

On veut jouer à la marelle !		Cycle 1 GS	
Adaptation : étudiants ESPE – MASTER MEF MESJE – session 2014 – module 33 – didactique du plurilinguisme - éveil aux langues et au langage			
<u>Langues parlées en Guyane servant de support:</u> français, russe, mandarin, hindi <u>Temps:</u> 25 minutes <u>Disposition:</u> salle de motricité (ou préau) <u>Mode de travail:</u> groupe	<u>Matériel:</u> Gabarit jeu de la marelle (sans les chiffres) Modèle de la marelle en français (de 1 à 5) 6 jeux d'écritures chiffrées des trois langues sur feuille A4 Un jeu (plastifié) à coller au tableau		
<u>Objectif(s):</u> A partir d'une activité de tri et de comparaison, enrichir son vocabulaire et être capable de justifier un choix <u>Compétence(s) - BO du 19 juin 2008 :</u> Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée. Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient « parce-que ».			
Déroulement	Consignes	Matériel	Durée
<u>Phase de lancement</u> L'enseignant montre le gabarit du jeu de la marelle (sans les chiffres) pour vérifier si les élèves reconnaissent le jeu. Il annonce qu'il voudrait bien les faire jouer mais qu'il a quatre jeux : en français, en russe, en mandarin, en hindi et ils sont mélangés, il faudrait les remettre dans l'ordre ! Les consignes :	Reconnaissez-vous ce jeu ?	Marelle vierge	5'
<u>Phase de recherche</u> Les élèves classent les feuilles selon les différentes graphies observées.	Regarde les feuilles et essaie de les classer en 3 groupes	Marche de la marelle avec les différentes langues +	10'
<u>Phase de mise en commun</u> L'enseignant affiche les réponses au tableau au fur et à mesure sous les langues correspondantes en reconstituant la forme de la marelle. Les élèves expliquent pourquoi avez-vous classer les différentes écritures chiffrées ainsi ? Ils utilisent « parce que »	On compare les classements et on explique ses choix.	Classements au tableau	10'
<u>Synthèse :</u> L'identification des langues correspondant aux différentes graphies. Si l'écriture chiffrée diffère selon les langues, l'écriture numérique permet de se repérer. <u>Prolongement :</u> Dans le cadre d' « agir et s'exprimer avec son corps » : jeu de la marelle avec les gabarits reconstruits. par les élèves.			