à son tour pour aider à comprendre.

(Émotions dans la chanson : joie, tristesse, peur, surprise, gêne, fierté, excitation, colère)

4) De 14:30 à 15:00 → **pause (les enfants sont en récréation)**

5) De 15:00 à 15:10 → jeu "La roue des émotions"

Déroulement du jeu "La roue des émotions" (support à imprimer disponible en annexe D)

Les enfants sont divisés en 2 groupes : Une équipe tourne la roue et doit mimer l'expression représentée, l'autre équipe devine (ils peuvent passer par l'allemand ou l'anglais), l'enseignante valide et lit la phrase écrite, la prononce en français et fait répéter au groupe entier. Si l'émotion n'est pas comprise grâce à l'image

l'enseignante pourra lire la traduction avant ou donner une traduction.

Réponses attendues : J'ai peur / Peur ; Je suis content / Content / Joie ; Je suis surpris / Surprise ; Je suis en colère / Colère / énervé ; Je suis excité / Excité ; Je suis fier / Fier ; Je suis triste / Triste / Tristesse ; Je suis gêné / Gêné

6) De 15:15 à 15:25 → jeu "1, 2, 3 Soleil !"

Déroulement du jeu "1, 2, 3 Soleil !"

Soit en grand groupe avec le professeur qui compte

Soit en deux groupes avec un des élèves qui fait le rôle du second professeur

Il s'agit d'un "1, 2, 3 SOLEIL" classique, ce qui change c'est qu'à la place de figer sans bouger les enfants devront mimer l'expression annoncée par le professeur et/ou leur camarades avant, ils ne doivent donc pas se figer mais mimer la bonne expression. S'ils se trompent, ils retournent au début.

EXEMPLE :

- a) Le professeur et/ou l'autre enfant : Donne une émotion vue : "Vous allez faire la joie !" ou seulement dire "La Joie", "Je suis content"
- b) Se retourner et compter 1,2,3 Soleil
- c) Se retourner et regarder si les enfants miment la bonne l'expression : en cas d'erreur, ils reculent ou retournent au début
- d) Le premier qui arrive au niveau du professeur prend sa place et on recommence

7) De 15:25 à 15:45 → jeu d'improvisation

Déroulement du jeu d'improvisation :

Les élèves, en binômes, piochent une carte qui leur attribue des rôles d'animaux, en fonction de l'animal obtenu, ils vont chercher le masque correspondant (réalisé pendant la séance 1), puis chaque groupe fait tourner la roue pour obtenir une émotion.

Ils devront imaginer une scène qui met en scène l'émotion piochée (par ex la surprise : l'élève reçoit un cadeau ; la colère : l'élève se fait pousser par l'autre)

Quand un binôme montre son improvisation, les autres sont spectateurs mais peuvent aider l'autre animal. L'usage des langues est autorisé mais les deux acteurs devront parler en français à la fin. Cette séance a pour but de leur faire revoir le lexique des animaux, découvrir et associer les émotions à des situations et les faire improviser, on est aussi dans une scène théâtrale avec la présence du public face à eux.

8) De 15:45 à 15:50 (à réadapter en fonction du temps restant) → activité de retour au calme "massage et respiration koala"

Déroulement de l'activité "Massage et Câlin Magique" :

Le massage (du cuir chevelu, du dos, des mains) : chaque enfant devra changer de partenaire toutes les 30 secondes et masser une zone différente du corps.

Le câlin magique : pendant les minutes restantes, les enfants deux par deux respireront, ventre contre ventre, pour pouvoir s'apaiser plus facilement. Cette technique de méditation favorise les liens affectifs et aide au retour au calme. Avec les 11 enfants, possibilité de faire un groupe de 3.

GfUbWV' : Les animaux en scène : Tous en scène !

Objectif de la séance : remobiliser les connaissances acquises pendant les séances 1 et 2 (lexique des animaux, expression d'une émotion) ainsi que le travail mené autour de l'improvisation pour amener les élèves à mettre en scène l'histoire proposée dans la vidéo et de la compléter.

- 1) De 13:30 à 14:00 → rituel d'entrée en classe, échauffement
 - 2) De 14:00 à 14:15 → nouveau visionnage de la vidéo support précédé d'un temps pendant lequel les élèves essaient de se rappeler de l'histoire et de la rejouer, cette fois-ci en essayant de réemployer le maximum de mots en français. L'enseignante ne corrige pas si l'interprétation prend des libertés par rapport à la vidéo d'origine et valorise au contraire l'appropriation.
 - 3) De 14:15 à 14:30 → activité reprenant le vocabulaire des animaux et celui des émotions pour reprendre ce qui a été vu au cours des séances précédentes, activité à caractère théâtral pour préparer le deuxième partie de la séance (à déterminer)
 - 4) De 14:30 à 15:00 → pause (les enfants sont en récréation)
 - 5) De 15:00 à 15:50 → préparation de la saynète finale : en partant de l'interprétation qui a été faite de la vidéo support, on demande aux élèves de compléter et s'approprier la scène en y rajoutant de nouveaux éléments
-

ANNEXES :

A) Transcription des dialogues de la vidéo créée pour la séquence

Maîtresse girafe : Bonjour les enfants !

Animaux élèves : **Bonjouuur !**

Maîtresse : Vous allez bien ?

Animaux élèves : **Ouiiiii**

Maîtresse girafe (fait l'appel) : le zèbre ?

Zèbre (se lève pour montrer sa présence) : **Présent !**

Maîtresse girafe : le cerf ?

Cerf (se lève pour montrer sa présence) : **Présent !**

Maîtresse girafe : le lion ?

Lion (se lève pour montrer sa présence) : **Présent !**

(etc tous les animaux sont appelés)

(à la porte) : TOC TOC TOC

Maîtresse girafe (plus les élèves ?) : **Oui ? / Entrez !**

(Singe entre, il a l'air malheureux - bras ballant, épaules voutées, visage triste)

L'ours : **qu'est ce que tu as le singe ?**

Le singe (avec la gestuelle) : **Je suis triste...**

(L'ours se lève et vient faire un câlin au singe)

Le singe (gestuelle content, soulagé) : **Merci l'ours ! Je ne suis plus énervé !**

(tous les élèves s'assoient à nouveau, la classe reprend)

(à la porte) : TOC TOC TOC

Maîtresse girafe (plus les élèves ?) : **Oui ? / Entrez !**

(Lapin entre, il a l'air énervé - tape des pieds, sourcils froncés)

Le zèbre : **qu'est ce que tu as le lapin ?**

Le lapin (avec la gestuelle) : **Je suis en colère !**

(Le zèbre se lève et vient donner une carotte au lapin)

Le lapin (gestuelle content, soulagé) : **Merci le zèbre ! Je ne suis plus en colère !**

(tous les élèves s'assoient à nouveau, la classe reprend)

(soudain maîtresse girafe prend un air surpris, perplexe)

Elèves : **qu'est ce que tu as maîtresse ?**

Maîtresse girafe : Je suis surprise ! Mes lunettes ont disparu (avec geste pour qu'on comprenne ce qu'elle cherche) !

(élèves s'apprêtent à aider la maîtresse et chercher les lunettes)

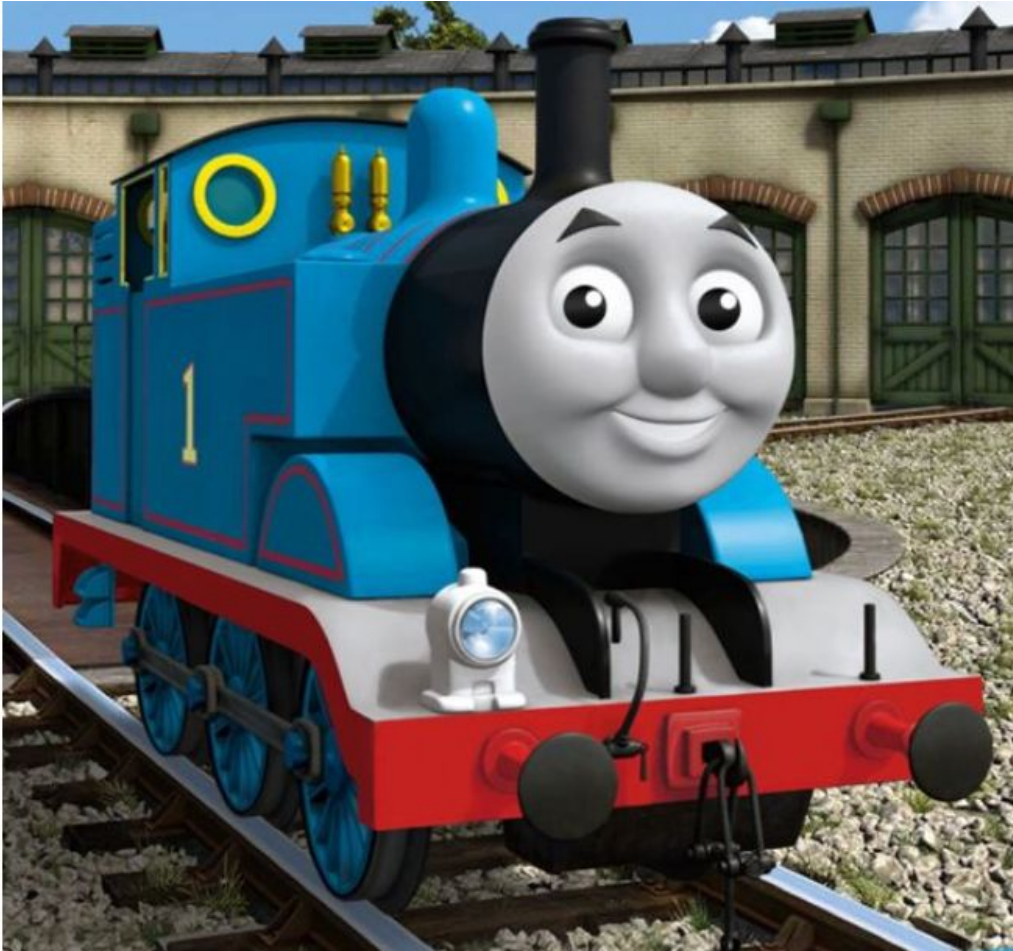
(sonnerie retentit : DRIIIIIIIIIIIIIIING)

Elèves (arrêtent tous de chercher, prennent très vite leur cahier et s'en vont en courant) : Au revoir maîtresse (l'école est finie) !

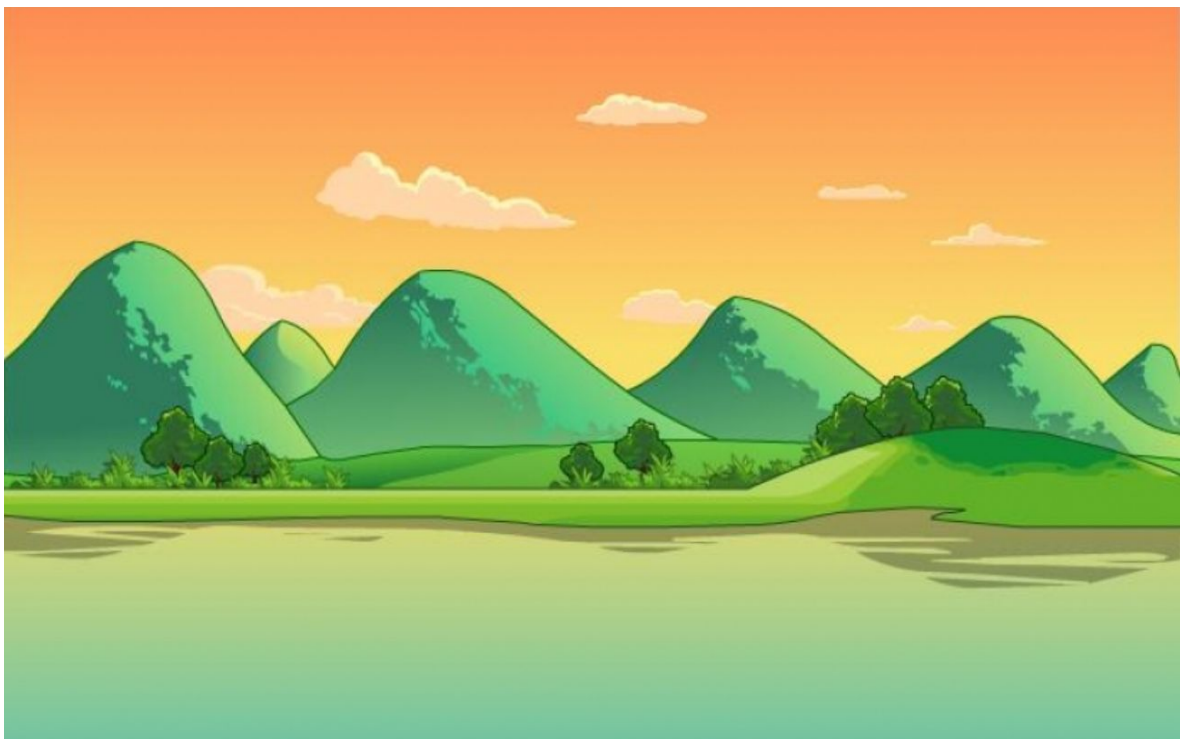
(Maîtresse girafe reste seule dans la classe et appelle ses élèves qu'elle n'a pas vu partir)

B) Images à imprimer pour le rituel de début et fin de classe

le petit train



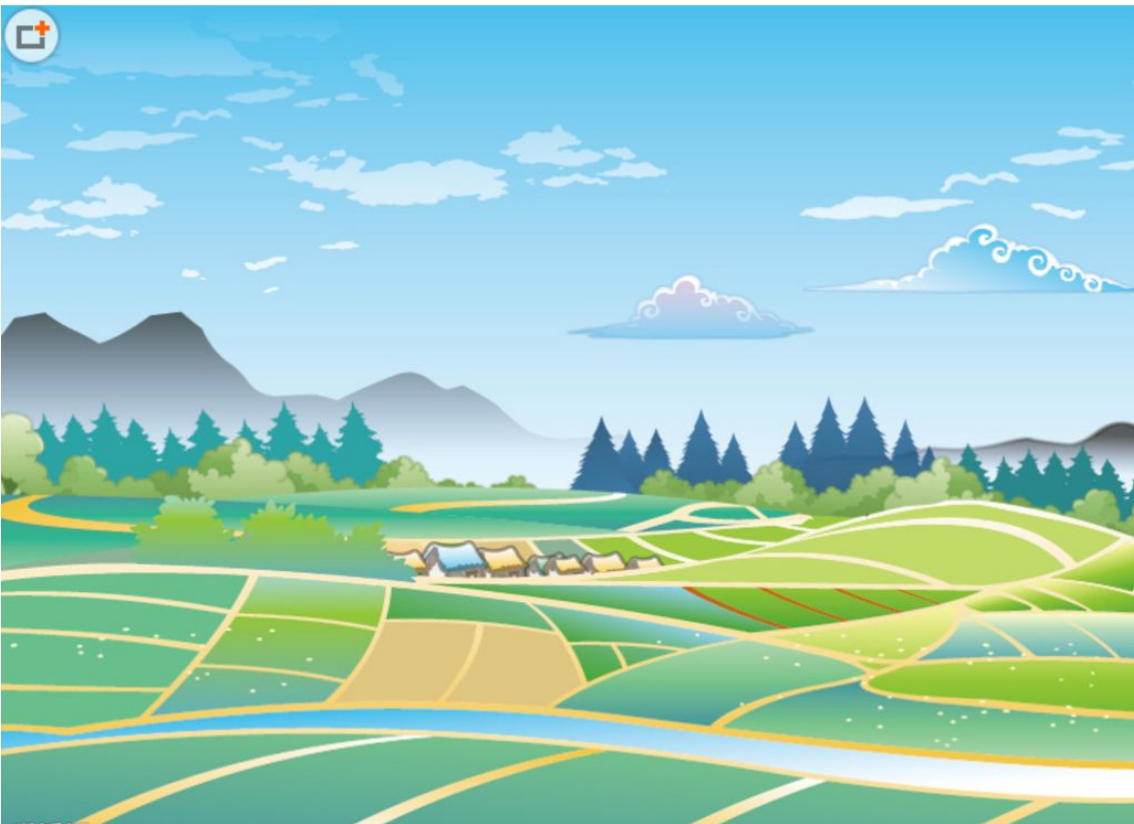
les montagnes



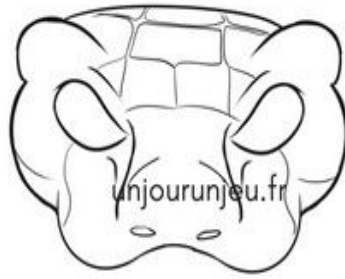
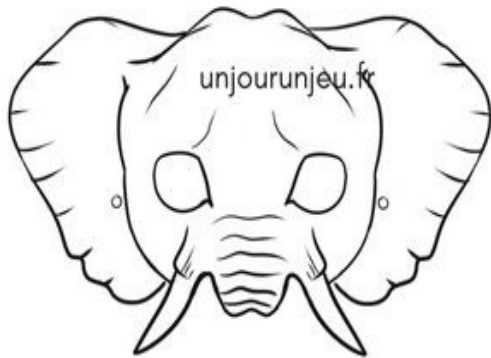
la rivière



les prés :



C) Proposition de support pour une activité de retour au calme autour de la création de masques d'animaux (à découper)



SET DE MASQUES :
LES ANIMAUX
SAUVAGES
À COLORIER



D) Roue des émotions - téléchargée sur le site dulala.fr puis réadaptée avec les langues de la classe (à découper)