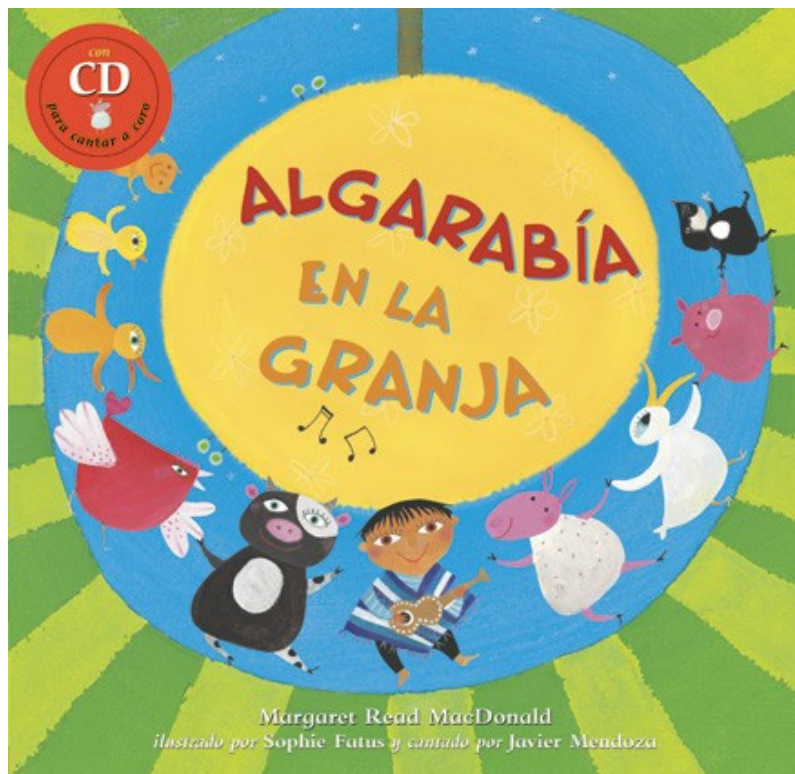




## Dossier d'exploitation d'un album / langue étrangère (espagnol)



### Niveau

CP-CE1 (conseillé pour une première année d'enseignement)

### Dossier proposé par

Maïté Ordoqui-Cotilla, CPDLVER Bordeaux

Patrick Viannais, professeur des écoles, CDDP de la Gironde

**CDDP de la Gironde**

**Mai 2012**

BP 267 rue Veyri 33698 Mérignac cedex Tél 05 56 47 05 81 fax : 05 56 47 38 05

Mél : [cddp33@ac-bordeaux.fr](mailto:cddp33@ac-bordeaux.fr)

# Sommaire

Remarques préalables .....	3
Grille d'analyse .....	4
Lecture en réseau .....	5
Séance 1 : Découverte et apprentissage du vocabulaire des animaux.....	6
Matériel .....	9
Séance 2 : Vocabulaire des animaux + structure <i>Tengo</i> ... ..	15
Matériel .....	17
Séance 3 : Jeu en salle de motricité.....	24
Matériel .....	26
Séance 4 : Découverte de l'album .....	29
Matériel .....	31

# Remarques préalables

## Pourquoi cet album ?

- Album de littérature de jeunesse basé sur un conte traditionnel chilien.
- Bonne lisibilité de l'iconographie pour un travail en grand ou en petit groupe.
- Images colorées.
- Niveau de langue abordable pour des débutants avec peu de pré-requis.
- Construction simple de la narration et avec un texte aisé à lire et répétitif.
- Structure et illustrations adaptées à des enfants de cycle 2.
- Album conçu de manière à être très simplement mis en scène et interprété.
- Album fourni avec un CD (texte chanté par Javier Mendoza, latino-américain).

**et aussi** parce qu'il répond à des objectifs préconisés à l'école primaire, et notamment :

- S'appuyer sur la situation de communication, les schémas intonatifs et les auxiliaires visuels, dont la gestuelle, pour déduire le sens d'un message.
- Poser des questions simples.
- Adapter l'intonation aux types d'énoncés.
- Ecouter et se concentrer sur le message.
- Exercer sa mémoire auditive.
- Utiliser les indices extralinguistiques (visuels et sonores) pour trouver les sens de mots non connus, prédire, déduire le sens général du message.
- Reproduire et mémoriser des énoncés.
- Recourir à schéma intonatif pour exprimer un sentiment.

## Résumé

Un petit garçon reçoit des animaux de chaque membre de sa famille. Chaque animal lui donne un petit. L'enfant énumère pour le lecteur au fur et à mesure les animaux qui sont siens et les compte. À la fin de l'histoire, tous les animaux dansent ensemble.

## Récit

Récit construit en alternance entre trois phases distinctes : un membre de la famille du personnage principal lui donne un animal puis ce même animal lui donne un petit et enfin l'enfant énumère tous ses animaux.

## Indices culturels: les personnages de contes traditionnels universels

- Conte issu du folklore chilien
- Personnages en costume traditionnel chilien
- Les cris d'animaux

## Choix pédagogiques

Niveau : CP-CE1 (conseillé pour une première année d'enseignement)

Objectifs : linguistiques et culturels.

#### LEXIQUE :

- *Perra – gata – pata – gallina – oveja – cerda – vaca – yeg<sup>u</sup>a*

- Diminutifs masculins (*cerdito, gatito...*)

#### FORMULATIONS :

- *¿Qué es?*

- *Es una...*

- *¿Qué tienes?*

- *Tengo una...*

#### CULTURE :

- Travail sur un album en langue espagnole.

- Apprentissage d'un chant traditionnel (*El perro Tic*)

### Grille d'analyse

L'histoire	Les lieux	L'environnement : la ferme ( <i>la granja</i> ).
	L'époque	Indéterminée.
	Les personnages	Une famille et des animaux domestiques.
	L'intrigue	Pas d'intrigue particulière.
Le récit	Caractéristiques de l'écriture	Alternance entre passé et présent, structures répétitives, emploi fréquent des formes exclamatives et des onomatopées (cris des animaux).
	Caractéristiques des images	Images très colorées mettant en scène au fur et à mesure du récit les personnages qui apparaissent.
	Relation textes-images	Interaction étroite entre le texte et l'image.
Les suites	Autour du livre : entrées dans la culture	Autres contes traditionnels hispanophones, chants et comptines  Prolongement : thème des membres de la famille.

## **Lecture en réseau: *Algarabía en la granja.***

Mise en réseau : autour de la ferme

Quelques titres en espagnol

- *Los tres cerditos (Cuentos Clásicos)* Raquel Mendez, Ogo. ISBN: 978-84-98-71-05-19
- *Los siete cabritos*, Ballesteros Xosé, Editorial Kalandraka, 2008, ISBN 978-84-84-64-02-02
- *El pequeño conejo blanco*, Ballesteros Xosé, Editorial Kalandraka. ISBN 978-84-84-64-56-58
- *Animales de la granja*, Editorial Susaeta, 2006, ISBN 978-8430554058
- *Los animales de la granja*, Editions Fleurus, 2006, ISBN 978-2215086246

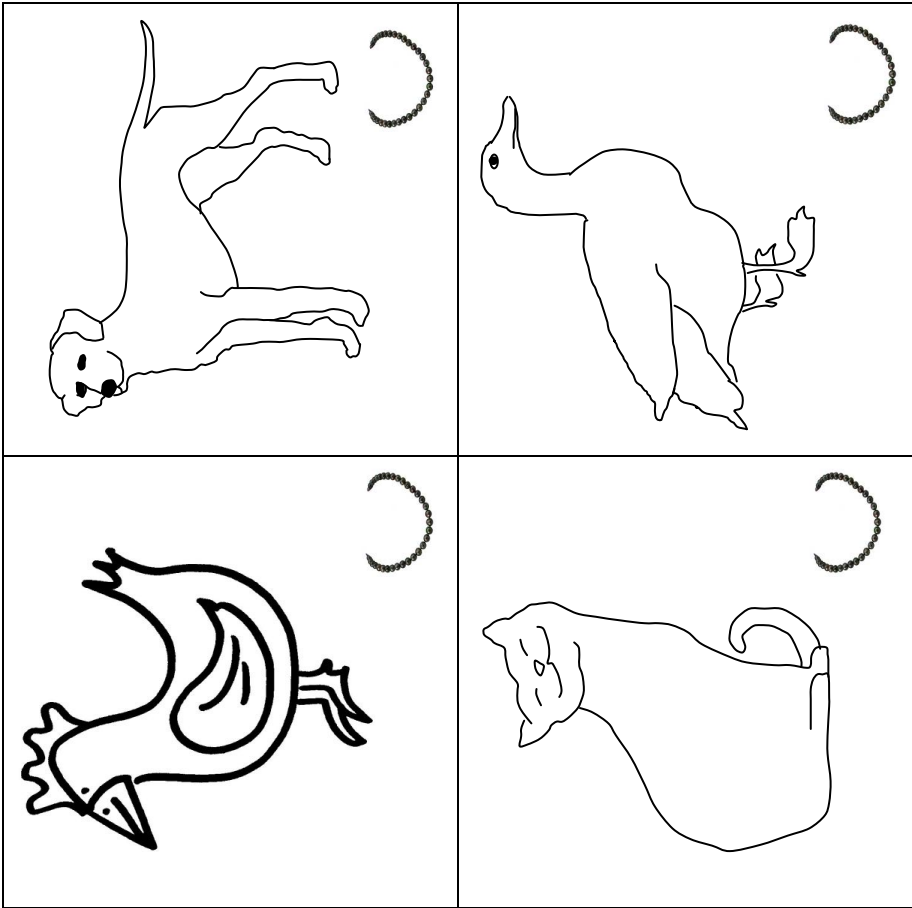
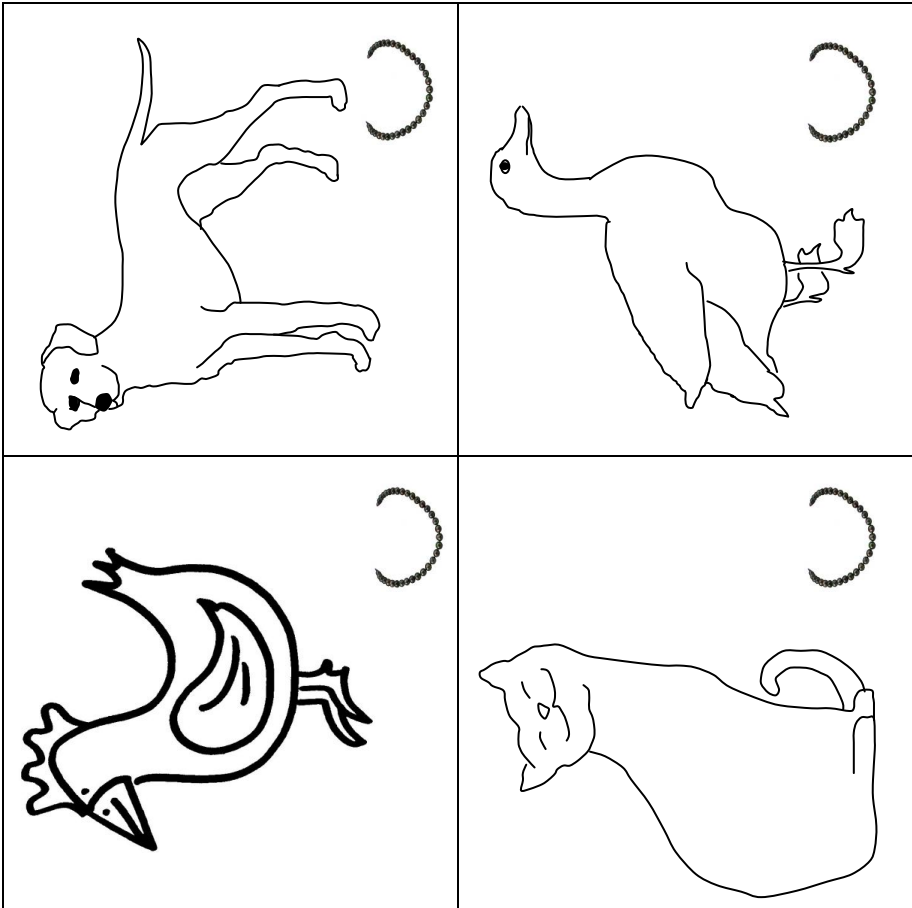
<b>Titre de la séquence</b> : Algarabía en la granja		<b>Date</b> :		
<b>Domaine</b> : langue vivante - espagnol		<b>Niveaux possibles</b> : CP-CE1		
<b>Séance n°1</b>		<b>Durée</b> : 35 mn <b>Nature de la séance</b> : découverte et apprentissage du vocabulaire des animaux		
<p><b>Capacités</b>: compréhension orale de mots/répondre à des questions et en poser  <b>Formulation</b> : “Uno (dos, tres...) ¿Qué es?” / “Es una...”  <b>Connaissances</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Culture</b>: chant populaire infantile (<i>El perro Tic</i>)</li> <li>• <b>Lexique</b> : perra, gata, pata, gallina..(A connaître, en vue de l'étude de l'album). Perro, gato, pato et gallo (Abordés)</li> </ul>				
<p><b>Matériel collectif</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- cartes-images des animaux prévus pour la séance (<i>gallina/gallo, perra/perro, gata/gato, pata/pato</i>) Documents 1.C, 1.D, 1.E, 1.F (faire 2 cartes pour les féminins)</li> <li>- CD : cris des animaux (pistes 1 à 9) (Site de téléchargement : <a href="http://www.sound-fishing.net/bruitages_animaux.html">http://www.sound-fishing.net/bruitages_animaux.html</a>)</li> <li>- CD (chanson piste 10)</li> <li>- Grille grand format pour le jeu collectif (Document 1.A grand format)</li> </ul> <p><b>Matériel individuel</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grilles réponses pour le jeu (Document 1A)</li> <li>- Images des animaux à coller dans la grille. (Document 1.B)</li> </ul>				
<b>É</b>	<b>D</b>	<b>Phases</b>	<b>Déroulement</b>	<b>Matériel/ Remarques</b>
<b>t</b>	<b>u</b>			
<b>a</b>	<b>r</b>			
<b>p</b>	<b>é</b>			
<b>e</b>	<b>e</b>			
<b>s</b>				
1	10'	Découverte	<p>Écoute des cris d'animaux, les uns après les autres.  Deuxième écoute, en s'arrêtant sur chaque cri.  Consigne : “Escucha. ¿Qué es?”  Les élèves répondent en français, le plus probablement. L'enseignant reprend le nom de l'animal concerné en espagnol, en montrant la carte-image (par ex. “Es un perro, una perra”, et fait répéter collectivement le nom, en montrant les cartes. (“Repite : un perro, es un perro, una perra, es una perra”)  Noms abordés, dans l'ordre de présentation :  perro/perra ; gato/gata ; pato/pata ; gallo/gallina.</p>	<p>CD des cris d'animaux  pistes 1 à 9  8 cartes-images  Documents 1.C, 1.D, 1.E,  1.F (<i>gallina/gallo, perra/perro, gata/gato, pata/pato</i>)</p>

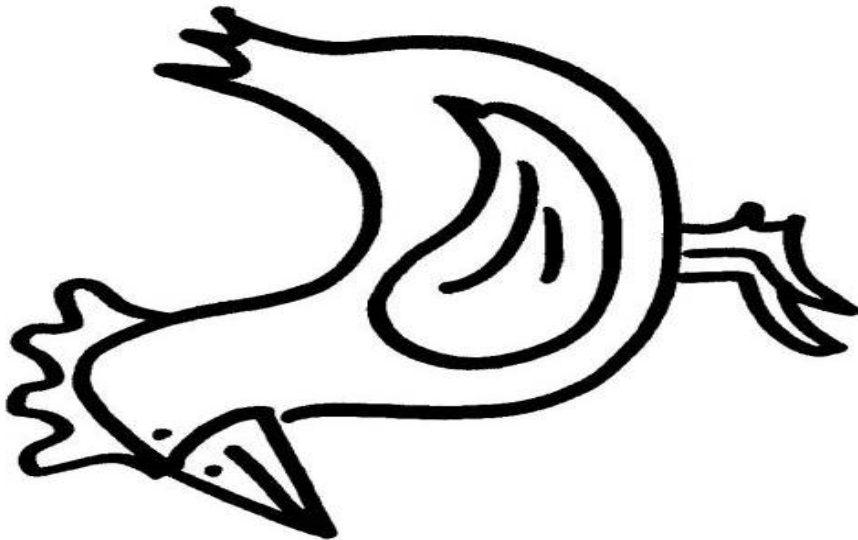
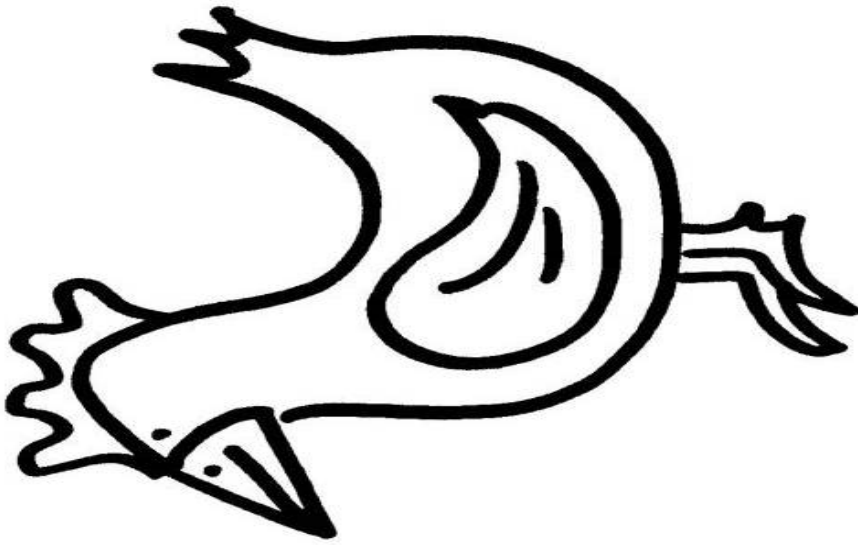
2	5'	Acquisition des nouveaux contenus (en collectif)	<p>Appropriation du vocabulaire : jeux de mimes et d'imitation. L'enseignant mime et/ou imite le cri d'un animal, et les élèves doivent deviner de quoi il s'agit :          "¿Qué es?"          "Es una..." (Faire reformuler s'ils n'utilisent pas le verbe.)          Ensuite, ce sont les élèves qui viennent mimer et imiter.          (Exemple de consignes : "A ti te toca.", ou "¿Quieres imitar un animal?")</p>	NB : On travaille uniquement avec les noms féminins.
3	10'	Acquisition des nouveaux contenus (en collectif puis en binômes)	<p><u>Présentation du jeu en collectif</u></p> <p>"Vamos a jugar juntos. ¿Quién quiere jugar conmigo?"</p> <p>On fait sortir un élève de la classe (Elève A). Le reste de la classe prépare une grille en juxtaposant animaux et numéros sur la grille. Lorsque c'est fait, l'élève A rentre et en posant des questions, doit reconstituer la grille sur son propre modèle :</p> <p>"Uno ¿Qué es ?"          "Es una...."          Etc....</p> <p>(L'enseignant aide l'élève à poser ses questions)</p> <p>Quand l'élève A a fini, on expose les deux grilles à la vue de tous et on compare. On relit la grille en répétant : « Uno es..., dos es... etc.... » et on corrige si nécessaire.</p> <p><u>Puis, même jeu en binômes.</u></p> <p>Coller la grille de jeu dans son cahier.</p>	<p>2 Grilles grand format :          Doc 1.A agrandi          2 jeux de cartes-images (Seulement <i>perra, gata, pata, gallina</i>)</p> <p><i>Grilles 1A et 1B pour chacun.</i></p>
4	5'	Écoute d'une nouvelle chanson	<p><u>Écoute de la chanson : El perro Tic. (50 activités en espagnol)</u></p> <p><i>Yo tengo un perro que se llama Tic (bis)</i>  <i>Yo le pregunto si quiere salir (bis)</i>  <i>Tiqui tiqui tic, tiqui tiqui tic, tiqui tic tic</i>  <i>Tiqui tic tic tic.</i></p> <p>"¿De qué habla esta canción? ¿De qué animal?          De un perro.          ¿Cómo se llama el perro?          Se llama Tic."</p> <p><i>Nouvelle écoute de la chanson.</i>  <i>"La próxima vez la vamos a aprender."</i></p>	CD piste n°10

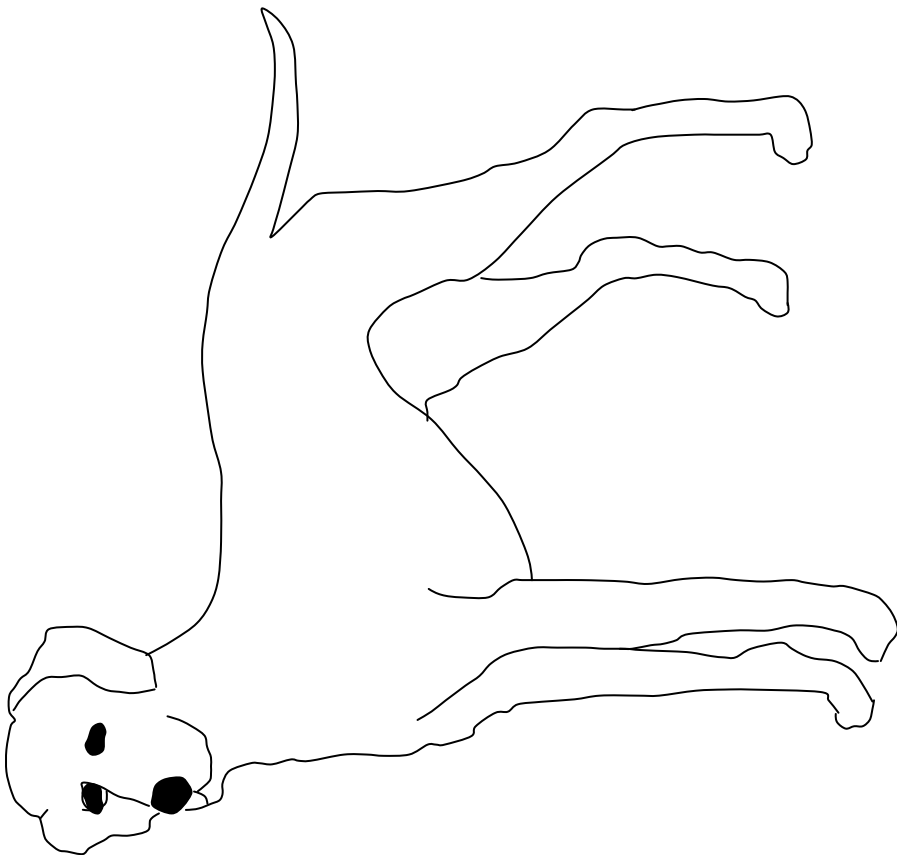
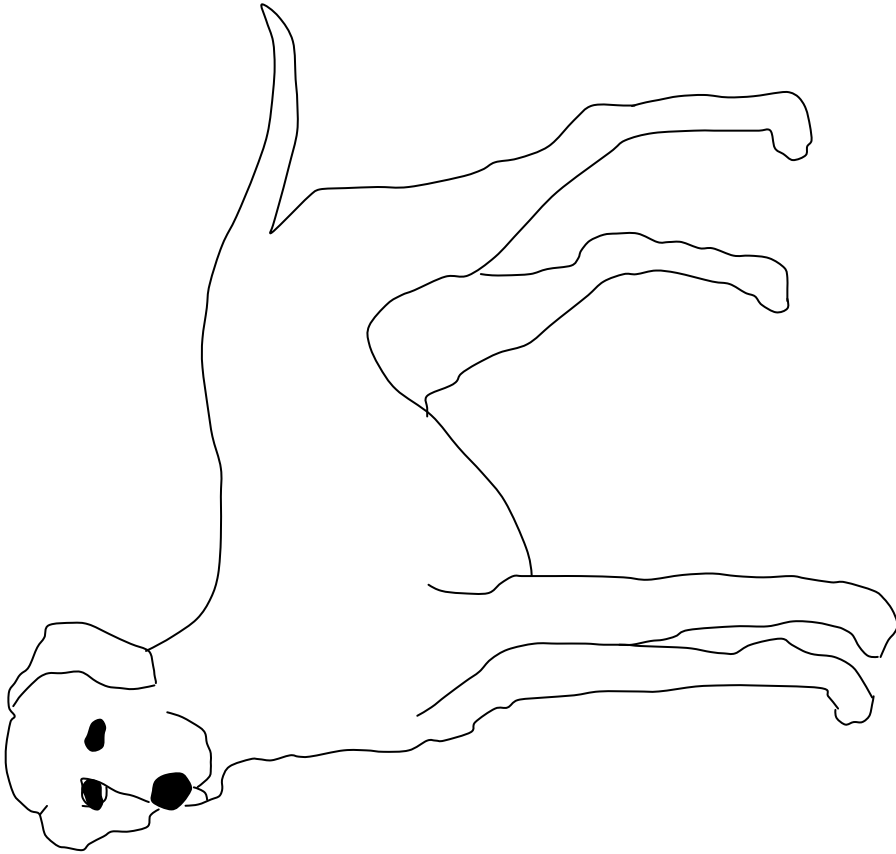
	2		4
	1		3

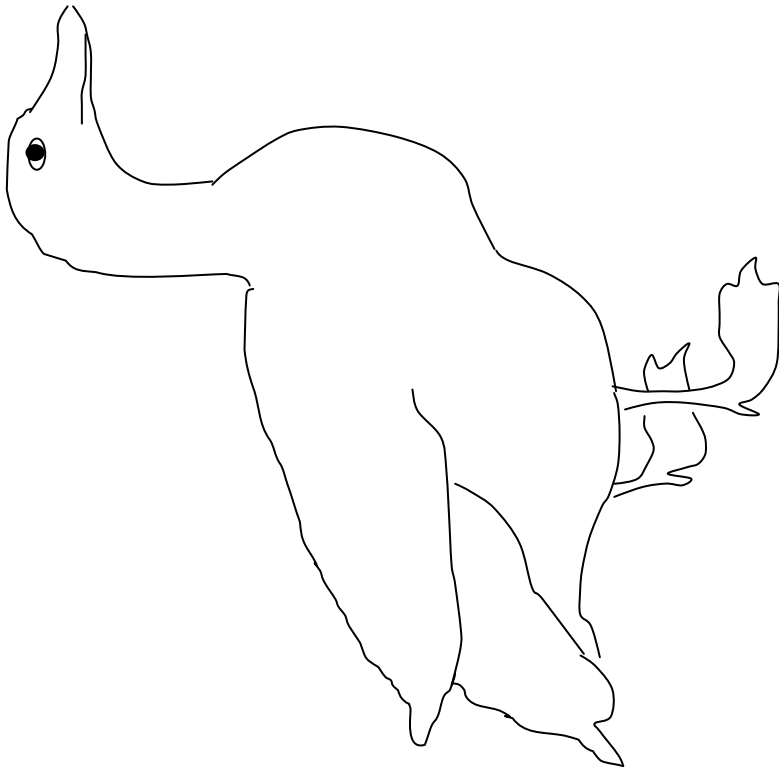
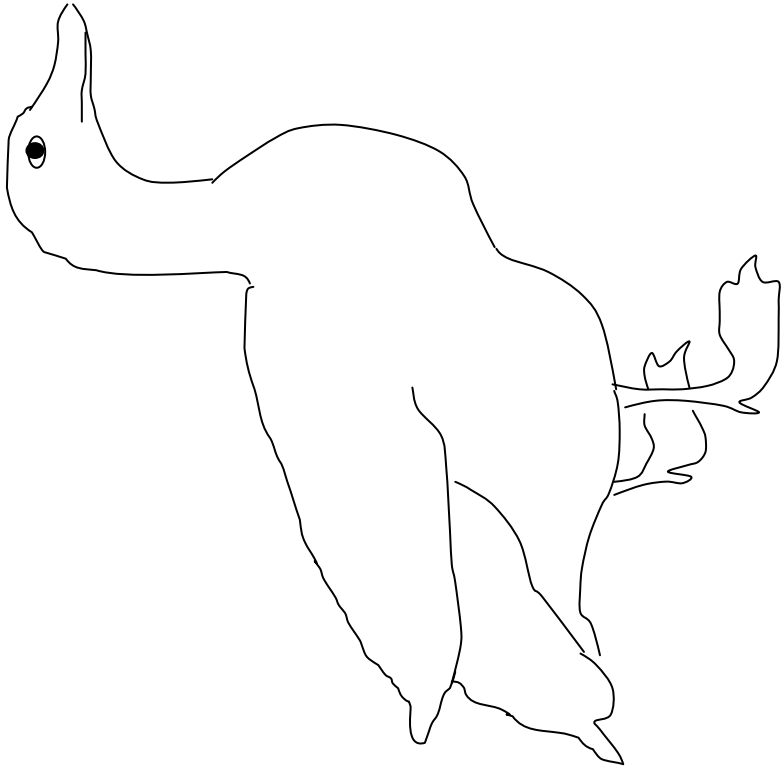
	2		4
	1		3

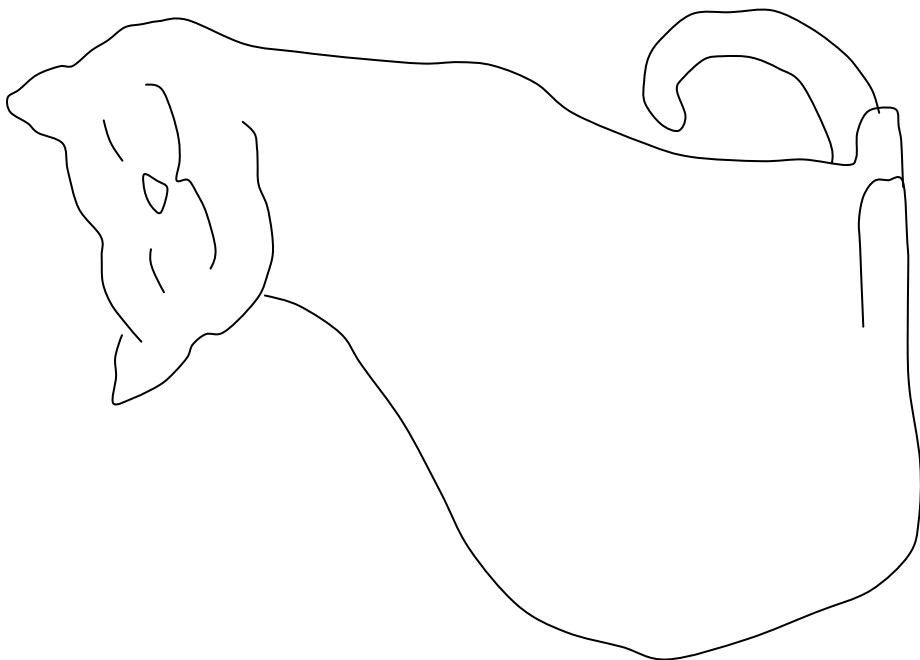
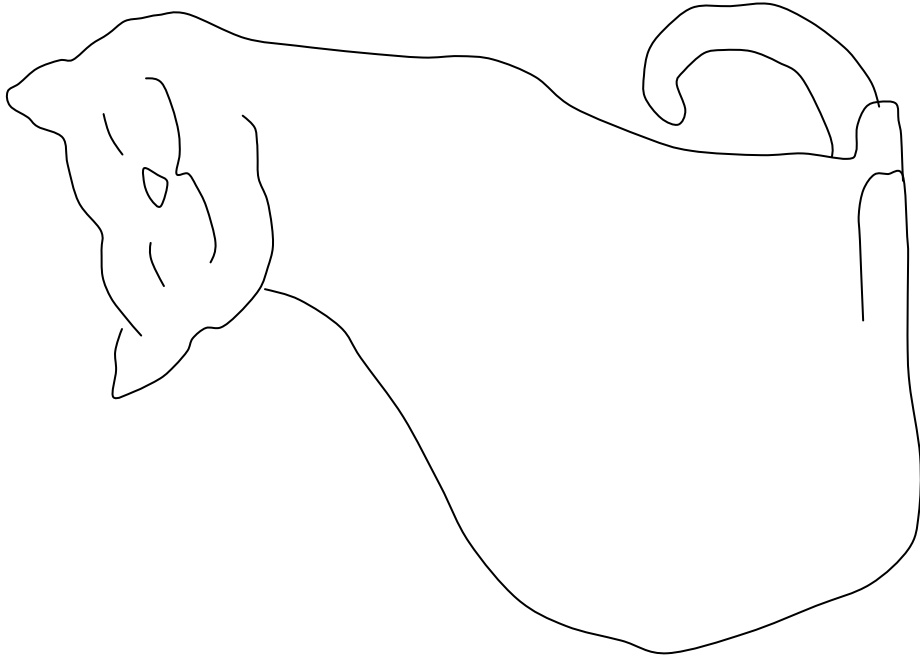






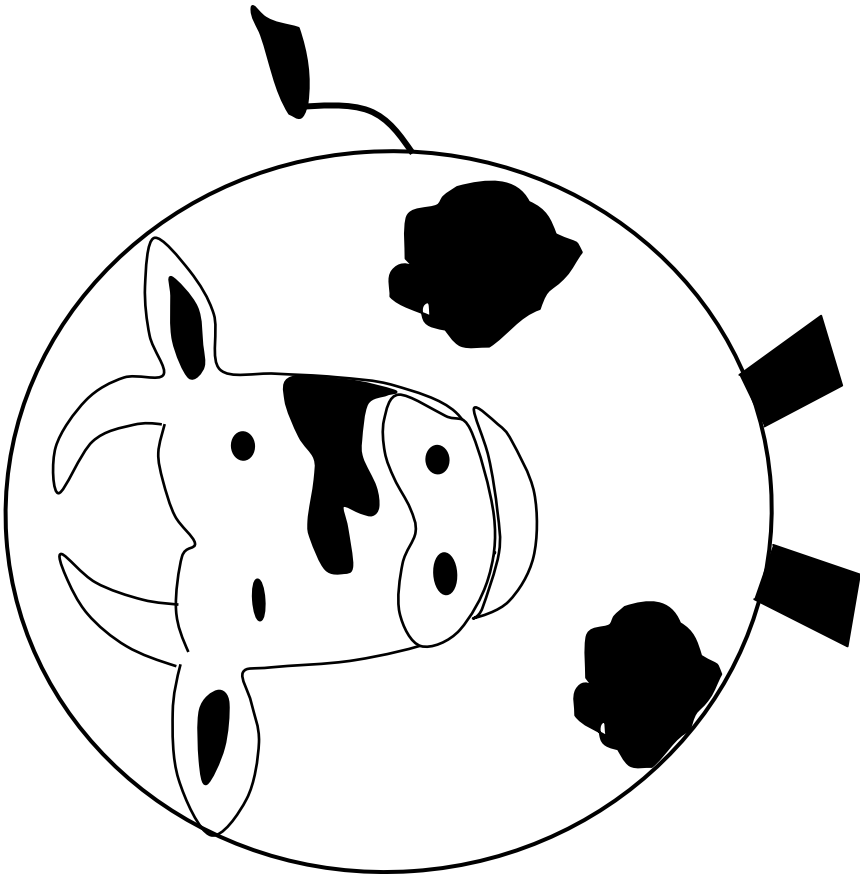




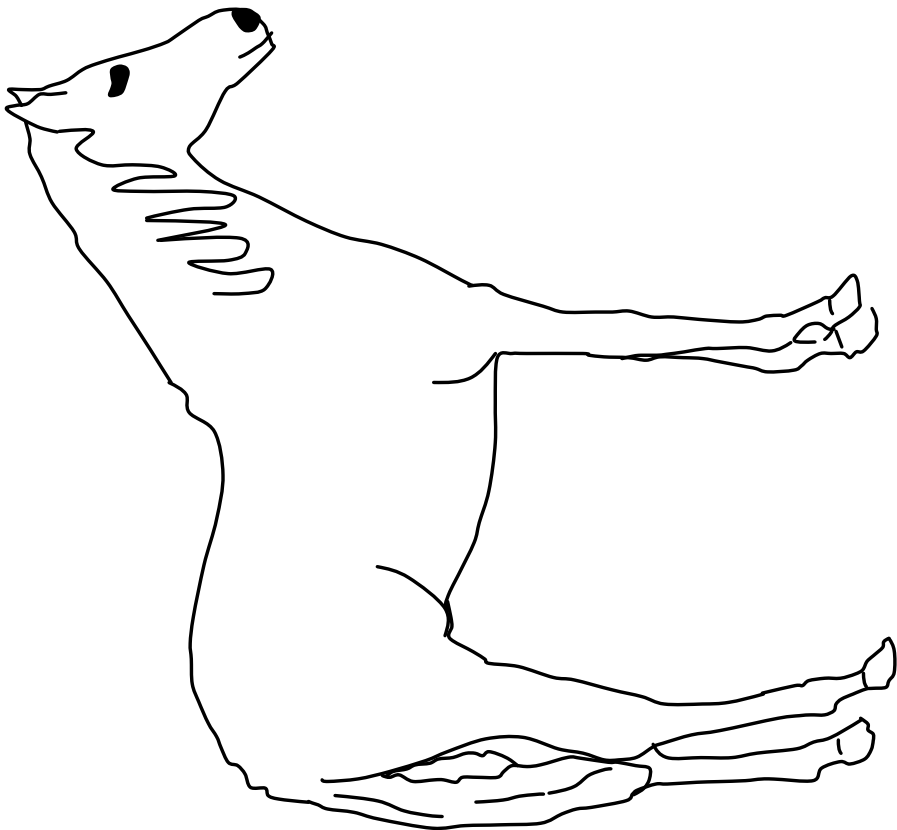
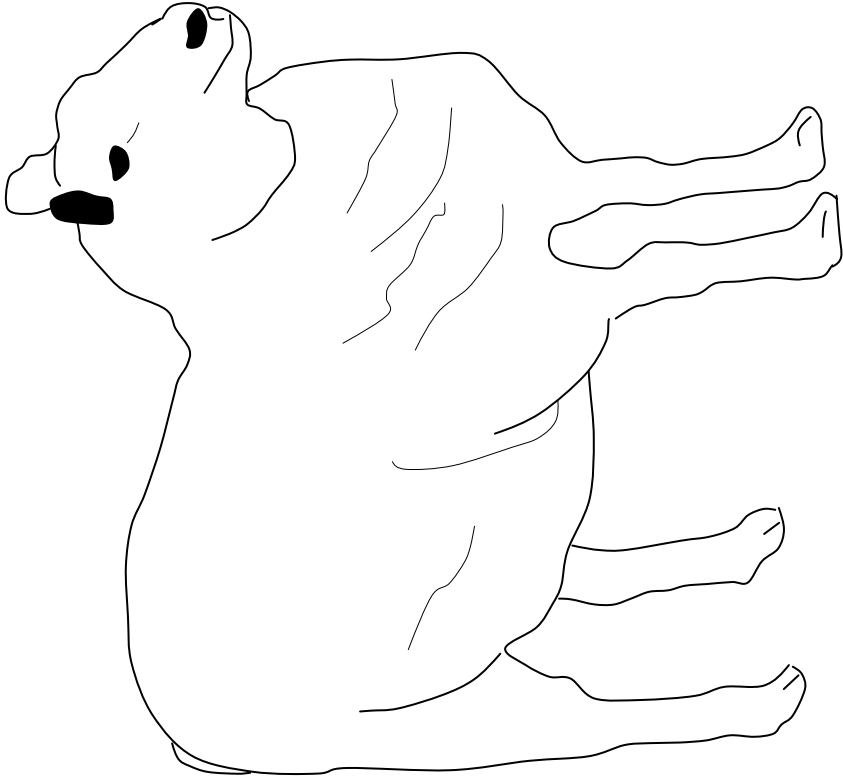


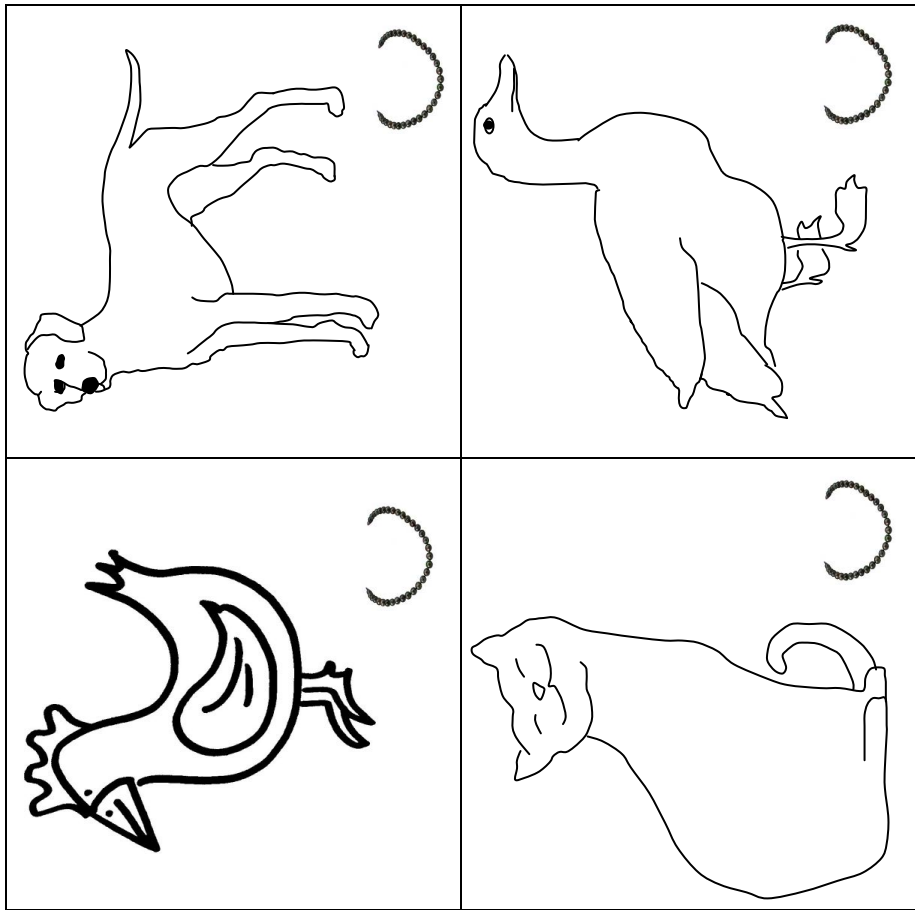
<b>Titre de la séquence</b> : Algarabía en la granja		<b>Date</b> :		
<b>Domaine</b> : langue vivante - espagnol		<b>Niveaux possibles</b> : CP-CE1		
<b>Séance n°2</b>		<b>Durée</b> : 35 mn <b>Nature de la séance</b> : vocabulaire des animaux + structure <i>Tengo...</i>		
<p><b>Capacités</b> : compréhension orale de mots/répondre à des questions et en poser</p> <p><b>Formulation</b> : ¿Qué tienes? Tengo una...</p> <p><b>Connaissances</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Culture</b>: chant populaire (<i>El perro Tic</i>)</li> <li>• <b>Lexique</b>: <i>oveja, cerda, vaca, yegua</i>, + déjà vus <i>perra, gata, pata, gallina</i>. (A connaître, en vue de l'étude de l'album)</li> </ul>				
<p><b>Matériel collectif</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- cartes-images des animaux prévus pour la séance (<i>gallina, perra, gata, pata, et oveja, cerda, vaca, yegua</i>) en deux versions. Documents 1.C, 1.D 1.E, 1.F (le féminin seulement) et documents 2.A et 2.B</li> <li>- CD : cris des animaux pistes 1 à 9 (Site de téléchargement : <a href="http://www.sound-fishing.net/bruitages_animaux.html">http://www.sound-fishing.net/bruitages_animaux.html</a>)</li> <li>- CD (chanson piste 10)</li> <li>- 2 grilles de Bingo grand format pour le jeu collectif (Documents 2.E, 2.F, 2.G ou 2.H à agrandir)</li> </ul> <p><b>Matériel par groupes de 3/4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-2 ou 3 grilles de bingo (Documents 2.E, 2.F, 2.G ou 2.H)</li> <li>-1 paquet de cartes images : documents 2.D et 2.D bis dans une enveloppe pour piocher -jetons</li> </ul>				
<b>É</b>	<b>D</b>	<b>Phases</b>	<b>Déroulement</b>	<b>Matériel / Remarques</b>
<b>t</b>	<b>u</b>			
<b>a</b>	<b>r</b>			
<b>p</b>	<b>é</b>			
<b>e</b>	<b>e</b>			
<b>s</b>				
1	10'	Découverte	<p>Ecoute des cris d'animaux, les uns après les autres. Deuxième écoute, en s'arrêtant sur chaque cri. Consigne : "Escucha. ¿Qué es?"</p> <p>Les élèves répondent en français, le plus probablement. L'enseignant reprend le nom de l'animal concerné en espagnol, en montrant la carte-image (par ex. "Es una oveja"), et fait répéter collectivement le nom, en montrant les cartes. ("Repite : una oveja, es una oveja")</p> <p>Noms abordés, dans l'ordre de présentation : <i>gata, oveja, cerda, perra, vaca, yegua, pata, gallina</i>.</p>	<p>Cd pistes 1 à 9</p> <p>8 cartes-images (<i>gallina, perra, gata, pata, et oveja, cerda, vaca, yegua</i>) Documents 1.C, 1.D 1.E, 1.F (le féminin seulement) et documents 2.A et 2.B</p>

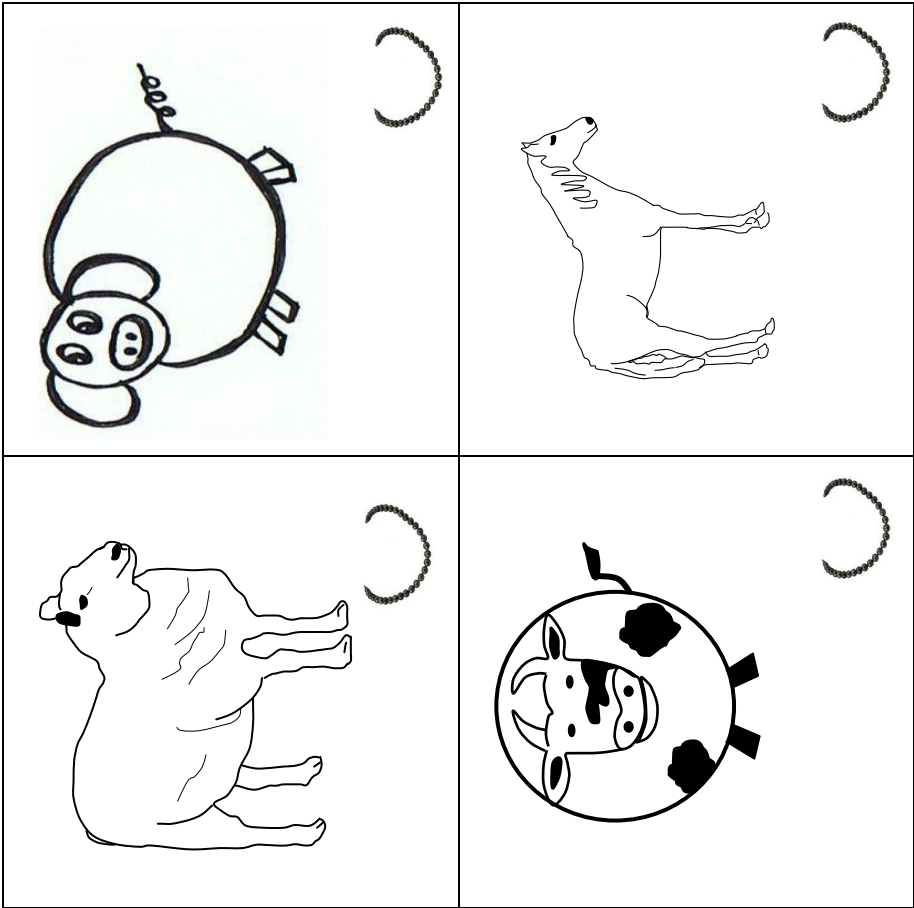
2	5'	Appropriation du lexique (en collectif)	Appropriation du vocabulaire : jeux de mimes et d'imitation. L'enseignant mime et/ou imite le cri d'un animal, et les élèves doivent deviner de quoi il s'agit : "¿Qué es?" "Es una..." (Faire reformuler s'ils n'utilisent pas le verbe) Ensuite, ce sont les élèves qui viennent mimer et imiter. (Exemple de consignes : "A ti te toca", ou "¿Quieres imitar un animal?")	Veiller à bien citer tous les animaux plusieurs fois.
3	5'	Introduction de la nouvelle formule langagière	On répartit les cartes images entre quelques élèves de la classe. L'enseignant en garde une. Il demande à un des élèves possédant une carte : "¿Qué tienes?" L'élève ne sachant pas forcément répondre, l'enseignant propose une réponse en montrant sa propre carte : "Tengo una vaca, y tú ¿qué tienes?" On fait le tour des élèves, puis on procède à une seconde distribution, et ainsi de suite.	8 cartes-images ( <i>gallina, perra, gata, pata, et oveja, cerda, vaca, yegua</i> ) Documents 1.C, 1.D 1.E, 1.F (le féminin seulement) et documents 2.A et 2.B
4	10'	Acquisition des nouveaux contenus (en collectif, puis en groupes)	<u>Présentation du jeu en collectif</u> : Bingo "Vamos a jugar juntos. ¿Quién quiere jugar conmigo?"  On divise la classe en deux : groupe A, groupe B. On attribue une grille différente à chaque moitié de classe, et on les affiche au tableau. Un élève C est désigné pour tirer les vignettes. L'élève C tire une carte ("Saca una imagen."). Le reste de la classe demande : "¿Qué tienes?" C répond, sans montrer l'image : "Tengo una..." Le groupe qui possède l'animal désigné envoie un représentant pour poser un aimant sur l'image de l'animal. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une des grilles soit remplie.  <u>Jeu en groupes de trois ou quatre</u> : un meneur et deux ou trois joueurs.  Coller les grilles de jeu dans son cahier.	-2 grilles de bingo grand format (Documents 2.E, 2.F, 2.G ou 2.H à agrandir) -Aimants -8 cartes-images ( <i>gallina, perra, gata, pata, et oveja, cerda, vaca, yegua</i> ) Documents 1.C, 1.D 1.E, 1.F (le féminin seulement) et documents 2.A et 2.B  Pour chaque groupe : -2 ou 3 grilles de bingo (Documents 2.E, 2.F ou 2.G, 2.H) -1 paquet de cartes images : documents 2.D et 2.D bis dans une enveloppe pour piocher dedans -jetons
5	5'	Rituel de fin de séance.	<u>Apprentissage de la chanson</u> : <i>El perro Tic</i> . page 10 :  <i>Yo tengo un perro que se llama Tic (bis)</i> <i>Yo le pregunto si quiere salir (bis)</i> <i>Tiqui tiqui tic, tiqui tiqui tic, tiqui tic tic</i> <i>Tiqui tic tic tic.</i>  Reprise de la chanson (premier couplet seul )	- CD chanson piste 10

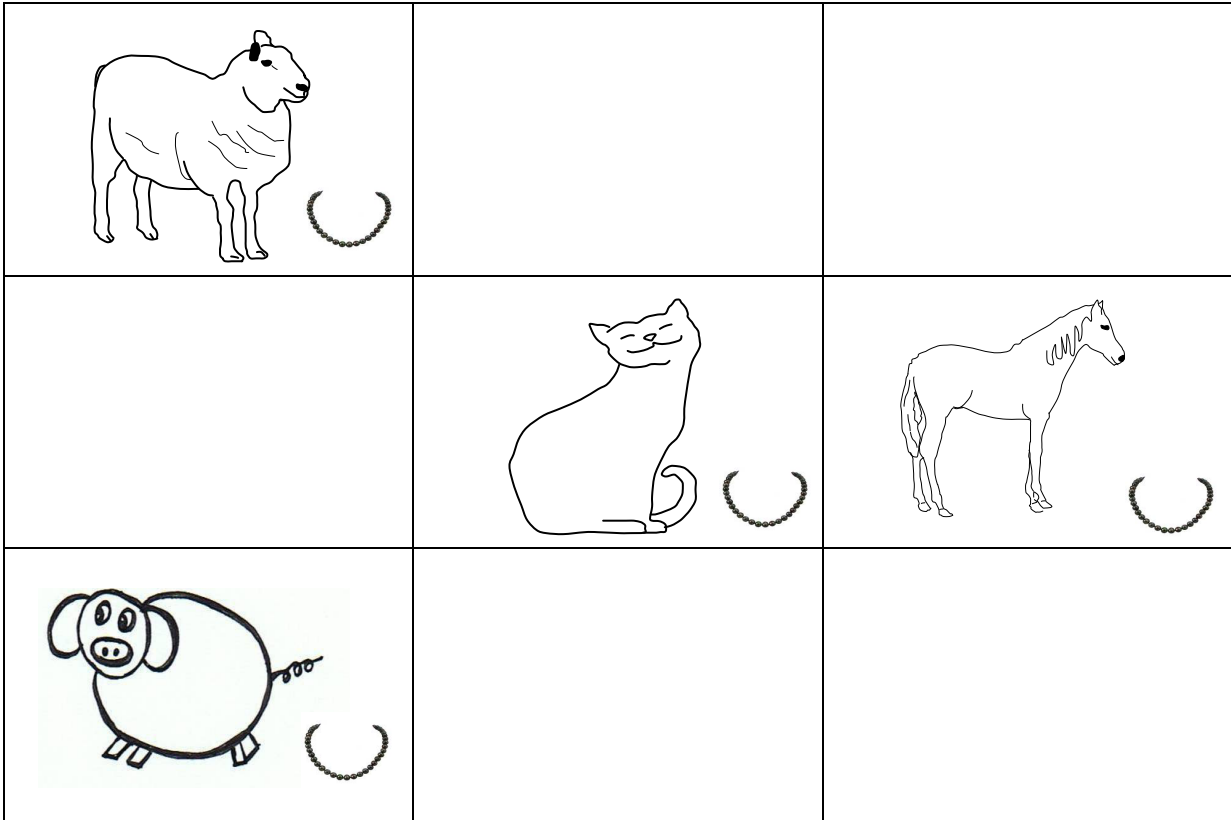
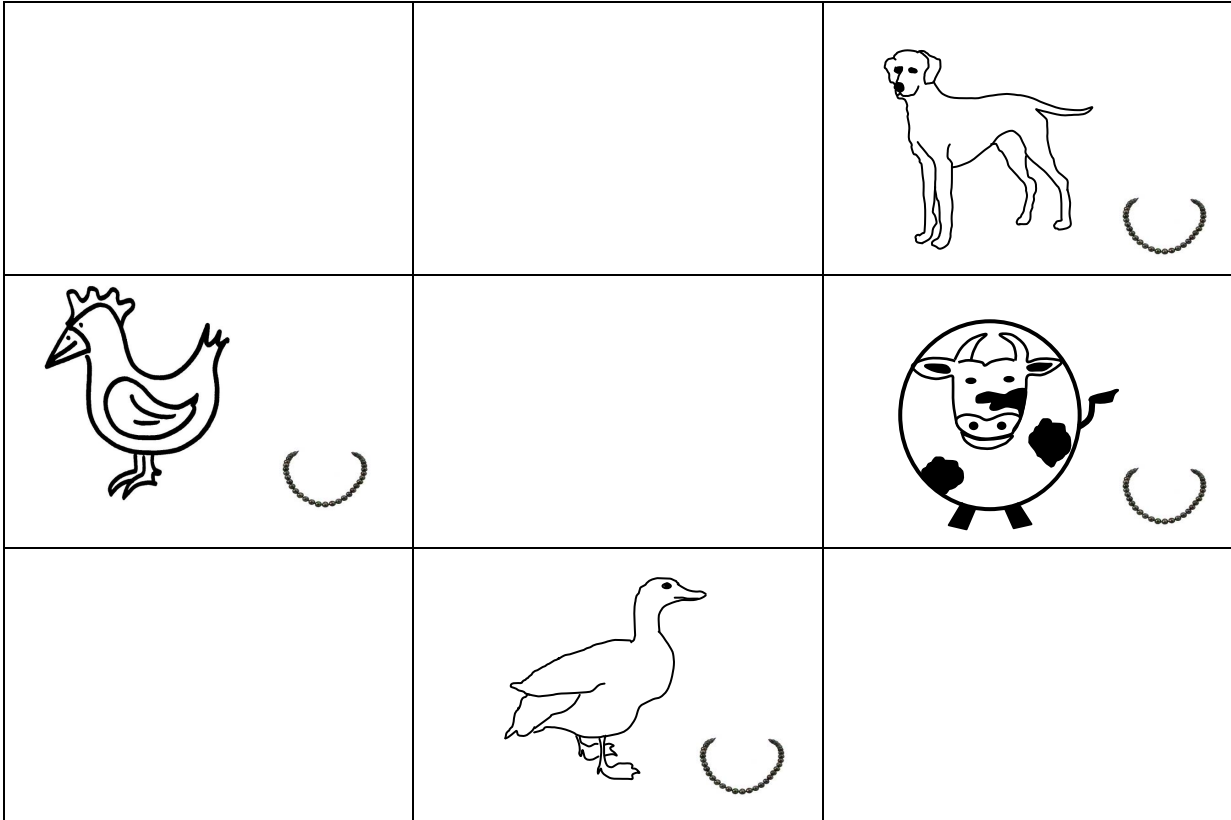


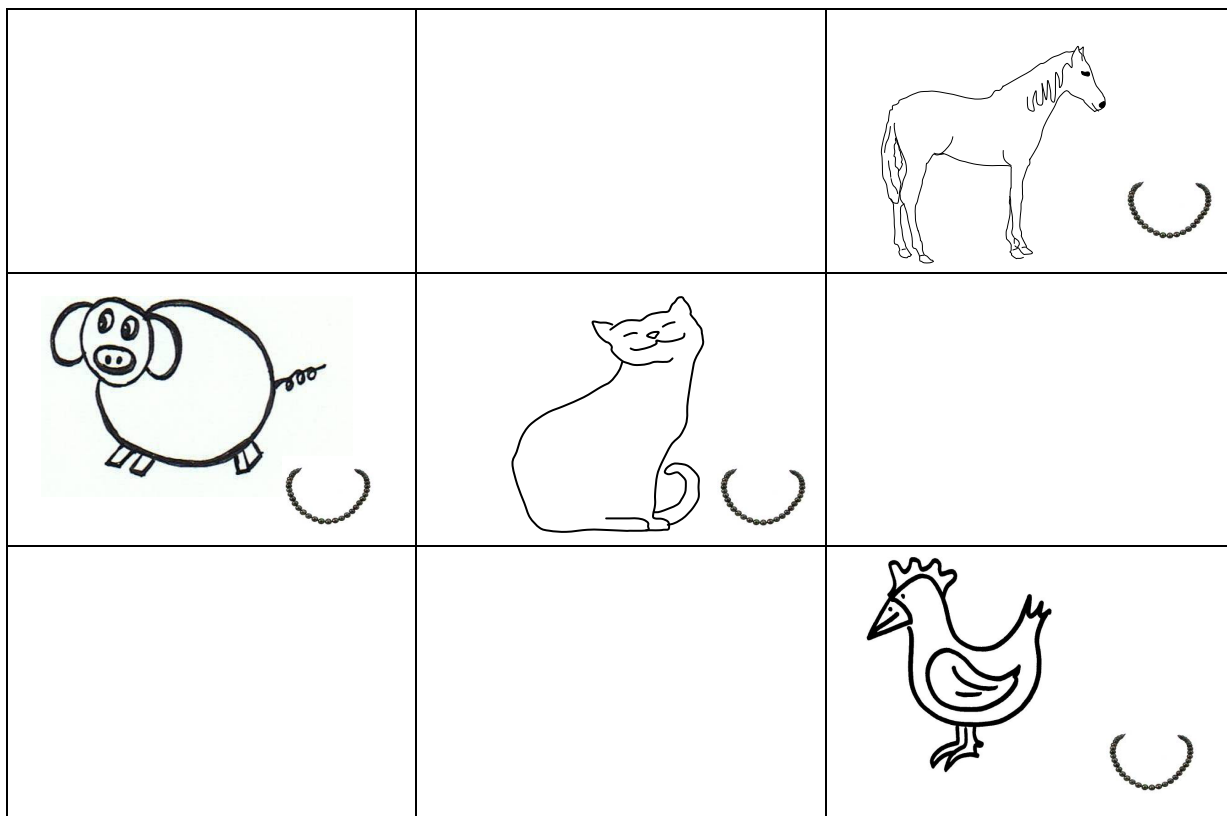
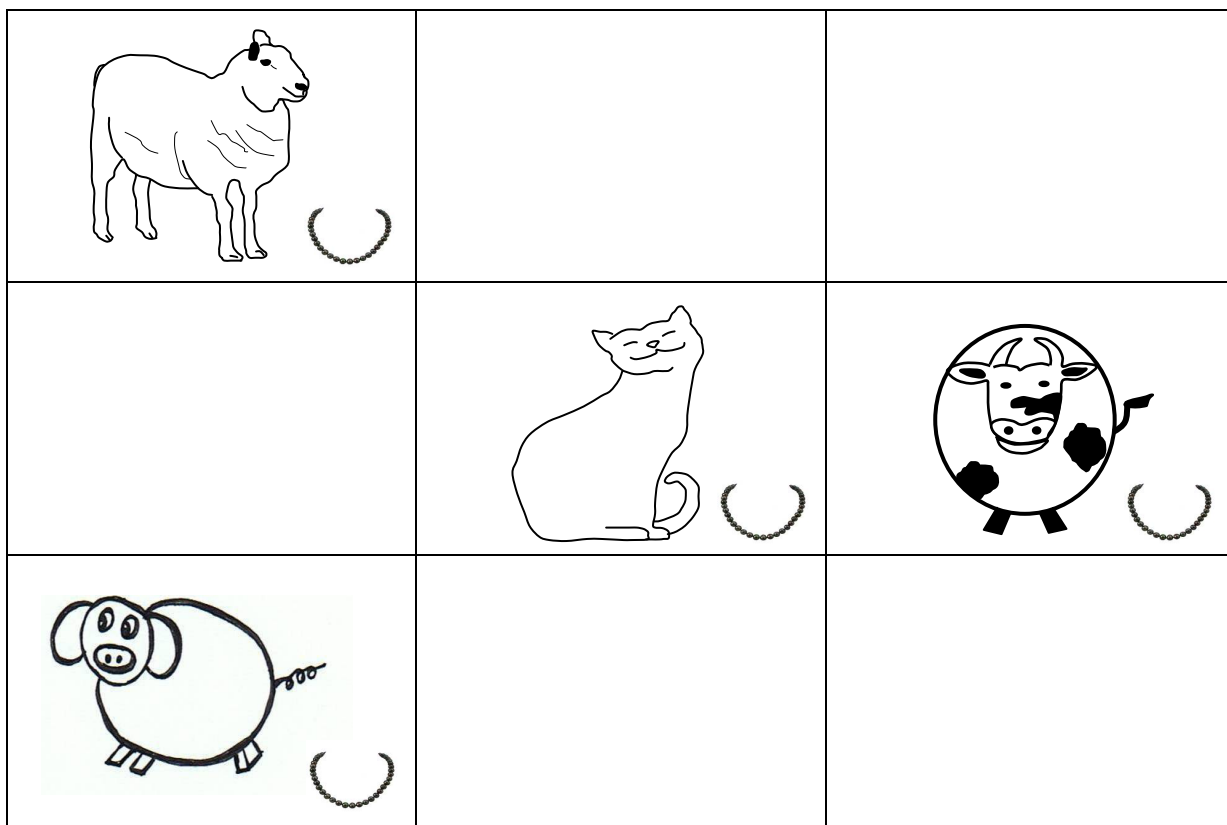


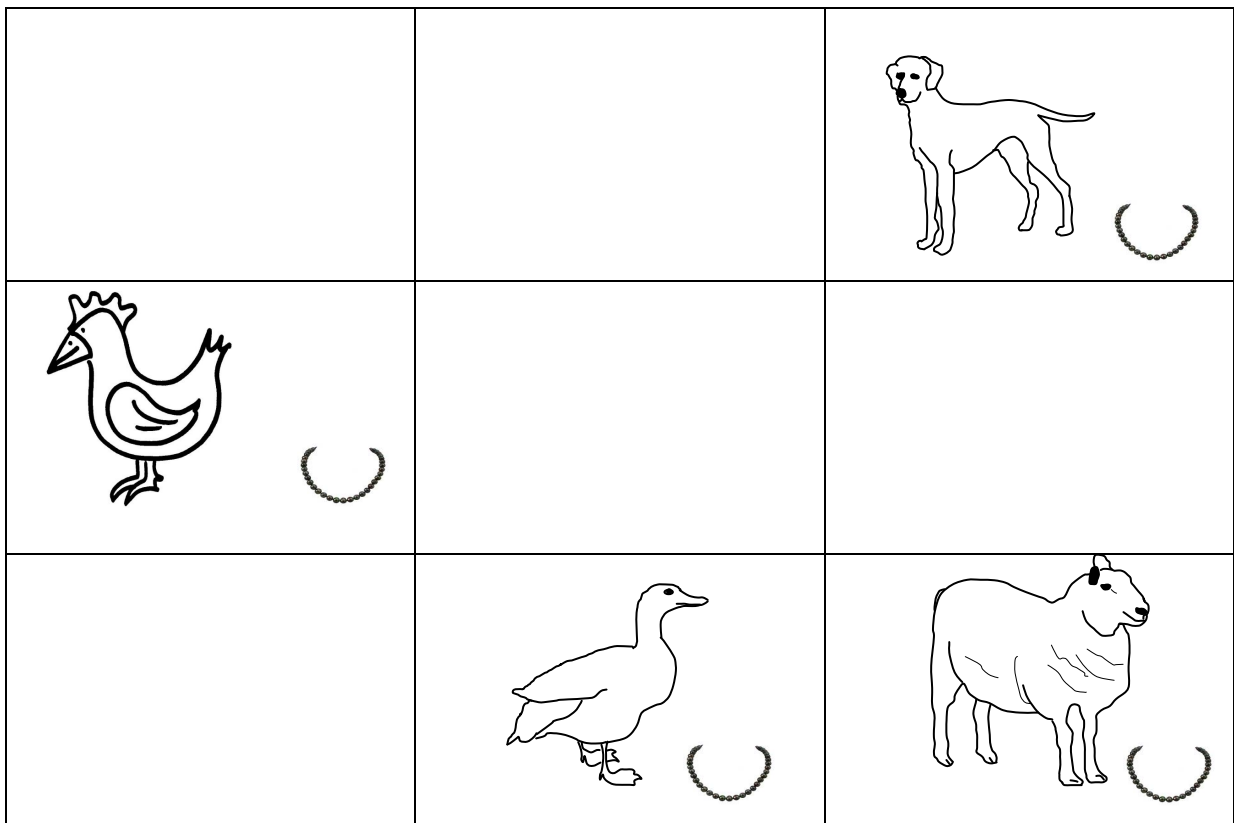
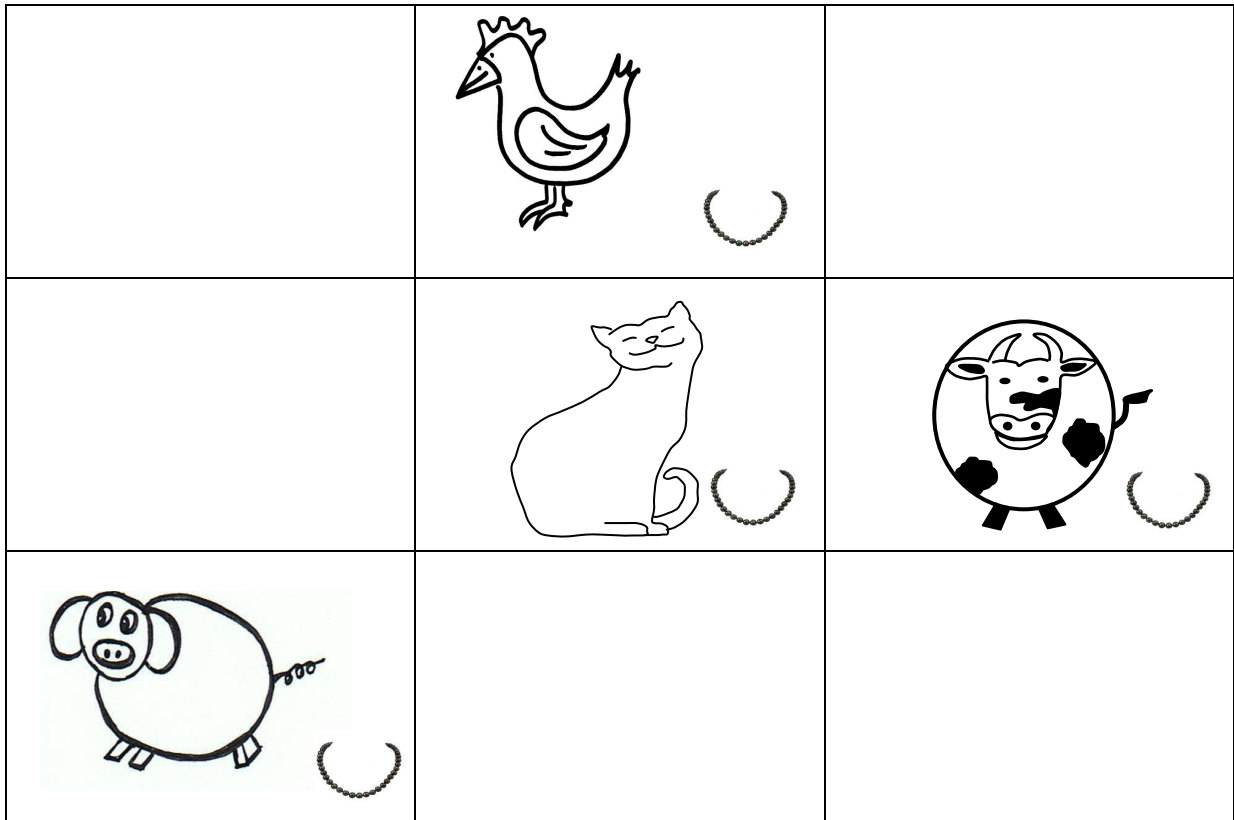


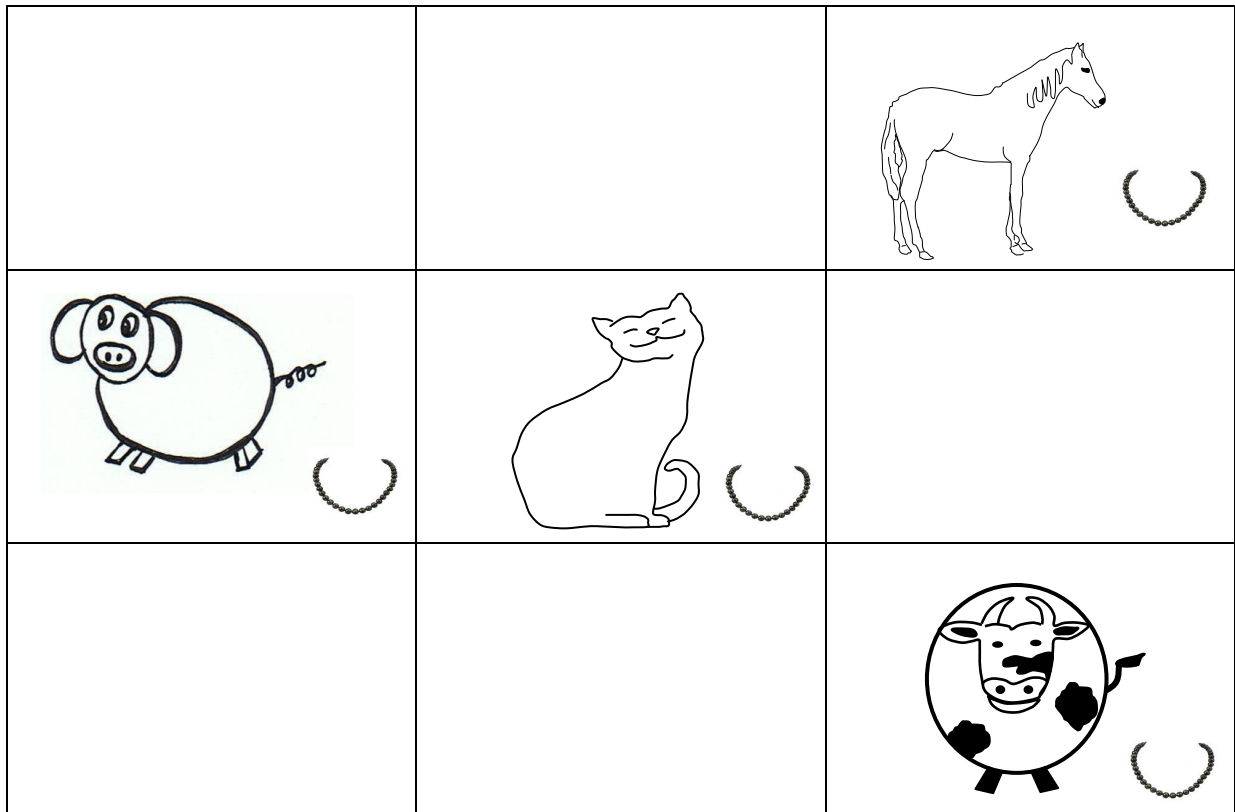
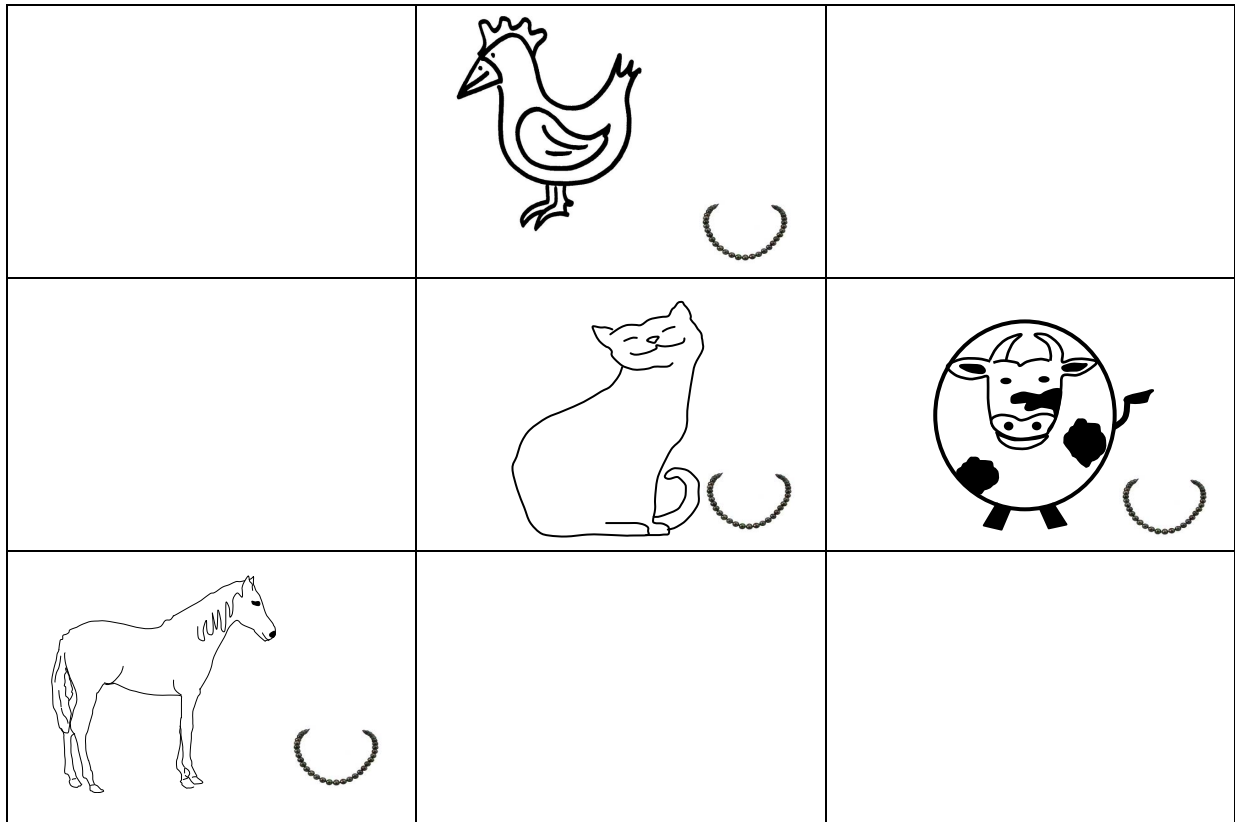








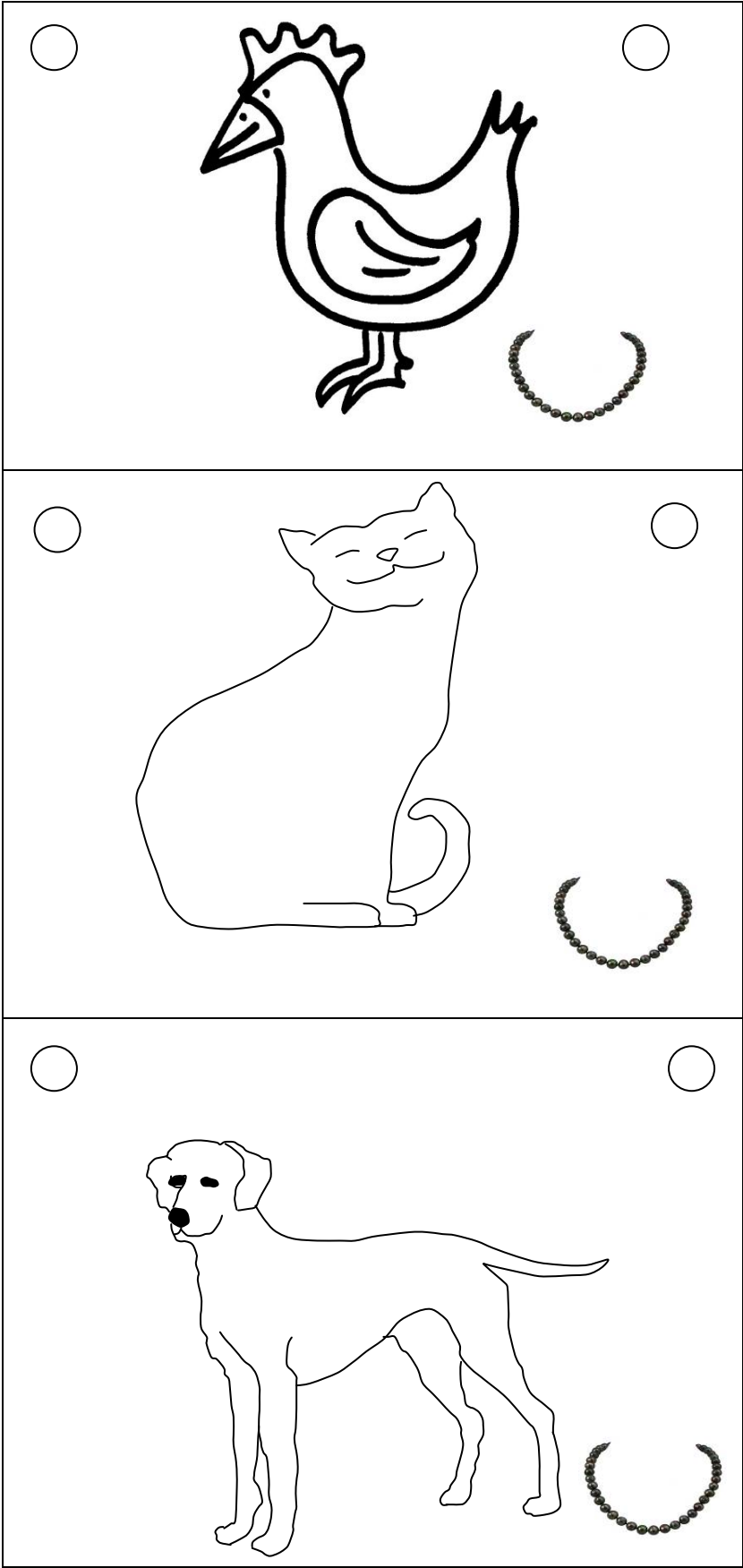


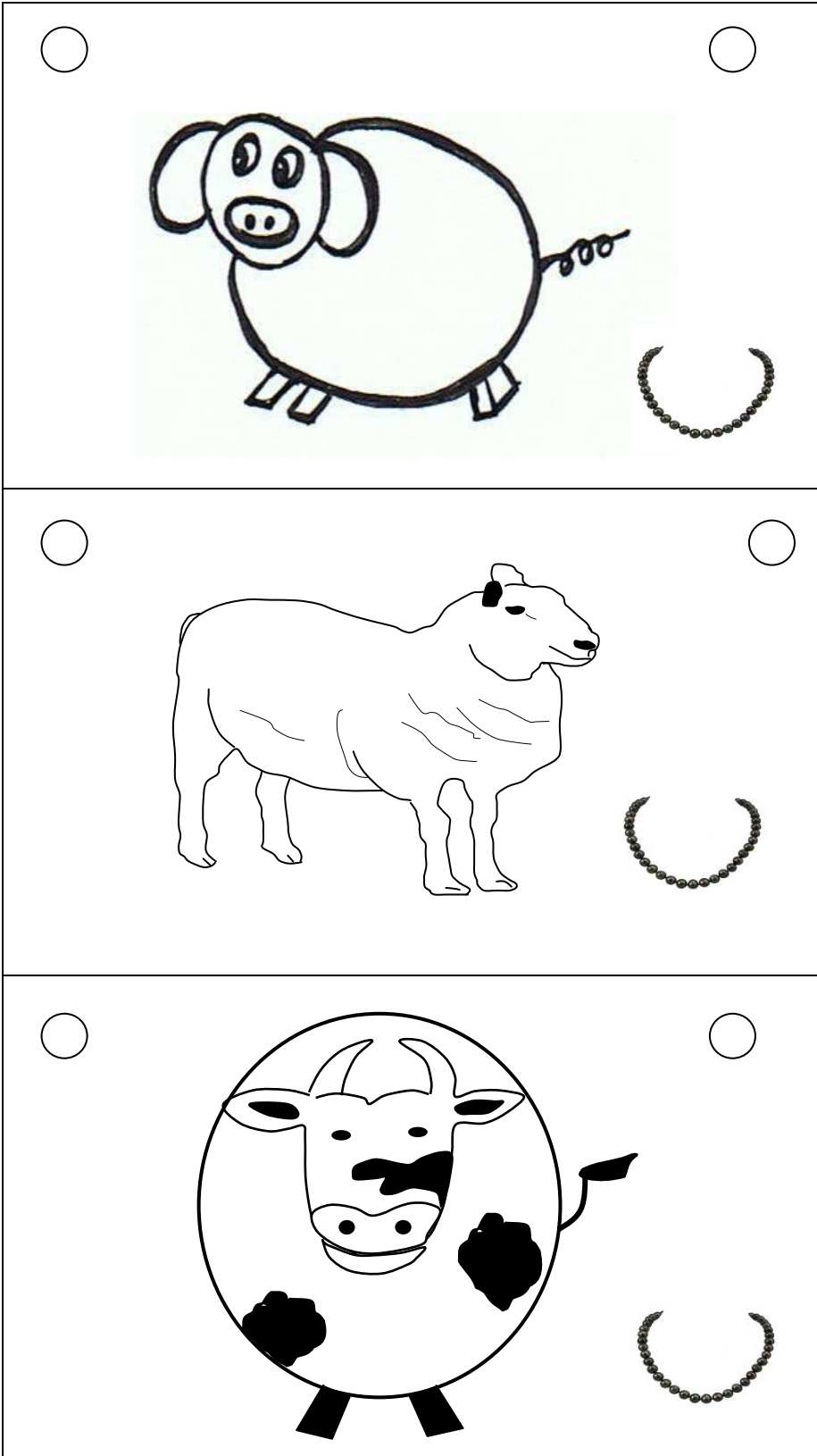


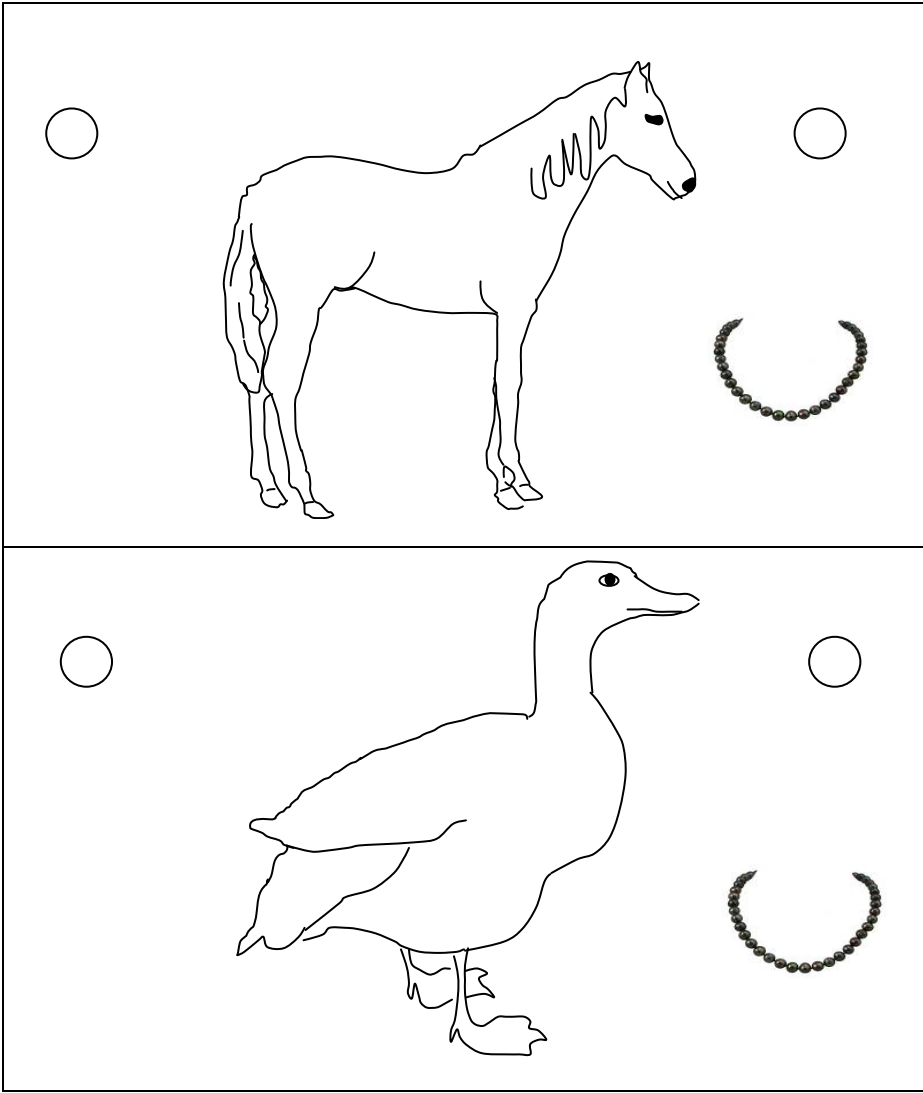
<b>Titre de la séquence</b> : Algarabía en la granja		<b>Date</b> :		
<b>Domaine</b> : langue vivante - espagnol		<b>Niveaux possibles</b> : CP-CE1		
<b>Séance n°3</b>		<b>Durée</b> : 30 mn <b>Nature de la séance</b> : jeu en salle de motricité, rebrassage		
<p><b>Capacités</b> : compréhension orale de mots/répondre à des questions et en poser  <b>Formulation</b> : <i>Uno (dos, tres.....ocho) ¿Qué es? Es una....</i></p> <p><b>Connaissances</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Culture</b> : chant populaire (<i>El perro Tic</i>)</li> <li>• <b>Lexique</b> : <i>oveja, cerda, vaca, yegua, + déjà vus perra, gata, pata, gallina.</i> (A connaître, en vue de l'étude de l'album)</li> </ul>				
<p><b>Matériel</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un porte-nom pour chaque élève. (Documents 3.A, 3.B et 3.C)</li> <li>- Un ballon.</li> <li>- Cette séance se déroule en salle de motricité.</li> </ul>				
<b>É</b> <b>t</b> <b>a</b> <b>p</b> <b>e</b> <b>s</b>	<b>D</b> <b>u</b> <b>r</b> <b>é</b> <b>e</b>	<b>Phases</b>	<b>Déroulement</b>	<b>Matériel/ Remarques</b>
1	5'	Rituel de début	Chanter " El perro Tic" en deux groupes qui se répondent.	
2	5'	Jeu de Kim	On affiche les huit images d'animaux au tableau. Ensemble, on en rappelle les noms. (Répétition collective systématique). Puis l'enseignant dit : " <i>Cierra los ojos</i> ". Il retire une des cartes et dit " <i>Abre los ojos. ¿Qué falta?</i> " Les élèves répondent et on valide en montrant la carte manquante. (On confie la tâche de meneur ensuite à un élève.)	Huit cartes images des animaux.
3	15'	Jeu de la balle brûlante	<p><u>Jeu collectif</u> :</p> <p>On distribue au choix un nom d'animal (par ex. sur un porte-nom) par élève. On commence par se mettre en rond. L'enseignant se met au milieu avec un ballon. Il le lance et donne le nom d'un des animaux. Les élèves qui portent le nom désigné tentent de s'emparer de la balle. L'élève qui l'attrape devient à son tour le meneur...</p> <p>On pourra éventuellement passer à une phase en groupes de huit environ. (Les élèves prendront ainsi davantage la parole au cours du jeu.)</p>	Un porte-nom pour chaque élève. (3.A, 3.B, 3.C) Un ballon.



4	5'	Découverte de la page centrale de l'album	<p>Découverte de la page 11 de l'album :  Double page centrale qui montre les femelles avec leurs petits  Montrer à la classe l'illustration de la page.  Questionner les élèves : on désigne les femelles et on demande leur nom. Aussitôt, l'enseignant désigne le petit en disant : "<i>su bebé: el.....</i>" (nom du petit, par exemple : "<i>la yegua, su bebé : el potrito.</i>")  Une fois tous les noms passés, on revient sur les cinq animaux qui feront l'objet principal de la séance suivante : <i>cerda/cerdito ; perra/perrito ; gata/gatito ; pata/patito ; gallina/pollito.</i></p>	Album
---	----	---	--	-------







<b>Titre de la séquence</b> : Algarabía en la granja		<b>Date</b> :		
<b>Domaine</b> : langue vivante - espagnol		<b>Niveaux possibles</b> : CP-CE1		
<b>Séance n°4</b>		<b>Durée</b> : 35 mn		
		<b>Nature de la séance</b> :		
<p><b>Capacités</b> : compréhension orale de mots/répondre à des questions et en poser</p> <p><b>Formulation</b> : <i>Tengo...</i></p> <p><b>Connaissances</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Lexique</b>: <i>cerda/cerdito ; perra/perrito ; gata/gatito ; pata/patito ; gallina/pollito.</i></li> <li>● <b>Culture</b>: lecture d'un conte traditionnel chilien</li> </ul>				
<p><b>Matériel</b> :</p> <p>- Cartes images en grand format des animaux : <i>cerda/cerdito ; perra/perrito ; gata/gatito ; pata/patito ; gallina/pollito.</i>(Documents 4.A, 4.B, 4.C,4.D et 4.E)</p> <p>- Memory (pour deux joueurs) : les animaux à associer à leurs petits. (Documents 4.F, 4.G, 4.H (arrière des cartes))</p> <p>- Album</p>				
<b>É</b> <b>t</b> <b>a</b> <b>p</b> <b>e</b> <b>s</b>	<b>D</b> <b>u</b> <b>r</b> <b>é</b> <b>e</b>	<b>Phases</b>	<b>Déroulement</b>	<b>Matériel/ Remarques</b>
1	10'	Lecture de l'album	Lecture de l'album par l'enseignant, en montrant les images.  (En cours de lecture, l'enseignant peut solliciter les élèves. En désignant l'image de chaque animal, il attendra que les élèves lui en donne le nom.)	NB : attention, pour simplifier les apprentissages, les diminutifs portant sur les noms d'animaux adultes ont été masqués et remplacés par les noms communs correspondants : <i>Pata pour patita, gata pour gatita, perra pour perrita, oveja pour ovejita, cerda pour cerdita, vaca pour vaquita, yegua pour yeguita.</i>
2	5'	Rappel : les petits des animaux.	Avec les cartes images, reprendre les noms des petits et des adultes. Seulement avec les cinq retenus : <i>cerda, gata, vaca, perra, gallina.</i>	Cartes images des petits et des adultes. (Documents 4.A, 4.B, 4.C, 4.D et 4.E)

3	15'	Memory collectif puis en binômes	<p><u>Memory collectif :</u> Les cartes images sont posées face cachée sur le tableau. L'enseignant retourne une carte et dit : "<i>Tengo una...(animal)</i>" Il retourne une autre carte et dit : "<i>Tengo una...(animal)</i>" Si les cartes correspondent (petit/adulte), l'enseignant dit : "<i>¡estupendo!</i>", sinon, il dit : "<i>¡perdido!</i>"</p> <p><u>Ensuite, même jeu en binômes.</u></p>	<p>Cartes images des petits et des adultes. (Documents 4.A, 4.B, 4.C, 4.D,4.E)</p> <p>1 jeu de cartes par binôme. (Documents 4.F, 4.G, 4.H (arrière des cartes))</p>
4	5'		<p><u>Écoute plaisir du CD</u> (inclus dans l'album) Regrouper les élèves. Faire écouter le CD en tournant les pages de l'album au fur et à mesure.</p>	Album et CD

