



Travailler avec un assistant/une assistante de langue

Enseigner dans une langue vivante étrangère – cycle 2

Découvrir un jeu traditionnel avec l'assistant/l'assistante de langue

| Cycle | Niveau | Référence au CECRL |
|---------|--------|--------------------|
| Cycle 2 | CP | Pré-A1/A1 |

Dans ce scénario pédagogique, basé sur la découverte d'un jeu collectif dans la langue cible, l'assistant de langue est un référent culturel et linguistique pour les élèves. Il participe, avec le professeur, à un projet dont la tâche finale consiste à organiser une rencontre interclasses dans la langue cible. La présence de l'assistant de langue dans l'école rayonne ainsi au-delà des classes initialement identifiées pour son intervention.

L'assistant de langue intervient à la fois dans les séances d'enseignement de langue vivante et dans les séances d'EPS. Il offre ainsi un bain linguistique continu, authentique et suivi d'une discipline à une autre.

Les modalités de travail avec l'assistant de langue tout au long de la séquence sont variées, favorisant ainsi les interactions entre élèves et un temps d'activité physique accru.

Domaine d'enseignement ou discipline

Éducation physique et sportive : les jeux collectifs sans ballon.

Références au programme et au socle commun

Compétences disciplinaires

- Développer sa motricité.

Domaines du socle

- Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer.

Compétences langagières associées

- Comprendre et s'exprimer à l'oral.

Références au programme d'enseignement des langues

Thématique

- La classe : le sport.
- Jeux d'équipe.

Activités langagières visées

- Comprendre à l'oral.
- S'exprimer à l'oral.

Connaissances et compétences associées

- Comprendre les consignes de classe.
- Suivre des instructions courtes et simples.
- Reproduire un modèle oral.

Objectifs linguistiques

- Comprendre le lexique et les consignes de la phase d'échauffement en séance d'EPS pour s'entraîner à mener progressivement cette phase dans la langue cible.
- Comprendre le lexique et les consignes du jeu proposé.
- Savoir expliquer le jeu.

Attendus de la part de l'élève

- Comprendre ce qui est demandé.
- Participer activement à l'activité.
- Être le meneur de certaines phases de l'activité.

Compétences associées dans le cadre de l'enseignement en DNL (4C)

| Culture | Communication | Contenu | Cognition |
|---|---|--|---|
| Découvrir la diversité culturelle par le biais d'un jeu traditionnel du ou des pays de la langue étudiée : « Minuit dans la bergerie » (quelques variations selon les aires linguistiques : « What's the time Mr Wolf ? », « Señor lobo ¿qué hora es ? », « Wie spät ist es, Herr Wolf ? »). | S'engager progressivement dans des situations de production langagière dans le cadre du jeu collectif en utilisant le lexique spécifique. | Comprendre, mettre en place et pratiquer de façon autonome le jeu traditionnel. Tenir les rôles de joueur et de meneur de jeu en utilisant la langue étudiée. | Construire et mobiliser progressivement son esprit critique pour s'engager dans un processus cognitif de haut niveau. |

Exemple de scénario pédagogique

Tâche finale : Expliquer les règles du jeu à une autre classe de l'école pour organiser ensuite une rencontre interclasses dans la langue cible.

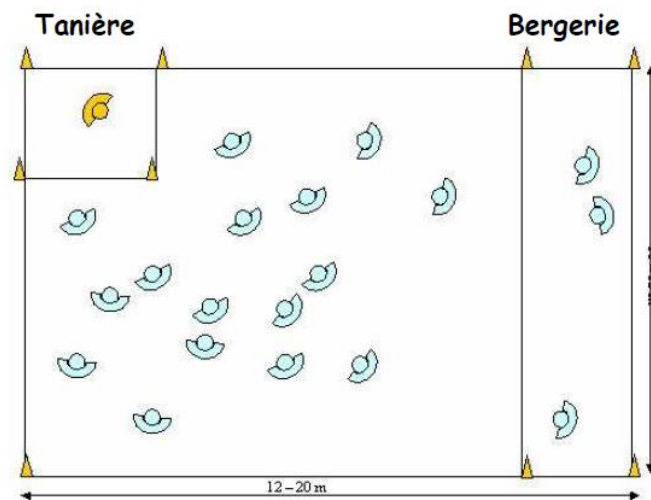
Disposition

Le terrain est délimité. Il comprend un pré, une bergerie, une tanière.

Déroulement

Les enfants (moutons) se déplacent librement dans le pré. Ils interrogent le loup qui se déplace au milieu d'eux en lui demandant : « Quelle heure est-il Monsieur loup ? ».

Quand le loup le souhaite, il répond : « Il est minuit », les enfants courent se réfugier dans la bergerie. Celui qu'il réussit à attraper devient loup à son tour. Si le loup répond « Il est 10h00 » ou une toute autre heure que minuit, les moutons peuvent continuer à se promener.



But du jeu

- Pour le loup : attraper le plus de moutons possible.
- Pour les moutons : rejoindre la bergerie sans se faire attraper par le loup.

Objectifs

- EPS : apprendre à respecter des règles, réagir à un signal, courir vite, se repérer et s'orienter dans l'espace, anticiper, esquiver, attraper.
- Langues vivantes : comprendre et mener les échauffements ; comprendre et expliquer les règles du jeu ; comprendre et utiliser le nom des animaux et de leur habitat ; savoir demander et dire l'heure.

Plan de séquence

Étape 1 : découverte

- Explication des règles du jeu et des consignes à respecter (enseignement en tandem).
- Identification de l'espace de jeu (enseignement en tandem).
- Échauffement (enseignement en tandem).
- Mise en place des équipes (l'un enseigne, l'autre assiste).
- Jeu (enseignement parallèle).
- Étirements (enseignement en tandem).

Étape 2 : appropriation

- Rappel des règles et de l'espace du jeu ainsi que des consignes à respecter (enseignement en tandem).
- Échauffement (enseignement en tandem).
- Mise en place des équipes et répartition des rôles (l'un enseigne, l'autre assiste).
- Jeu (enseignement parallèle).

Variables : nombre de loups au départ, nombre de bergeries, portes de passage "obligatoires" pour entrer dans la bergerie.

- Étirements (enseignement en tandem).

Étape 3 : réactivation et enrichissement du lexique

- Rappel des règles et de l'espace du jeu ainsi que des consignes à respecter (enseignement en tandem).
- Échauffement (enseignement en tandem).
- Mise en place des équipes (l'un enseigne, l'autre assiste).
- Jeu (enseignement parallèle).

Variables : modifier le nom des animaux et de leur habitat (ours/tanière, renard/tanière, poules/poulailler, chèvre/bergerie, cochon/porcherie, cheval/écurie...).

- Étirements (enseignement en tandem).

Étape 4 : mémorisation

- Rappel des règles et de l'espace du jeu ainsi que des consignes à respecter (enseignement en tandem).
- Échauffements (enseignement en tandem). Laisser progressivement les élèves mener les échauffements.
- Mise en place des équipes et répartition des rôles (l'un enseigne, l'autre assiste). Laisser les élèves répartir les rôles.
- Jeu (enseignement parallèle). Laisser progressivement les élèves mener le jeu.
- Étirements.

Étape 5 : évaluation

Cette séance servira d'évaluation en EPS (critères : Esquiver – Poursuivre – Attraper – Réagir à un signal)

- Rappel des règles et de l'espace du jeu ainsi que des consignes à respecter (enseignement en tandem).
- Échauffement (enseignement en tandem). Laisser les élèves mener les échauffements.
- Mise en place des équipes et répartition des rôles (l'un enseigne, l'autre assiste). Laisser les élèves répartir les rôles.
- Jeu (enseignement parallèle).
Variables : changer le nom des animaux et de leur habitat (ours/tanière, renard/tanière, poules/poulailler, chèvre/bergerie, cochon/porcherie, cheval/écurie...).
- Laisser les élèves mener le jeu.
- Étirements.

Étape 6 : réutilisation en contextes différents et communication avec les autres

- En petits groupes, les élèves vont expliquer les règles du jeu en langue étrangère aux élèves des autres classes, accompagnés par l'assistant de langue. Ils font jouer les élèves.
- Préparation d'affichages pour la classe afin de rappeler les structures et le lexique appris, pour permettre une réactivation du vocabulaire et une mémorisation à long terme : les animaux et leur habitat, demander l'heure et répondre, les verbes d'action, la répartition des rôles, l'explication du jeu.

Pistes de mise en activité associées

- Langue vivante étrangère : jeux de *flashcards* autour du lexique des animaux (jeu de Kim, jeux de devinettes, memory, etc.).
- Questionner le monde, le vivant : apprentissage du nom des animaux et de leur habitat.
- Mathématiques, grandeurs et mesures : apprentissage de l'heure.

Modalités d'organisation au sein de la classe en lien avec l'EPS

- Enseignement en tandem (étapes 1, 2, 3, 4 et 5).
- L'un enseigne, l'autre assiste (étapes 1, 2, 3, 4, 5 et 6).
- Enseignement parallèle (étapes 1, 2, 3, 4 et 5).

Pistes pour articuler les différentes modalités de travail avec l'assistant de langue au sein du scénario pédagogique

Avant

Avant la première séance, le professeur identifie avec l'assistant de langue un jeu traditionnel de son pays qui pourrait être mis en place avec les élèves dans le cadre d'un cycle « jeux traditionnels et collectifs » en EPS.

Le professeur et l'assistant de langue recensent les structures langagières et le lexique nécessaires au bon déroulement du jeu.

Le professeur répartit les tâches entre l'assistant de langue et lui (fabrication et impression des *flashcards*, identification et apport du matériel nécessaire en EPS, apport culturel en lien avec le jeu traditionnel et le vécu de l'assistant de langue). L'assistant de langue recherche des supports visuels ou auditifs authentiques (adaptés à la compréhension des élèves) : par exemple des vidéos d'enfants du pays étranger en train de jouer au jeu choisi. Il peut créer un support numérique (livre numérique, vidéo, fichier son, application ludique de type [LearningApps](#) ou [Quizinière](#)) qui sera ensuite mis à disposition des élèves pour des phases de travail en autonomie en dehors des séances d'EPS.

Pendant

Explication de la consigne du jeu par le professeur et l'assistant de langue: l'assistant donne les explications en langue étrangère, le professeur montre les *flashcards* ou fait les gestes correspondants.

Mise en place des équipes : le professeur définit les équipes, l'assistant aide les élèves à se regrouper en équipe.

Rappel des règles à respecter : l'assistant donne les explications en langue étrangère, le professeur montre les *flashcards* correspondantes.

Définition de l'espace de jeu, rappel des consignes avec exemple : l'assistant donne les explications en langue étrangère, le professeur montre les espaces correspondants et les actions à effectuer.

Échauffement / étirements : l'assistant donne les instructions en langue étrangère, le professeur montre les mouvements à effectuer.

Activité principale : la classe est divisée en deux groupes, le professeur gère un groupe, l'assistant prend en charge le second.

Évaluation : le professeur a fixé des critères de réussite. L'assistant dirige le jeu, le professeur observe et évalue les élèves.

Préparation de la présentation du jeu traditionnel à l'autre classe : en petits groupes, les élèves préparent leur présentation avec l'assistant de langue et s'entraînent à faire leur présentation orale et à animer les temps d'interactions.

Après

Bilan avec l'assistant de langue (ce qui a fonctionné ou pas au niveau langagier et au niveau des contenus) et identification des points d'attention pour la séance suivante : comment encourager par exemple les interactions entre élèves dans la langue cible.

Affichage dans le coin langue de la classe du lexique ainsi que des structures langagières apprises.

Mise à disposition des supports audio, photos et vidéos dans le coin langues de la classe pour que les élèves puissent y accéder en autonomie.

Nature des supports utilisés

- *Flashcards* avec les règles à respecter (se mettre en rang pour aller dans la cour, respecter les règles du jeu, ne pas pousser...).
- *Flashcards* des différents rôles et lieux du jeu (le loup, le mouton, la bergerie, le pré).
- *Flashcards* des différentes actions (courir, se réfugier, attraper...).

- Supports vidéo illustrant le jeu (reportages ou extraits de films dans la langue cible).
- Fichiers audio avec les consignes et le vocabulaire (enregistrement par l'assistant de langue).
- Livre numérique, jeux et applications en lignes élaborés par l'assistant de langue sous la direction du professeur.

Exemples d'espaces pour la mise en œuvre

Dans la classe

- Explication de la consigne du jeu.
- Mise en place des équipes.
- Rappel des règles de sécurité.

Hors la classe

- Sur le terrain de sport ou dans la cour de récréation : définition de l'espace de jeu, rappel des consignes avec exemples ; échauffement, étirements dans la langue étrangère ; activité principale. Rencontre interclasses dans la langue cible.
- Dans la salle informatique ou dans la bibliothèque de l'école : recherches autour du jeu proposé, ateliers dirigés ou autonomes à partir des outils numériques proposés par l'assistant. En petits groupes, préparation de la présentation à l'autre classe.
- Dans la classe partenaire : présentation du jeu dans la langue cible et de la rencontre interclasses.

Autre

- ENT de l'école : mise à disposition des outils numériques proposés par l'assistant de langue pour un travail différencié.
- Site de l'école : présentation du projet sous forme d'article et de fiches documentaires réalisés par les élèves avec l'aide de l'assistant de langue, en français et dans la langue cible en fonction des objectifs et du public visé.