

# Semaine des Langues 2021



## Indications pédagogiques et organisationnelles

### **Présentation :**

Ce jeu de quêtes s'appuie sur le roman de Selma Lagerlöf, Le merveilleux voyage de Nils Holgersson à travers la Suède, paru en 1906 et 1907. Ce classique de la littérature de jeunesse a été adapté au cinéma en 1962 puis pour la télévision dans les années 80 et encore plus récemment, à partir de 2015. Selma Lagerlöf est la première femme à avoir reçu le prix Nobel de littérature en 1909.

Il s'agit de relever des défis dans un temps limité pour retrouver Athanor, un gnome irascible, qui a fait rapetisser Nils Holgersson. Placés dans une position de héros, les élèves sont mis directement en action et vont travailler différemment par le biais du jeu.

En compagnie de Nils et de Martin, le jars, vos élèves découvriront cinq langues différentes avec lesquelles ils vont jouer et relever des défis pour obtenir les précieuses coordonnées géographiques indiquant où se trouve le tomte et ainsi aider le héros à retrouver sa taille normale.

### **Objectifs :**

- ◆ Développer des comportements indispensables à l'apprentissage d'une langue vivante étrangère.
  - Curiosité, écoute, attention, mémorisation, confiance en soi.
- ◆ Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et oser la parler.
- ◆ Effectuer un travail sur la langue indissociable de celui de la culture.
- ◆ Réaliser des croisements entre enseignements.
- ◆ Développer les compétences citoyennes.
  - Cohésion et entraide au sein de la classe, accroître la motivation.

## Compétences :

### Langues vivantes :

#### *Comprendre l'oral*

→ *S'ouvrir à d'autres sons /  
d'autres mots.*

#### *S'exprimer oralement en continu*

→ *Reproduire un modèle oral.*

### Questionner le monde :

#### *Se situer dans l'espace.*

→ *Situer un lieu sur une carte /  
un globe.*

*Comparer des modes de vie.*

*Découvrir un élément culturel  
d'un pays.*

### Français :

#### *Lecture et compréhension de l'écrit :*

→ *Identifier des mots rapidement.  
Décoder aisément des mots  
inconnus.*

#### *Comprendre et s'exprimer à l'oral :*

→ *Participer avec pertinence à un  
échange.*

*Écouter pour comprendre des  
messages oraux.*

### Enseignement Moral

#### et Civique :

#### *Agir individuellement et collectivement.*

→ *réaliser un projet collectif.*

*S'organiser, apprendre à écouter,  
partager un langage commun,  
débatte.*

## Règle du jeu :

Les élèves visionnent la vidéo d'accroche : Nils Holgersson, un garnement arrogant et égoïste, néglige les animaux dont il doit s'occuper. Son comportement et son manque de respect provoquent la colère d'Athanor qui lui jette un mauvais sort : Niels rapetisse.

Les élèves sont répartis en 4 à 6 équipes. Ils vont voyager autour du monde, découvrir cinq langues et relever cinq défis pour retrouver Athanor afin qu'il rende à Nils sa taille normale.

Participer au jeu nécessitera un équipement informatique pour la classe (vidéoprojecteur relié à un ordinateur/TBI/VPI) ainsi qu'une connexion internet pour accéder à l'application Genially qui contient les différents supports des défis.

## Défis proposés :

Cinq défis à relever en cinq langues différentes.

Zone géographique Langue	Avant chaque défi...	Tâches
<b>Suède</b> suédois	<b>Bonjour dans les différentes langues proposées</b>  Les élèves apprennent à dire bonjour dans la langue du pays dans lequel se déroulera la quête du jour.	Se familiariser avec le principe du jeu et l'outil proposé. Apprendre à dire « Bonjour » et retrouver le plus vite possible le gnome caché dans des paysages suédois.
<b>Russie</b> russe		Apprendre une comptine brève pour jouer à un jeu de cour traditionnel : Колечко (« kalitchka »)
<b>Italie</b> italien		Apprendre à compter en italien pour jouer à la Bandierina (jeu du bérêt) et découvrir de grands monuments italiens
<b>Inde</b> hindi & anglais		Découvrir une grande fête traditionnelle indienne : Holi et jouer avec les noms des couleurs en hindi et en anglais
<b>Tanzanie</b> swahili		Apprendre à compter jusqu'à 10 en swahili pour pouvoir jouer au jeu de l'awalé.