

Livret pédagogique

COMMENT TU DIÏS ?

SYROS
du la la
du la la



Livret pédagogique : que faire avec un imagier multilingue ?

Un imagier en 12 langues peut être déroutant : comment faire lorsqu'on en connaît une seule ? Ou deux ? Ou trois ? Comment prononcer des mots dans les langues que l'on ne maîtrise pas ? Et que peut-on en dire ?

Pas de panique ! Tout d'abord, des QR codes à scanner, astucieusement intégrés aux illustrations de l'imagier vous permettront d'aller écouter sur le site Lexilala.org la prononciation de tous les mots du livre dans plus d'une dizaine de langues.

Vous pourrez ainsi vous amuser à prononcer tous les mots avec les enfants : un beau défi à relever pour les petits et les grands !

Par ailleurs, ne pas connaître toutes les langues du livre n'est pas un problème, bien au contraire. C'est un très bon point de départ pour faire de sa lecture un jeu avec les enfants. Menez avec eux l'enquête : quelles langues reconnaît-on ? Comment ? Les a-t-on déjà entendues, vues ? Connaît-on quelqu'un qui parle cette langue ? Tous les systèmes d'écriture se ressemblent-ils ? Dans quel sens les lit-on ?

Être face à un mystère commun n'est pas un obstacle à la lecture : c'est l'occasion de montrer aux enfants qu'en matière de langues, on ne peut pas tout savoir, mais que l'important est de se montrer curieux et ouvert. C'est également une très bonne manière de rendre les enfants actifs dans leur lecture en leur proposant de devenir des détectives des langues !

**Très bien, vous avez écouté la prononciation des mots,
cherché à identifier les langues du livre...
Et maintenant ?**

Voici quelques pistes pédagogiques générales pour vous échauffer avant de démarrer les activités proposées :

- Observer et comparer les différents systèmes d'écriture : les a-t-on déjà vus ? En connaît-on d'autres ? Peut-on trouver les mêmes ou de nouveaux sur des emballages ou des journaux ?
- Calligraphier les mots dans différents systèmes d'écriture : avec de la pâte à modeler, des pinceaux, des paillettes, un fil de laine, un balai trempé dans de l'eau pour écrire sur le béton sec, etc.
- Cacher les illustrations et tenter de deviner le mot correspondant en s'appuyant sur les autres traductions (celles que l'on connaît dans une autre langue, celles qui ressemblent au français...).
- Trouver les mots qui se ressemblent dans différentes langues, comme "yaourt", et se demander pourquoi (les langues font-elles partie de la même famille ? Le mot a-t-il voyagé ?). Qui trouvera le mot qui a le plus de traductions qui se ressemblent ?
- À l'inverse, chercher les faux-amis, ces mots qui ressemblent au français mais qui ne veulent pas dire la même chose, comme « aile » qui veut dire « famille » en turc.
- Créer un jeu de memory plurilingue ou un jeu de 7 familles à partir des traductions de l'imagier.
- Comparer la ponctuation à la page 88 : où se place le point d'interrogation ? Dans quel sens ? Est-il collé au mot, ou bien y a-t-il un espace ?
- Observer le nom des couleurs à partir de la page 86. En français, la couleur "orange" désigne aussi le fruit de la même couleur, et il en va de même pour "marron", de la même couleur que les marrons. Est-ce aussi le cas dans d'autres langues ?
- Regarder les traductions des membres de la famille : à votre avis, pourquoi y a-t-il parfois plusieurs termes pour traduire "oncle" ou "tante" dans les différentes langues ? Réponse : parce que dans ces langues existe une distinction entre les membres de la famille du côté paternel et du côté maternel, et parfois également entre les personnes qui font partie de la famille par lien direct, et celles qui en font partie suite à un mariage !
- Comparer la formation du masculin (maître) et du féminin (maîtresse) à la page 53 : le mot est-il le même ? Complètement différent ? N'y a-t-il qu'une seule lettre qui change ? Et dans les langues des enfants ?

ASTUCE

Les activités ci-dessous sont proposées à partir des langues de l'imagier *Comment tu dis ?* mais n'hésitez pas à les mener en faisant appel aux langues présentes parmi les enfants !

1 Retrouve-moi à la sortie !

Version monolingue :

Prévoir un tableau de traductions (annexe 1) et un plateau de jeu (annexe 2) par enfant ou par groupe. Le tableau de traductions peut également être projeté au tableau.

Le groupe choisit une langue parmi les langues de l’imagier. Un meneur est désigné et il nomme les dessins dans la langue choisie pour tracer un chemin parmi les images. Commencez par le bas en choisissant une lettre pour cheminer jusqu’à l’un des numéros. Si les autres joueurs ont bien suivi, ils devraient tous être arrivés sur le même numéro ! Un point bonus peut être accordé si le chiffre est donné dans une autre langue.

- Par exemple, en anglais : Fish, meat, cheese, yogurt, yogurt, fish. J’arrive sur la case 3 !

Version plurilingue :

La même activité peut être proposée en changeant de langue d’une case à l’autre.

- Par exemple : queso, ekmek, γιουρτι , cheese, fish, carne. J’arrive sur la case 2 !

Astuce : pour laisser faire le hasard au fil des activités et vous aider à choisir les langues utilisées, vous pouvez créer une toupie ou un dé à 12 faces, ou encore utiliser des comptines d’élimination.

2 L’avis de recherche

Choisir dans l’imagier un mot dans la langue de son choix. Rédiger un avis de recherche décrivant ce mot afin que les autres enfants le retrouvent.

Par exemple :

Je suis un mot du domaine “la cantine”. Je suis un mot qui se lit de droite à gauche, dans un alphabet qui n’est pas celui du français. Dans les autres langues, ce mot ressemble à celui du français. Si je lis de droite à gauche, je commence par une lettre qui ressemble à un « J ». Je suis... زبادي (yaourt) !

3 Les émotions multilingues

Imprimer ou projeter le tableau (annexe 3) reprenant les émotions dans les différentes langues, ou compléter le tableau vierge (annexe 4) à partir des langues de vos élèves.

Proposer à un ou une élève de choisir une émotions parmi celles du tableau et de la mimer. Le premier ou la première à reconnaître l’émotion et à la nommer dans une autre langue gagne et devient mimeur ou mimeuse à son tour.

En fonction de votre groupe, l’activité peut être l’occasion d’aborder la question des différences culturelles liées aux émotions. Quelles sont les émotions considérées comme positives et que l’on peut exprimer librement ? Celles qu’il vaut mieux éviter de montrer ? Un article intéressant qui porte sur ces questions :

<https://blog.lingoda.com/fr/6-emotions-qui-different-entre-les-cultures/>

4 Inventeurs et inventeuses d'histoires en herbe

Avec les enfants, choisir l'une des grandes images de l'imagier et imaginer l'histoire qui l'entoure. Que s'est-il passé avant pour les différents personnages? Qu'est-il sur le point de se passer? Que se disent-ils? Rédiger ensemble ou par groupes une petite histoire et la transformer en histoire plurilingue en y ajoutant des mots, comptines, formulettes ou encore onomatopées dans d'autres langues.

- Variante : feuilleter à tour de rôle l'imagier et s'arrêter au hasard sur une page en mettant le doigt sur un mot. Répéter l'opération jusqu'à avoir 4 ou 5 mots, puis mettre les enfants au défi d'imaginer une histoire avec les mots obtenus en intégrant les traductions dans d'autres langues. À la lecture, les autres enfants devineront-ils quels étaient les mots à intégrer dans le récit, et ce qu'ils veulent dire?
- Pour développer votre écriture plurilingue, vous pouvez vous inspirer des albums [Chaprouchka](#) et [Gallinella](#) aux éditions Syros.

5 La cueillette des couleurs

Choisir une couleur en s'aidant des pages 86 et 87, que le meneur ou la meneuse nomme dans la langue de son choix. Le reste du groupe cherche dans l'imagier ou dans la salle le plus de choses qui sont de la couleur choisie. L'enfant qui en trouve le plus rapidement gagne. Des points bonus peuvent être accordés si les objets trouvés peuvent être nommés dans une autre langue.

- Variante : l'activité peut être menée en plus petits groupes autour d'une double page de l'imagier.

6 Méli mélo de la semaine

Imprimer et découper les étiquettes des jours de la semaine (annexe 5) puis les distribuer aux élèves en les mélangeant. Lancer un chrono et demander aux enfants de recomposer les jours de la semaine dans chaque langue le plus vite possible. L'imagier peut être laissé à disposition pour comparer.

Quelques variantes vous permettant d'adapter l'activité aux compétences de votre groupe :

- N'utiliser que les jours de la semaine dans des langues romanes, proches du français (espagnol, italien, roumain)
- Inclure les jours de la semaine dans d'autres langues apportées par les élèves
- Inclure des mots intrus, dans une autre langue ou qui ne sont pas les jours de la semaine

7 Est-ce que tout va rentrer dans la valise ?

Après avoir mené plusieurs activités et permis aux enfants d'entendre plusieurs fois un certain nombre de mots, mettez-les au défi de se souvenir d'un maximum d'entre eux. Si les enfants sont scripteurs, ils peuvent dans un premier temps écrire tous les mots dont ils se souviennent, s'ils n'écrivent pas encore, l'activité peut se faire directement à l'oral sur le principe de "Je mets dans ma valise..."

Un enfant commence en disant « Je mets dans ma valise... ropa », le second poursuit « je mets dans ma valise... ropa, zio », etc.

Pour un niveau de difficulté supplémentaire, la phrase « Je mets dans ma valise » peut être prononcée dans une autre langue, et le rythme peut être accéléré !

8 Debout ! Assis !

Choisissez avec le groupe une langue parmi celles du livre. Un enfant qui mène le jeu, s'aidant de ses compétences ou des audios à écouter sur le site Lexilala.org, prononce un mot de l'imagier dans cette langue. Si le mot est bien dans la langue choisie, les autres enfants se lèvent. Si le meneur introduit un mot dans une autre langue que celle choisie, les enfants restent assis. Le meneur continue et peut aller de plus en plus vite. Si un joueur se lève alors qu'il ne devrait pas, il est éliminé. Le gagnant est l'enfant restant.

9 La famille zinzin

Imprimer et distribuer aux enfants les cartes des membres de la famille (annexe 6). Il peut y avoir plusieurs fois le même membre de la famille en fonction du nombre de joueurs (deux grands-mères, trois frères...). Les joueurs sont assis en cercle sur des chaises. La personne qui mène le jeu nomme deux membres de la famille dans la langue de son choix, par exemple « Les cousins et les figlia échangent leur place ». Les élèves ayant les cartes correspondant à ces membres de la famille échangent leur place le plus vite possible. Une autre proposition est faite, etc. Quand le meneur décide de s'asseoir sur une chaise vide pendant que les enfants sont en train d'échanger, l'enfant n'ayant plus de chaise devient meneur du jeu.



10 L'imagier à personnaliser

Choisir un modèle d'imagier parmi ceux mis à disposition sur le site [Lexilala.org](https://lexilala.org), en fonction des objectifs pédagogiques poursuivis :

- Un modèle vierge (https://lexilala.org/wp-content/uploads/2022/09/Imagier_vierge.pdf), à compléter entièrement avec les mots, les traductions et les dessins choisis par l'enfant.
- Un modèle mixte (https://lexilala.org/wp-content/uploads/2022/09/imagier_mixte.pdf), avec parfois des traductions à compléter dans les langues de l'enfant et de son entourage, et parfois des dessins à réaliser en devinant le mot manquant grâce aux traductions dans les autres langues.

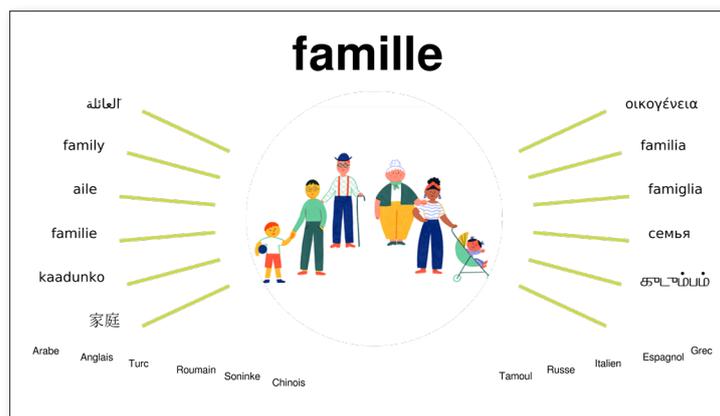
- Un modèle à traduire (https://lexilala.org/wp-content/uploads/2022/09/imagier_a_completer.pdf), dans lequel toutes les traductions sont à compléter à partir des illustrations proposées.

→ Quelques astuces :

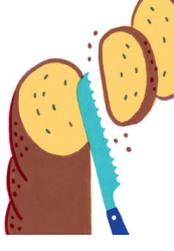
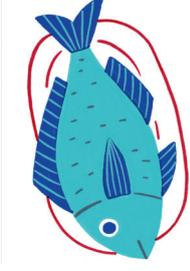
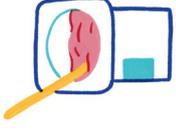
- Définir ensemble les langues qui seront intégrées dans l'imagier: s'agira-t-il d'un imagier du groupe, avec les langues présentes parmi les enfants? D'un imagier personnel, que chacun complètera selon les langues qu'il connaît, qu'il aime ?
- Collecter d'abord les traductions dans les langues connues par l'enfant, puis par le groupe, puis partir en quête d'autres personnes ressources. Qui pourra nous aider à compléter l'imagier (la famille, les professionnel·le·s de la structure, les voisin·e·s, les ami·e·s...)?
- Vous pouvez créer avec les enfants des avis de recherche pour trouver des personnes qui parlent les langues choisies et qui pourront apporter des traductions.
- Pour aller plus loin, vous pouvez ensuite numériser votre imagier personnalisé et l'enrichir d'enregistrements vocaux. Vous pouvez également nous le partager afin qu'il soit mis à disposition d'autres personnes sur le site [Lexilala.org](https://lexilala.org) en écrivant à ressources@dulala.fr

Envie d'aller plus loin et de compléter vos imagiers par de nouvelles traductions? Sachez que le site [Lexilala.org](https://lexilala.org) offre la possibilité de sélectionner les langues de votre choix parmi celles présentes afin de créer des cartes images en pdf, et ce pour tous les mots qui figurent sur le site (plus de 700!). Pour découvrir comment les exploiter, rendez-vous sur la page **Mode d'emploi** (<https://lexilala.org/mode-demploi-2/>).

→ Exemple de carte-image :



Annexe 1 > 1 Retrouve-moi à la sortie!



● français

● fromage

● yaourt

● poisson

● viande

● pain

● anglais

● cheese

● yoghurt

● fish

● meat

● bread

● arabe

● جبنة

● زيادي

● سمك

● لحم

● خبز

● chinois

● 奶酪

● 酸奶

● 鱼

● 肉

● 面包

● espagnol

● queso

● yoghurt

● pescado

● carne

● pan

● grec

● τυρί

● γιαούρτι

● ψάρι

● κρέας

● ψωμί

● italien

● formaggio

● yogurt

● pesce

● carne

● pane

● roumain

● brânză

● iaurt

● pește

● carne

● pâine

● russe

● сыр

● йогурт

● рыба

● мясо

● хлеб

● soninké

● foromaasi

● yawo

● ñexe

● tiye

● buuru

● tamoul

● பாலாடைக்கட்டி

● தயிர்

● மீன்

● இறைச்சி

● ரொட்டி

● turc

● peynir

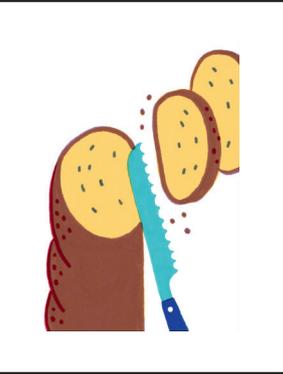
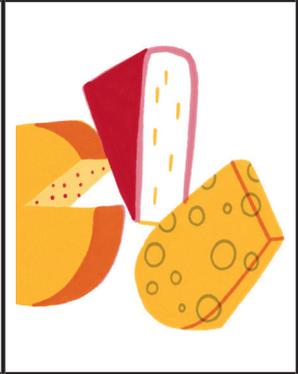
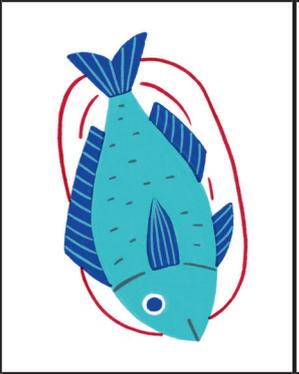
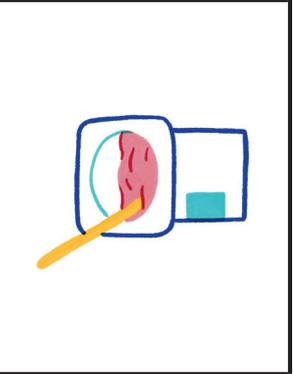
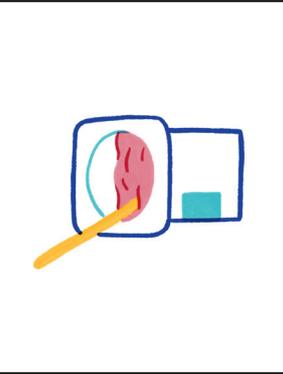
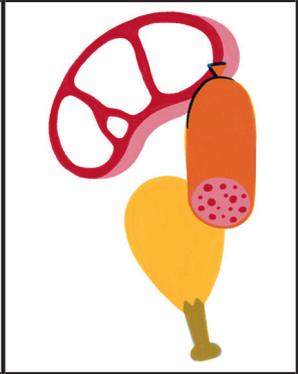
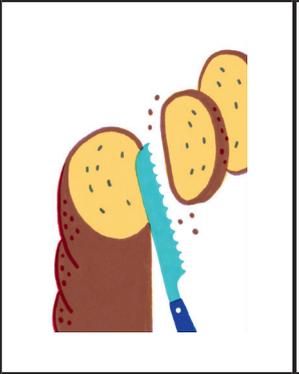
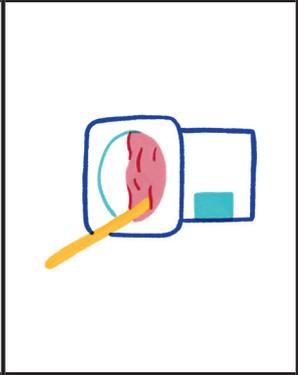
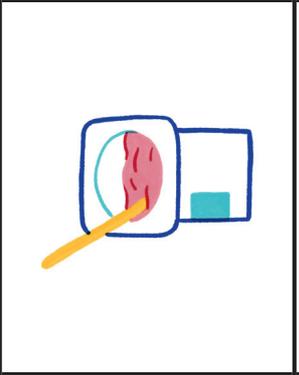
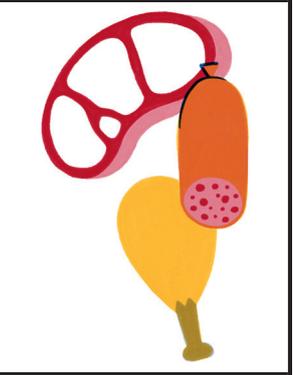
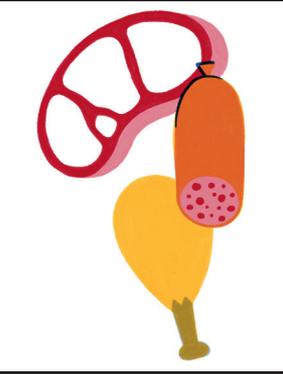
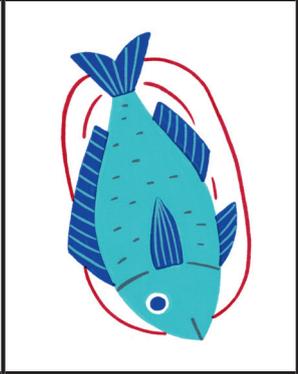
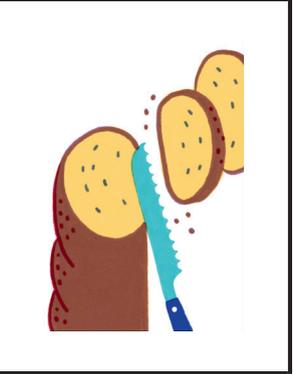
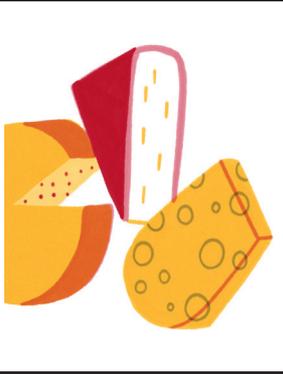
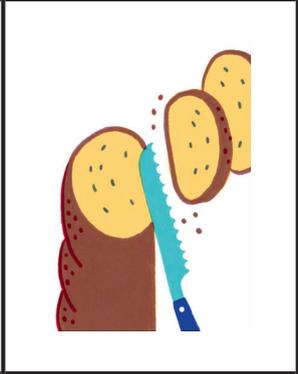
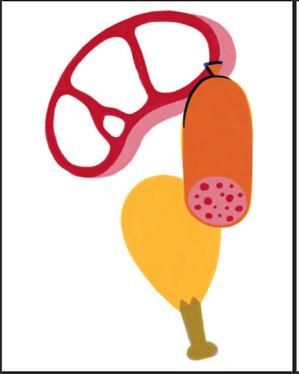
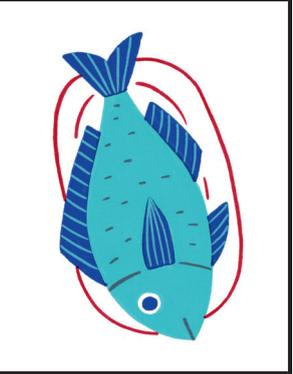
● yoğurt

● balık

● et

● ekme

Annexe 2 > 1 Retrouve-moi à la sortie!

5				
4				
3				
2				
1				

E

D

C

B

A

Annexe 3 > ③ Les émotions multilingues

• français	• anglais	• espagnol	• italien	• roumain	• soninke	• turc
émotions	emotions	emociones	emozioni	emoții	butte	duygular
joie	joy	alegría	gioia	bucurie	ñaxaliye	sevinç
colère	anger	rabia	rabia	mănie	buttu	öfke
peur	fear	miedo	paura	frică	kane	korku
tristesse	sadness	tristeza	tristeza	tristete	sunoye	keder
amour	love	amor	amore	dragoste	xanuye	sevgi
honte	shame	vergüenza	vergogna	rușine	yaagu	utanç
dégoût	disgust	asco	disgusto	dezgust	tunbakke	iğrenme
sérénité	serenity	serenidad	serenità	serenitate	kiillitaaxe	huzur

Annexe 5 > **6 Méli mélo de la semaine**



lundi	Monday	lunes
mardi	Tuesday	martes
mercredi	Wednesday	miércoles
jeudi	Thursday	jueves
vendredi	Friday	viernes
samedi	Saturday	sábado
dimanche	Sunday	domingo



lunedì	luni	tenenḡe
martedì	marṭi	talaata
mercoledì	miercuri	araaba
giovedì	joi	alaxamisa
venerdì	vineri	juma
sabato	sâmbătă	sibiti
domenica	duminică	alahadi



pazartesi	понеделник	Δευτέρα
salı	вторник	Τρίτη
çarşamba	среда	Τετάρτη
perşembe	четверг	Πέμπτη
cuma	пятница	Παρασκευή
cumartesi	суббота	Σάββατο
pazar	воскресенье	Κυριακή



لإثنين	周一	திங்கள்
لثلاثاء	周二	செவ்வாய்
الأربعاء	周三	புதன்
الخميس	周四	வியாழன்
الجمعة	周五	வெள்ளி
السبت	周六	சனி
الأحد	周日	ஞாயிறு

Annexe 6 > 9 La famille zinzin



- grand-père ● nonno
- grandfather ● bunic
- جَد ● дедушка
- 爷爷/外公 ● kisima
- abuelo ● தாத்தா
- παππούς ● büyük baba



- père ● padre
- father ● tatä
- أب ● отец
- 父亲 ● faaba
- padre ● தந்தை
- πατέρας ● baba



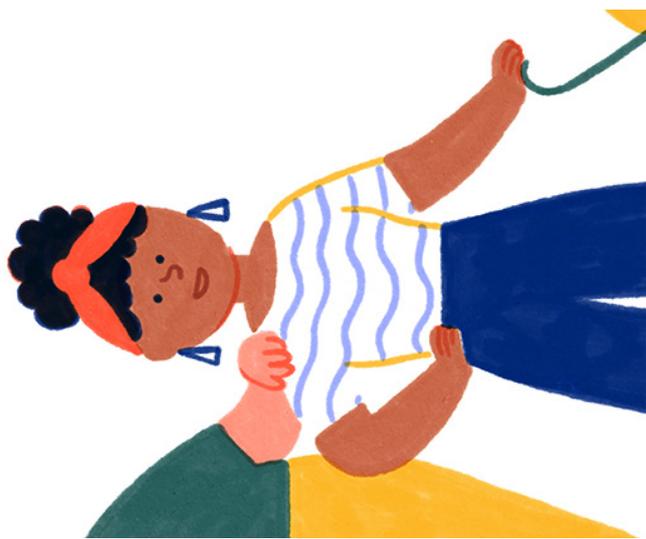
- fils ● figlio
- son ● fiu
- ابن ● сын
- 儿子 ● lenyugo
- hijo ● மகன்
- γιος ● oğul



Annexe 6 > 9 La famille zinzin



- fille
- figlia
- daughter
- fică
- بنت
- дочь
- 女儿
- lenyaxare
- மகள்
- hija
- κόρη
- kız



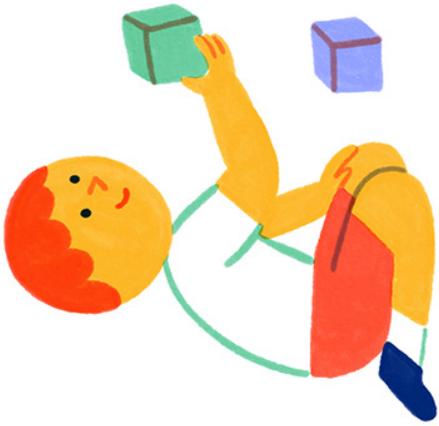
- mère
- madre
- mother
- mamă
- أمّ
- мать
- 母亲
- saaxa
- தாய்
- madre
- μητέρα
- anne



- grand-mère
- nonna
- grandmother
- bunică
- جدّة
- бабушка
- 奶奶/外婆
- maama
- abuela
- Παιδιά
- büyük anne
- γιαγιά



Annexe 6 > 9 La famille zinzin



- frère ● frate
- brother ● брат
- أخ ● xoxonayugo / gidayugo
- 兄弟 ● hermano ● சகோதரன்
- αδερφός ● erkek kardeş
- fratello



- sœur ● sorä
- sister ● сестра
- أخت ● xoxonayaxare / gidayaxare
- 姐妹 ● hermana ● சகோதரி
- αδερφή ● kız kardeş
- sorella



- oncle ● unchi
- uncle ● АҢАҢ
- عمّ / خال ● kaawu / neega / faabatugunne / faabaxoore
- 叔叔 / 伯伯 / 舅舅 ● tio ● θείος
- zio ● amca, dayı



Annexe 6 > 9 La famille zinzin



- tante ● tētā
- aunt ● baayi /
- خالة / عمّة ● saaxatugunne /
- 阿姨 ● saxaxoore
- tía ● அத்தை
- θεία ● teyze, hala
- zia ●
- mātuṣā ●



- cousin ● veriṣor
- cousin ● АВОУРОДНЫЙ
- ابن العمّ / ابن ● брат
- الخال ● xoxonayugo /
- 表兄弟 ● gidayugo
- primo ● மச்சாள்
- ξάδερφος ● kuzen
- cuginno ●



- cousine ● veriṣoarā
- cousin ● АВОУРОДНАЯ
- ابنة العمّ / ابنة ●
- الخال ● xoxonayaxare /
- 表姊妹 ● gidayaxare
- prima ● மச்சாள்
- ξαδέρφη ● kuzen
- cugina ●





au revoir

goodbye

الى اللقاء

再见

hasta luego

автіо

arrivederci

la revedere

ДО СВИДАНІЯ

o wa ta tana

சென்று வருகிறேன்

hoşçakal

Vous avez mené d'autres jeux et activités à partir de l'imagier
Comment tu dis ? et souhaitez les partager avec nous ?

Écrivez-nous à ressources@dulala.fr