

MENER DES ROUTINES EN GALLO pour la garçaille



Outils pour intégrer du gallo dans le quotidien de la classe
ou pour mettre en place des activités répétées
dans un but pédagogique

Cycle 1 - Découverte du gallo

lors des temps de transition de la vie scolaire

Accompagner un déplacement par un chant / une comptine en gallo

Un chant / une comptine en gallo pourra accompagner les déplacements collectifs prévus dans l'emploi du temps ou nécessaires à la conduite de classe (lorsque les élèves se rendent en cour de récréation, aux toilettes, en salle de motricité, à la bibliothèque de l'école...).

Le chant / la comptine galloise en question pourra être :

1) un chant / une comptine mémorisé(e) précédemment en classe dans le cadre des séances de découverte du gallo et repris(e) pour l'occasion (éviter les chants comportant trop de gestes).

2) un chant / une comptine créé(e) par l'enseignant pour l'occasion.

Exemple : chant créé pour les déplacements à la bibliothèque de l'école (sur l'air de Frère Jacques) :

J'eme les istoueres, j'eme a lére,
C'et haitant, c'et haitant,
Chouézi don un livr, chouézi don un livr,
Lérierie ! Lérierie!

3) un chant / une comptine ciblée, issu(e) d'un répertoire adapté au cycle 1.

Exemple 1 : La chanson de la derompe (passer l'introduction : 18èmes secondes) pour accompagner le trajet de la classe à la cour de récréation. (<https://www.youtube.com/watch?v=nK5WCTuP31g>)

Haï don su l'aire de jeûs
Pour jouer, jouer,
Haï don su l'aire de jeûs
Viens t'defuter (X2)

Haï don saote,
Saote, saote,
Coure e joue !

Haï don su l'aire de jeûs
Pour jouer, jouer,
Haï don su l'aire de jeûs
Viens t'defuter (X2)

Haï don saote,
Saote, saote,
Coure e joue !

Allons au terrain de jeux
Pour jouer, jouer
Allons au terrain de jeux
Viens jouer (X2)

Allez saute,
saute, saute !
Cours et joue !

Allons au terrain de jeux
Pour jouer, jouer
Allons au terrain de jeux
Viens jouer (X2)

Allez saute,
saute, saute !
Cours et joue !

Exemple 2 : S'epaomer (inspirée de Wash your hands with baby shark) pour accompagner le lavage des mains. (adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=L89nN03pBzI>)

S'epaomer , Doo doo doo doo doo
ses petites pognes, Doo doo doo doo doo
ses petites pognes, Doo doo doo doo doo
S'epaomer

Hape le don, Doo doo doo doo doo
Le savon Doo doo doo doo doo
Le savon Doo doo doo doo doo
Hape le don !

Echaoder Doo doo doo doo doo
ses petites pognes Doo doo doo doo doo
ses petites pognes Doo doo doo doo doo
Echaoder !

Erincer Doo doo doo doo doo
ses petites pognes Doo doo doo doo doo
ses petites pognes Doo doo doo doo doo
Erincer

Les torcher Doo doo doo doo doo
ses petites pognes Doo doo doo doo doo
ses petites pognes Doo doo doo doo doo
Les torcher !

E vla le bout Doo doo doo doo doo
E vla le bout Doo doo doo doo doo
E vla le bout Doo doo doo doo doo
E vla bout !

Se laver, Doo doo doo doo doo
ses petites mains,
ses petites mains,
Lavez-vous les mains !

Prends le donc, Doo doo doo doo doo
Le savon Doo doo doo doo doo
Le savon Doo doo doo doo doo
Prends-le donc !

Frottez-vous les mains,
ses petites mains, Doo doo doo doo doo
ses petites mains, Doo doo doo doo doo
Frottez !

Rincer, Doo doo doo doo doo
ses petites mains, Doo doo doo doo doo
ses petites mains, Doo doo doo doo doo
Frottez !

Les sécher, Doo doo doo doo doo !
ses petites mains, Doo doo doo doo doo
ses petites mains, Doo doo doo doo doo
Les sécher !

C'est fini, Doo doo doo doo doo
C'est fini, Doo doo doo doo doo
C'est fini, Doo doo doo doo doo
C'est fini !

Exemple 3 : La chanson pour se mettre en rang et avancer en silence (sur l'air de 'Savez-vous planter les choux')

Haï don, done mai don ta pogne
C'ët de mode, c'ët de mode
Haï don done mai don ta pogne
J'alons bétot cheminer.
Mézë la coterie faot sieudr
C'ët de mode, c'ët de mode
Mézë la coterie faot sieudr
E pès moute pour tertout
Chetete

Vite, vite donne-moi ta main
À la mode, à la mode
Vite, vite donne-moi ta main
Maintenant on se tient bien
Chut, chut on suit les copains
À la mode, à la mode
Chut, chut on suit les copains
Et puis on ne dit plus rien
Chuuuut...

Exemple 4 : Comptine pour se déplacer

1-2-3 je treue eune coterie,
4-5-6 je li done la pogne,
7-8-9 je me mets d'a rang,
10-11-12 un dai su le mo,
13-14-15 tertout sont parès.

1-2-3 je trouve un copain,
4-5-6 je lui donne la main,
7-8-9 je me mets en rang,
10-11-12 un doigt sur la bouche,
13-14-15 tout le monde est prêt.

Répertoire de consignes pour se déplacer

N°	Consignes	Dirijements
1	Mets ta veste/ ton manteau !	Pouille ton mantè !
2	Enlevez vos manteaux les enfants !	Qhitéz vôtr mantè la garçaille !
3	Accrochez vos manteaux !	Vôtr mantè en pendant ! Vôtr mantè ao martiao !
4	Mettez-vous en rang !	Mézè c'èt de se mettr d'a reng ! Met'ous d'a reng !
5	Mettez-vous en rang par deux, s'il vous plaît	Mézè c'èt de s'adeûzer !
6	Ouvrez / Ferme(z) la porte !	Ouvere (Ouvrez) / Cllos (Cllozéz) l'us !
7	Parle(z) moins fort !	Meins haot !
8	Silence !	Moute ! Téz'ous ! D'apéz !
9	Prêt(e/s)?	Parë (ée)s
10	Allons à la bibliothèque / la cour de récréation / la cantine / en classe !	Haï don a la lérierie ! / se defuter / a la dinerie / den la clâsse !
11	Suis-moi ! / Suivez-moi !	Sieus-mai ! Sieuvéz-mai !
12	Attends (attendez) !	Dure (duréz) don ! Espere (esperéz) !
13	Allez là-bas !	Hate-tai la-lein !
14	Allez près de... / Va près de... !	Aléz cotë.... / Va don cotë....
15	Viens ici ! / Venez ici !	Viens ilë ! / Venéz ilë !
16	Vite ! / Dépêche-toi (dépêchez-vous) !	Haï don ! Hate-tai don ! (Hat'ous !)
17	Plus vite !	Pus vite core !
18	Pas si vite !	Pâs sitan vite !
19	Doucement	Doujettement
20	Chantons la chanson / Chante(z) la chanson !	Chantéz la chanson / Mézè c'èt de chanter !
21	Continue(z) !	Resieudéz !

Les rituels en cycle 2 et 3 en gallo

Créer un environnement et un climat propices à l'apprentissage

<https://eduscol.education.fr/document/14548/download>

Définition et objectifs

Un rituel, par définition, est une activité régulière et habituelle menée en début de séance pour le cycle 4 surtout, voire tous les matins en école primaire.

Il permet à l'élève de réinvestir et de consolider ses connaissances et ses compétences, à travers des activités langagières ludiques, pour créer une dynamique.

Il donne alors un repère pour l'élève, qui ainsi rassuré, peut entrer dans les apprentissages sereinement.

Bien que le rituel soit répétitif, il évolue et se complexifie au cours de l'année (contenus lexicaux et grammaticaux, rôle de l'élève...).

Légende des 5 activités langagières qui peuvent être travaillées au cours des rituels :

Les compétences travaillées :

CO

Ecouter et comprendre

Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne.

Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour mémoriser des mots, des expressions courantes.

L

Lire et comprendre

S'appuyer sur des mots outils, des structures simples, des expressions rituelles.

PEC

Parler en continu

Mémoriser et reproduire des énoncés.

S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix.

E

Ecrire

Ecrire des mots ou des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisées.

IO

Réagir et dialoguer

Poser des questions simples.

Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés.

Quelle

progressivité ?

Basics !

Jou- Appareissance du temp - Emais - Abutements des passées de galo

<u>Anet, je somes le Lundi 3 du maez de setembr</u> Un élève dit la date en affichant les étiquettes LIEN Chanson : PEC	<u>Qheh jou qe je somes anet ? Qheh jou qe i'etions yere ?</u> <u>Qheh jou qe je serons demain ?</u> Anet, je somes, yere i'etions..., demain je serons... Un élève pose les questions à d'autres au hasard, qui doivent répondre. Il indique les dates avec des étiquettes. Chanson : PEC	<u>Qheh jou qe je somes anet ?</u> Chaque élève écrit la date en autonomie dans son cahier, pendant qu'un responsable l'annonce à la classe et l'écrit au tableau. Chanson : E PEC
<u>Qheh temp q'i fèt ?</u> Un élève dit la météo en utilisant le matériel étiquette, roue... LIEN PEC	<u>Qheh temp q'i fèt ?</u> Un élève pose la question et un autre répond, le lexique étant plus conséquent qu'en CM1. Jeu des détectives météo (= jeu du Qui est-ce ?) http://www.jeuxdecoleur.net/jeux-danglais.php IO	<u>Qheh temp q'i fera den les jous a veni ?</u> Un élève regarde la météo annoncée sur un site et dit ce qu'elle prévoit en utilisant des expressions particulières. La météo est évoquée lorsqu'elle est exceptionnelle, et dans ce cas des expressions particulières sont apprises. PEC L
<u>Ça va-ti ? Ça joue-ti ? Coment q'c'êt ?</u> Soft ball : un élève pose la question en lançant la balle et un autre répond en l'attrapant. IO	<u>Ça va-ti ? Ça joue-ti ? Coment q'c'êt ?</u> <u>Coment qe va le portement ?</u> Dice game : deux par deux, un élève lance son propre dé avec les humeurs sur les six faces et pose la question à l'autre qui répond. IO	<u>Ça va-ti ? Ça joue-ti ? Coment q'c'êt ?</u> <u>Coment qe va le portement ?</u> Dice game : deux par deux, un élève lance son propre dé avec les humeurs sur les six faces et pose la question à l'autre qui répond. IO
<u>Anet j'alongs... Anet c'êt de...</u> L'enseignant annonce le plan du cours. CO	<u>Anet j'alongs... Anet c'êt de...</u> L'enseignant annonce le plan du cours. CO	<u>Anet j'alongs... Anet c'êt de...</u> L'enseignant annonce le plan du cours. CO

Quelle

progressivité ?

Achalée ! Réinvestir le lexique, les phrases... grâce à diverses activités ludiques.

LE JEU DU QHUBE Le jeu du dé est intéressant pour rebrasser ce qui a été appris dans les séquences, pour réinvestir le vocabulaire : Coloures Nombres Nourri / Vivature Hardes Depingler (cartiers du corp) Bêtes etc.	LE JEU DU QHUBE Le jeu du dé est intéressant pour rebrasser ce qui a été appris dans les séquences, pour réinvestir le vocabulaire : Endrets de la vile Esports Routines du tous-les-jours Pieces de l'otè	LE JEU DU QHUBE Le jeu du dé est intéressant pour rebrasser ce qui a été appris dans les séquences, pour réinvestir le vocabulaire : Routines/ ouvraiie Laizis ...	LE JEU DU QHUBE Le jeu du dé est intéressant pour rebrasser ce qui a été appris dans les séquences, pour réinvestir le vocabulaire : Routines/ ouvraiie Laizis ...
Chaque élève peut fabriquer son propre dé sur lequel se trouvent plusieurs thèmes déjà abordés. Lorsqu'il le lance, il doit formuler une question et une phrase complète en lien avec le thème sur lequel il est tombé. Il peut le faire seul face à la classe, ou deux par deux. Le dé est complexifié au cours de l'année.	Chaque élève peut fabriquer son propre dé sur lequel se trouvent plusieurs thèmes déjà abordés. Lorsqu'il le lance, il doit formuler une question et une phrase complète en lien avec le thème sur lequel il est tombé. Il peut le faire seul face à la classe, ou deux par deux. Le dé est complexifié au cours de l'année.	Chaque élève peut fabriquer son propre dé sur lequel se trouvent plusieurs thèmes déjà abordés. Lorsqu'il le lance, il doit formuler une question et une phrase complète en lien avec le thème sur lequel il est tombé. Il peut le faire seul face à la classe, ou deux par deux. Le dé est complexifié au cours de l'année.	Chaque élève peut fabriquer son propre dé sur lequel se trouvent plusieurs thèmes déjà abordés. Lorsqu'il le lance, il doit formuler une question et une phrase complète en lien avec le thème sur lequel il est tombé. Il peut le faire seul face à la classe, ou deux par deux. Le dé est complexifié au cours de l'année.
Pour fabriquer son propre dé, c'est l'occasion de travailler le patron du cube en mathématiques ! http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-circos/ienblainville/sites/ienblainville/IMG/pdf/les_patrons_du_cube.pdf			
COCOTTE EN PAPIER Deux par deux, les élèves jouent à la « cocotte en papier » en réinvestissant le lexique, en formulant des questions et des réponses.	COCOTTE EN PAPIER Deux par deux, les élèves jouent à la « cocotte en papier » en réinvestissant le lexique, en formulant des questions et des réponses.	COCOTTE EN PAPIER Deux par deux, les élèves jouent à la « cocotte en papier » en réinvestissant le lexique, en formulant des questions et des réponses.	COCOTTE EN PAPIER Deux par deux, les élèves jouent à la « cocotte en papier » en réinvestissant le lexique, en formulant des questions et des réponses.
La cocotte en classe de langue : http://lewebpedagogique.com/jeulange/2015/09/09/le-jeu-de-la-cocotte-en-papier/ Comment construire une cocotte : https://fr.wikipedia.org/wiki/Cocotte_en_papier_(jeu) Rebrasser les acquis antérieurs : http://www.fofyalecole.fr/des-idees-pour-rebrasser-les-acquis-anterieurs-en-langue-anglais-ou-au-a3985898			

Quelle

progressivité ?

Achalée ! Réinvestir le lexique, les phrases... grâce à diverses activités ludiques.

BINGO CO Ce jeu réinvestit le lexique, ainsi que des phrases. Il s'agit d'écouter et de vérifier si nous avons l'image correspondant à ce qu'on entend. L'élève qui a entendu toutes les images qu'il possède est gagnant. Jeu avec l'enseignante, puis avec un élève qui remplace l'enseignante, et enfin jeu par petits groupes.	BINGO CO Ce jeu réinvestit le lexique, ainsi que des phrases. Il s'agit d'écouter et de vérifier si nous avons l'image correspondant à ce qu'on entend. L'élève qui a entendu toutes les images qu'il possède est gagnant. Jeu avec l'enseignante, puis avec un élève qui remplace l'enseignante, et enfin jeu par petits groupes.	BINGO CO Ce jeu réinvestit le lexique, ainsi que des phrases. Il s'agit d'écouter et de vérifier si nous avons l'image correspondant à ce qu'on entend. L'élève qui a entendu toutes les images qu'il possède est gagnant. Jeu avec l'enseignante, puis avec un élève qui remplace l'enseignante, et enfin jeu par petits groupes.
CHANSONS Chaque chant est en lien avec la thématique abordée, ou pas ; ou en lien avec l'actualité (par exemple Christmas), ou pour se dire bonjour... Par exemple : https://www.youtube.com/watch?v=QKn5H1cekyo	CHANSONS Chaque chant est en lien avec la thématique abordée, ou pas ; ou en lien avec l'actualité (par exemple Christmas), ou pour se dire bonjour... Par exemple : https://www.youtube.com/watch?v=QKn5H1cekyo	CHANSONS Chaque chant est en lien avec la thématique abordée, ou pas ; ou en lien avec l'actualité (par exemple Christmas), ou pour se dire bonjour... Par exemple : https://www.youtube.com/watch?v=QKn5H1cekyo
liens chansons		
RIMAOS PEC Le rituel peut aussi être l'occasion de réciter un poème ou une comptine : - soit seul(e) devant le groupe classe ; - soit en « chaîne de parole », de l'élève 1 vers l'élève 2.	RIMAOS PEC Le rituel peut aussi être l'occasion de réciter un poème ou une comptine : - soit seul(e) devant le groupe classe ; - soit en « chaîne de parole », de l'élève 1 vers l'élève 2.	RIMAOS PEC Le rituel peut aussi être l'occasion de réciter un poème ou une comptine : - soit seul(e) devant le groupe classe ; - soit en « chaîne de parole », de l'élève 1 vers l'élève 2.
coordonnées de poèmes		
VIRELANGUES PEC Le rituel peut aussi être l'occasion de réciter un virelangue (typique de la langue travaillée). - soit seul(e) devant le groupe classe ; - soit en « chaîne de parole », de l'élève 1 vers l'élève 2.	VIRELANGUES PEC Le rituel peut aussi être l'occasion de réciter un virelangue (typique de la langue travaillée). - soit seul(e) devant le groupe classe ; - soit en « chaîne de parole », de l'élève 1 vers l'élève 2.	VIRELANGUES PEC Le rituel peut aussi être l'occasion de réciter un virelangue (typique de la langue travaillée). - soit seul(e) devant le groupe classe ; - soit en « chaîne de parole », de l'élève 1 vers l'élève 2.
coordonnées de virelangues		

Quelle

progressivité ?

Achalée !

Réinvestir le lexique, les phrases... grâce à diverses activités ludiques.

QHULTURE Un élève ou un groupe d'élèves peut présenter brièvement un point culturel (personne célèbre, un écrivain d'un poème appris, personnage célèbre, ville, monuments, recettes...).	QHULTURE Un élève ou un groupe d'élèves peut présenter brièvement un point culturel (personne célèbre, un écrivain d'un poème appris, personnage célèbre, ville, monuments, recettes...).	QHULTURE Un élève ou un groupe d'élèves peut présenter brièvement un point culturel (personne célèbre, un écrivain d'un poème appris, personnage célèbre, ville, monuments, recettes...).
NANON A DIT L'équivalent du « Jacques a dit » en français : L'élève exécute l'ordre ou la consigne donné(e) s'il entend l'énoncé « Nanon a dit ». Les consignes Les mouvements Le corps humain...	NANON A DIT L'équivalent du « Jacques a dit » en français : L'élève exécute l'ordre ou la consigne donné(e) s'il entend l'énoncé « Nanon a dit ». Les consignes Les mouvements Le corps humain...	NANON A DIT L'équivalent du « Jacques a dit » en français : L'élève exécute l'ordre ou la consigne donné(e) s'il entend l'énoncé « Nanon a dit ». Les consignes Les mouvements Le corps humain...
LE NOUVIAO MOT L'équivalent du "Mot du jour"	LE NOUVIAO MOT L'équivalent du "Mot du jour"	LE NOUVIAO MOT L'équivalent du "Mot du jour"
cf anglais : http://monecole.fr/fonctionnement-de-classe/rituels/rituel-mot-par-jour-en-anglais-cycle-3		
LE YOGA Dans un climat calme et actionnel, propice à la concentration, l'élève exécute la consigne donnée s'il entend. Les consignes, Les mouvements Le corps humain...	LE YOGA Dans un climat calme et actionnel, propice à la concentration, l'élève exécute la consigne donnée s'il entend. Les consignes, Les mouvements Le corps humain...	LE YOGA Dans un climat calme et actionnel, propice à la concentration, l'élève exécute la consigne donnée s'il entend. Les consignes, Les mouvements Le corps humain...