



## Travailler avec un assistant/une assistante de langue

### Enseigner une langue vivante étrangère – cycle 2

# Créer un livre « à la manière de... » avec l'assistant/l'assistante de langue

Cycle	Niveau	Référence au CECRL
Cycle 2	CE1	A1

Ce scénario pédagogique propose de s'appuyer sur la présence de l'assistant de langue pour découvrir un album de littérature jeunesse en langue étrangère et permettre aux élèves de réaliser leur propre livre « à la manière » de l'album exploré.

L'exemple présenté s'appuie sur un livre de littérature portant sur la découverte du schéma corporel et des actions associées *From Head to Toe* de Eric Carle. Il existe également dans d'autres langues étrangères : *De la cabeza a los pies*, *Von Kopf bis Fuß*, etc. Il est tout à fait possible de décliner ce projet à partir d'autres titres de la littérature jeunesse pour aborder d'autres thématiques.

Les modalités de travail avec l'assistant de langue tout au long de la séquence sont variées, favorisant ainsi les interactions entre élèves.

## Compétences

- Développer des stratégies d'écoute et de compréhension à partir d'un livre de littérature jeunesse en langue étrangère.
- S'approprier des formulations pour les réinvestir dans le cadre d'interactions orales et dans un contexte de création.

## Références au programme

### Thématique

- L'enfant : soi et le corps.

### Activités langagières visées

- Écouter et comprendre
- Prendre part à une conversation.
- Parler en continu.

### Connaissances et compétences associées

- Suivre le fil d'une histoire courte.
- Répondre à des questions sur des sujets familiers.

### Objectifs linguistiques

- Décrire ce que l'on sait faire.
- Poser une question.
- Répondre à une question.

### Attendus de la part de l'élève

- Savoir dire que l'on peut bouger une partie du corps et la nommer.
- Demander si un autre peut aussi la bouger.
- Répondre à la question.

## Exemple de scénario pédagogique

Tâche finale : l'école organise un salon du livre jeunesse international. Vous participez en créant un livre «à la manière de...» pour le présenter lors de l'exposition à la bibliothèque.

# Plan de séquence

## Étape 1

Présentation succincte en français du thème de l'album par le professeur.

Présentation du lexique aux élèves (enseignement en tandem) : l'assistant de langue donne les mots en langue étrangère, le professeur montre les parties du corps correspondantes. Se limiter à cinq mots (tête, cou, épaule, bras, main).

Écoute de l'album (enseignement en tandem) : l'assistant de langue lit l'album, le professeur montre les illustrations de l'album.

Jeux d'appropriation et de mémorisation du lexique (l'un enseigne, l'autre assiste) : l'assistant de langue dirige les jeux, le professeur passe dans les rangs pour vérifier la bonne compréhension et le bon déroulement des activités. Par exemple : « Jacques a dit, ranger dans le bon ordre, montrer la carte/la partie du corps, pointer vers ».

### Explication des jeux :

Jacques a dit : les élèves ont en leur possession les *flashcards* du lexique étudié. Les élèves doivent montrer la *flashcard* ou faire une action particulière lorsque l'expression « Jacques a dit » est prononcée.

Ranger dans le bon ordre : les élèves disposent d'une série de *mini-flashcards* correspondant au lexique étudié. Le professeur ou l'assistant énoncent une suite de mots et les élèves organisent leurs cartes dans l'ordre demandé.

Montrer la carte ou la partie du corps : les élèves disposent d'une série de *mini-flashcards* correspondant au lexique étudié. Les élèves doivent montrer la carte correspondant à la partie du corps énoncée par l'enseignant (ils la lèvent ou la désignent du doigt). Ils peuvent également désigner cette partie de leur propre corps.

Pointer vers : l'enseignant affiche dans des endroits bien distincts de la classe des *flashcards* du lexique étudié. Les élèves doivent pointer du doigt la bonne image dès que l'enseignant prononce le mot.

## Étape 2

Écoute de l'album (enseignement en tandem) : l'assistant lit l'album, le professeur montre les illustrations.

Jeux de mémorisation du lexique (l'un enseigne, l'autre assiste) : l'assistant dirige les jeux, le professeur passe dans les rangs pour vérifier la bonne compréhension et le bon déroulement des activités. Par exemple : ranger dans le bon ordre, trouver la carte

manquante, colorier de la couleur demandée, dire dans le bon ordre. Laisser les élèves être les maîtres du jeu.

#### Explication des jeux :

Trouver la carte manquante : l'assistant dispose toutes les *flashcards* au tableau. Les élèves ferment les yeux. L'assistant enlève une carte. Il demande ensuite aux élèves de désigner la carte manquante.

Colorier de la couleur demandée : chaque élève a une feuille avec les images du lexique appris. Ils colorient les parties du corps en fonction des indications données par l'assistant.

Dire dans le bon ordre : l'assistant affiche au tableau quatre ou cinq *flashcards*. Il laisse 30 secondes aux élèves pour les regarder et les mémoriser. Il cache ensuite les cartes en fermant le tableau. Les élèves doivent retrouver, dans le bon ordre, le nom des *flashcards* affichées.

### Étape 3

Écoute de l'album (enseignement en tandem) : l'assistant de langue lit l'album, le professeur montre les illustrations.

Présentation du nouveau lexique aux élèves (enseignement en tandem) : l'assistant de langue donne les mots en langue étrangère, le professeur montre les parties du corps correspondantes. Donner les six derniers mots (torse, dos, hanche, jambe, pied, orteil).

Jeux d'appropriation et de mémorisation du lexique (l'un enseigne, l'autre assiste) : l'assistant dirige les jeux, le professeur passe dans les rangs pour vérifier la bonne compréhension et le bon déroulement des activités. Par exemple : Jacques a dit, montrer la carte/la partie du corps, Bingo, trouver la carte manquante.

#### Explication des jeux :

Bingo : les élèves disposent d'une série de *mini-flashcards* correspondant au lexique étudié. Les élèves doivent sélectionner quatre ou cinq *mini-flashcards* qu'ils étalent face visible devant eux. Le professeur tire au sort des *flashcards* (sans les montrer) et prononce le mot. Lorsque le mot correspond à une de leurs *mini-flashcards*, les élèves retournent l'image concernée face cachée devant eux. L'élève qui a retourné toutes ses *mini-flashcards* en premier a gagné. Il les énonce à voix haute une à une pour vérifier.

### Étape 4

Écoute de l'album (enseignement en tandem) : l'assistant lit l'album, le professeur montre les illustrations.

Rappel du lexique (enseignement en tandem) : l'assistant donne les mots en langue étrangère, le professeur montre les parties du corps correspondantes (les 11 mots).

Jeux de mémorisation et rebrassage du lexique avec les 11 mots (l'un enseigne, l'autre assiste) : l'assistant dirige les jeux, le professeur passe dans les rangs pour vérifier la bonne compréhension et le bon déroulement des activités. Par exemple : jeu de vitesse, dire dans le bon ordre, memory, jeux de mime. Laisser les élèves être les maîtres du jeu.

#### Explication des jeux :

Jeu de vitesse : mettre les élèves par équipes de deux ou trois. Ils mélangent leurs *mini-flashcards* et font une pile de cartes retournées (face cachée). Lorsque la carte du dessus est retournée (visible), le premier élève qui dit le mot la remporte. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes. Il doit alors les énoncer une à une.

Memory : à jouer en groupes de deux à quatre élèves. Deux élèves mettent en commun leurs *mini-flashcards*. Ils les mélangent et les étalent sur leur bureau (faces cachées). S'ils retrouvent une paire, ils doivent donner le nom de la paire trouvée pour la gagner. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

Mime : un élève mime une des *flashcards* et les autres donnent le nom dès qu'ils ont deviné ce dont il s'agit.

## Étape 5

Écoute de l'album (enseignement en tandem) : l'assistant de langue lit l'album, le professeur montre les illustrations. Petit à petit les élèves prennent en charge une partie de la narration mémorisée.

Présentation des structures langagières « Je peux bouger mon/ma... », « Peux-tu le faire ? » et « Oui, je le peux. » : la classe est divisée en deux groupes, le professeur gère un groupe, l'assistant de langue prend en charge l'autre groupe.

## Étape 6

Écoute de l'album (enseignement en tandem) : l'assistant de langue lit l'album, le professeur montre les illustrations. L'assistant interagit avec la classe qui répond en écho.

Appropriation et mémorisation du lexique et des structures langagières par le biais de jeux (l'un enseigne, l'autre assiste) : l'assistant de langue dirige les jeux, le professeur passe dans les rangs pour vérifier la bonne compréhension et le bon déroulement des activités. Par exemple : jeux de rapidité, Dobble, jeux de mime. Laisser les élèves être les maîtres du jeu.

Création du livre « à la manière de... » (l'un enseigne, l'autre assiste) : le professeur explique comment le livre sera réalisé, l'assistant passe dans les rangs pour aider les élèves. Le livre

est composé d'une page par partie du corps. L'élève se dessine en train de bouger la partie du corps concernée. L'album peut être réalisé pendant des séances d'arts visuels.

### Explication des jeux :

*Dobble* : placer les élèves par équipes de deux ou trois. Le paquet de cartes de *Dobble* (à imprimer à partir [d'un générateur de Dobble en ligne](#)) est retourné (face cachée). Chaque élève reçoit une carte. Dès que la carte du dessus de la pile est visible, lorsque l'élève voit un dessin similaire à un des dessins présents sur sa propre carte, il dit le nom du dessin et il remporte la carte de la pile. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

## Étape 7

Chaque élève vient présenter son livre devant son groupe : la classe est divisée en deux groupes, le professeur gère un groupe, l'assistant prend en charge l'autre groupe.

Cette séance servira d'évaluation. Critères : connaître les parties du corps, savoir dire « Je peux bouger mon/ma... », demander « Peux-tu le faire ? » et répondre « Oui, je le peux. ».

## Pistes de mise en activité associées

- EPS : réinvestissement du lexique de l'album en EPS par le biais de jeux collectifs (du type « Jacques a dit »).
- Questionner le monde, le vivant : travail sur le corps humain (repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel).
- Arts visuels : travail plastique sur l'album à élaborer.

## Modalités d'organisation au sein de la classe

- Enseignement en tandem (étapes 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7).
- L'un enseigne, l'autre assiste (étapes 1, 2, 3, 4 et 6).
- Enseignement parallèle (étapes 5 et 7).

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

### Avant

Le professeur indique sur quoi portera la prochaine séance par rapport à sa progression. Il peut demander à l'assistant de langue de le conseiller sur un album adéquat en rapport avec le thème choisi.

Le professeur et l'assistant recensent les structures langagières et le lexique nécessaires aux apprentissages.

Le professeur et l'assistant de langue se répartissent les tâches (fabrication et impression des *flashcards*).

Le professeur et l'assistant sélectionnent des supports visuels audio authentiques (à la portée des élèves) : par exemple des vidéos de chansons sur les parties du corps, des vidéos d'albums lus. L'assistant peut également enregistrer la lecture du récit ou réaliser une courte vidéo qui sera mise à disposition des élèves pendant les séances et dans le coin écoute de la classe en accès autonome.

## Pendant

Présentation du lexique aux élèves : l'assistant prononce les mots en langue étrangère, le professeur montre les parties du corps correspondantes.

Écoute de l'album entier : l'assistant lit, le professeur montre les illustrations. Au fur et à mesure des séquences, l'assistant lit et les élèves lui font écho ou finissent les phrases, notamment sur les structures répétitives qui sont rapidement mémorisées par les élèves.

Appropriation, mémorisation, réinvestissement du lexique par le biais de jeux avec des *flashcards* : l'assistant dirige les jeux, le professeur passe dans les rangs pour vérifier la bonne compréhension et le bon déroulement des activités. La présence de l'assistant de langue permet de partager la classe en deux groupes parallèles et multiplier les interactions.

Apprentissage de mots et de structures langagières : l'assistant prononce et fait répéter, pendant que le professeur montre les différentes parties du corps ou mime les actions et s'assure de la participation de tous.

Évaluation : la classe est divisée en deux groupes, le professeur gère un groupe, l'assistant prend en charge un autre groupe. Le professeur a préalablement fixé les critères d'évaluation (connaître les parties du corps, savoir dire « Je peux bouger mon/ma ... », demander « Peux-tu le faire ? » et répondre « Oui, je peux. »).

## Après

Bilan avec l'assistant de langue (ce qui a fonctionné ou pas au niveau langagier et au niveau contenu).

Affichage dans le coin langue de la classe de la couverture du livre de littérature jeunesse exploré. Les *flashcards* correspondant au lexique de la séquence sont mises à disposition des élèves dans une boîte à mots : ils peuvent ainsi reproduire les jeux sur des temps autonomes ou avec l'assistant de langue. Les supports audio et vidéo sont mis à disposition dans le coin écoute de la classe.

## Nature des supports utilisés

- Un livre de littérature jeunesse dans la langue cible combinant parties du corps et mouvements.
- *Flashcards* et *mini-flashcards* correspondantes avec les différentes parties du corps (tête, cou, épaule, bras, main, torse, dos, hanche, jambe, pied, orteil).
- Jeu de *Dobble*.
- Enregistrements divers (récit de l'album, lexique, etc.) sous forme de fichier audio ou vidéo.

## Exemples d'espaces pour la mise en œuvre

### Dans la classe

- Présentation du lexique et des structures langagières rencontrées dans le livre de littérature jeunesse.
- Écoute du récit.
- Jeux autour du livre de littérature jeunesse.
- Création du livre « à la manière de... ».

### Hors la classe

- En salle polyvalente ou dans la cour : mise en action autour du récit (mime, scénarisation).
- En salle informatique ou dans la bibliothèque de l'école : réalisation des pages du livre « à la manière de... » et enregistrement des pistes sonores par les élèves le cas échéant.
- Présentation aux autres classes de l'album réalisé.
- Présentation aux familles de l'album réalisé.

### Autre

- Mise à disposition des supports numériques créés par l'assistant de langue sur l'ENT de l'école ou sur l'espace sécurisé du site de l'école pour un accès hors de l'école par les élèves et leurs familles.

En suivant les mêmes modalités de travail à partir d'un album de littérature jeunesse, il est possible d'aborder d'autres thématiques : la famille, l'alimentation, les goûts, les couleurs et les émotions.