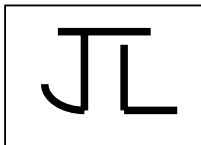


# Programme Ja-ling Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*



## les animaux prennent la parole

(adaptation du support *les animaux prennent la parole*, EVLANG, Paris V)  
support destiné à des élèves de cycle 2 non-lecteurs

### Livret de l'enseignant



Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

JALING France –Site de Bourges

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

## le support d'un seul coup d'oeil

|                       | <b>Descriptif de la séance</b>   | <b>Matériel</b>   |
|-----------------------|--|---|
| Séance 1<br>20à30'    | A partir de la découverte collective d'une planche de BD, les élèves sont amenés à découvrir les onomatopées à partir de leur transcription écrite.  | Fiche enseignant 1<br>Planche album<br><i>Boule et Bill</i> |
| Séance 02 :<br>20à30' | A partir d'une situation ludique, on propose aux élèves d'imiter les cris des animaux, et de découvrir la différence entre l'onomatopée du cri d'un animal et le cri véritable   | Fiche enseignant S1<br>Cartes de jeu<br>CD page 5           |
| Séance 3<br>30'       | A partir du support sonore, les élèves découvrent que pour le cri d'un animal, chaque langue dispose d'une onomatopée.   | Fiche élève 2<br>CD page 5                                  |
| Séance 4<br>45'       | Cette dernière séance propose aux élèves de réutiliser les savoirs et savoir-faire construits au cours des séances précédentes à partir d'un labyrinthe sonore.<br>Les élèves s'essaient ensuite à transcrire, dans le système d'écriture de l'école, une même onomatopée, dans plusieurs langues, afin d'affiner la perception des différences entre les langues. | Fiche enseignant S4<br>CD page 5                            |

# **Programme Ja-ling**

## **Janua linguarum - la porte des langues**

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du*

*Centre Européen pour les Langues Vivantes*

*Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

### **Objectifs poursuivis par le support didactique**

**Il s'agit de contribuer à ce que l'élève dispose des savoir-faire (ou : aptitudes), savoirs (ou : connaissances) suivants :**

1. Connaître la nature et la spécificité d'une onomatopée (savoir).
2. Savoir que les langues disposent de mots qui imitent le cri des animaux et désignent ce cri (savoir).
3. Savoir que ces mots sont toujours une reproduction approximative du cri de l'animal (savoir).
4. Distinguer ces mots du cri véritable, à l'audition (savoir-faire).
5. Savoir que chaque langue crée et utilise pour cela des mots différents (savoirs).
6. Discriminer des sons non familiers dans des langues non familières (savoir-faire).
7. Transcrire une suite sonore de la taille d'un mot dans une langue familière ou non familière (savoir-faire).
8. Appréhender l'existence de similitudes entre des mots / suites sonores de sens équivalent dans des langues différentes.
9. Mémoriser et reproduire des suites sonores de la taille d'un mot dans la langue de l'école et dans des langues non familières (savoir-faire).
10. Savoir que les langues n'utilisent pas toutes les mêmes sons et que l'on rencontre donc dans des langues que l'on ne connaît pas des sons que l'on a jamais entendus dans les langues que l'on connaît.

**Ces objectifs rejoignent les objectifs / intentions pédagogiques suivants des Instructions officielles :**

- I. Découvrir l'altérité et la diversité linguistique et culturelle.
- II. Familiariser les élèves à la diversité des langues et des cultures.

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

### Description du contenu du CD (cd n°2 page 5)

#### 0'00→0'38 Séance 2

Le support sonore fait se succéder le cri de l'animal et l'onomatopée correspondante.  
(1. le cri de la vache et l'onomatopée [meuh], 2. le cri du mouton et l'onomatopée [mêê] ; 3. le cri de l'âne et l'onomatopée [hi han ] ; 4. le cri du chat et l'onomatopée [miaou] ; 5. le cri du chien et l'onomatopée [ouah ouah] ; 6. le cri du coq et l'onomatopée [cocorico] ; 7. le cri du cochon et l'onomatopée [groin groin].)

#### 0'38→1'08 Séance 3

1. Le chat (cri).
2. Le chien (onomatopée en portugais du Brésil).
3. La vache en chinois (onomatopée).
4. Le mouton (cri)
5. L'âne en portugais (onomatopée).
6. Le cheval en anglais (onomatopée).

#### 1'10→1'48 séance 3

1'10→1'48 Première série : l'animal choisi est la vache  
[1. vache – hongrois (beu) 2. vache – portugais (mou) 3. **cochon-**  
roumain (gouitz) 4. vache – catalan (mouu).]

1'48→2'17 Deuxième série : l'animal choisi est le chien  
[1. chien – grec (raous raous) 2. chien – arabe (ao, ao ) 3. cheval –  
anglais (neigh) 4. chien – roumain (ham, ham)]

2'17→2'44 Troisième série : l'animal choisi est le chat  
[ 1. chat – russe (miao) 2. chat- grec (niaou) 3. chat – polonais  
(niaou) 4. **chien** –gallois (wo wo)]

2'44→3'15 Quatrième série : l'animal choisi est le cochon  
[ 1. cochon- luxembourgeois (gruntz) 2. **oiseau** –catalan (piou ) 3.  
cochon – portugais (gourni) 4. cochon – chinois (grnt)]

#### 4'32→ 6'13 séance 4

4'32→5'10 jeu sonore n°1 :  
[Cri cheval ; Onomatopée âne –russe ; onomatopée coq – russe ; onomatopée vache –  
russe ; cri canard ; cri vache ; onomatopée chat –luxembourgeois ; onomatopée

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

cochon – luxembourgeois ; onomatopée cheval – luxembourgeois ; onomatopée  
mouton – luxembourgeois .]

**5'10→5'43** jeu sonore n°2

[Cri chien ; cri cochon ; onomatopée chat – grec ; onomatopée chien –polonais ;  
onomatopée chat – polonais ; onomatopée cheval – gallois ; onomatopée âne – gallois ;  
onomatopée coq – anglais ; cri coq ; cri mouton.]

**5'43→6'13** jeu sonore n°3

[Onomatopée chat – luxembourgeois ; onomatopée mouton – luxembourgeois ;  
onomatopée chien – arabe ; onomatopée chien – portugais ; onomatopée chat –  
portugais ; onomatopée chien – tchèque ; onomatopée chat – tchèque ; onomatopée  
vache – tchèque ; onomatopée âne –anglais ; onomatopée vache – anglais.]

### **3'15→4'32 séance 4**

onomatopées des coqs :

1. russe
2. luxembourgeois
3. arabe
4. anglais
5. portugais
6. chinois
7. roumain
8. tchèque

### **6'13→9'15**

Steve Waring, *Les grenouilles*, chanson.

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

### Séance 1

**Durée :** 20 à 30 minutes

#### **Intentions pédagogiques:**

(les chiffres entre parenthèses renvoient aux objectifs du support didactique listés en page 3)

Dans cette séance on amènera les élèves à :

- Identifier et comprendre le fonctionnement de la BD,
- Comprendre ce qu'est une bulle,
- Découvrir l'existence des onomatopées (objectif 1),
- Découvrir que / prendre conscience que les langues disposent de mots qui imitent les cris des animaux et désignent ce cri (objectif 2),
- Reconnaître et déterminer le signe de ponctuation.

#### **Mode de groupement :**

Groupe classe

#### **Matériel :**

- Fiche enseignant 1 ( projeter le transparent ou présenter la fiche au format A3)

*Il est souhaitable de présenter aux élèves l'album original : Boule et Bill, « 60 gags de Boule et Bill », N°1, par Roba, Dupuis Editeur, 1962, page 57.*

#### **Déroulement de la séance :**

1. Présenter la planche et demander aux élèves de raconter l'histoire.

Lorsque les élèves se sont appropriés l'histoire et son contexte, poser la question suivante : « *Pourquoi le chien est-il étonné ?* ». Demander aux élèves d'essayer de retrouver ce qui est écrit dans les bulles.

Valider les hypothèses émises par les élèves puis lire le texte des bulles.

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

### Séance 2

**Durée : 20 à 30 minutes**

#### **Intentions pédagogiques:**

**Dans cette séance on amènera les élèves à :**

- Découvrir que les mots qui imitent le cri d'un animal sont toujours une reproduction approximative de ce cri (objectif 3),
- Distinguer ces mots du cri véritable, à l'audition (objectif 5),
- Comprendre et utiliser une gamme importante d'onomatopées.

#### **Mode de regroupement :**

Groupe classe

#### **Matériel :**

- Fiche enseignant 1 ( projeter le transparent ou présenter la fiche au format A3)  
*Il est souhaitable de présenter aux élèves l'album original : Boule et Bill, « 60 gags de Boule et Bill », N°1, par Roba, Dupuis Editeur, 1962, page 57.*
- Cartes de jeu : à découper et plastifier (cf. annexes documents enseignants).
- CD PLAGE 5 / 0'00.

#### **Déroulement de la séance :**

1. Rappel des découvertes faites lors de la séance précédente ; l'enseignant relit le contenu des bulles.
2. Demander aux élèves « *que dit le petit garçon ?* » ;  
*Durant cette phase, il est peu probable que les élèves fassent la différence entre le cri de l'animal et l'onomatopée.*

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

3. Présenter aux élèves le jeu de carte et demander dans un premier temps d'imiter l'animal indiqué sur la carte **sans aucun bruit**. (c'est-à-dire à l'aide de mime ou d'ombre chinoise)

Demander ensuite à la classe : « *de quel animal s'agit-il ?* ».

4. Lorsqu'un consensus n'est pas trouvé ou pour valider la proposition du groupe, demander à l'élève : « *Refais ton imitation mais maintenant tu as le droit de faire du bruit* ».

5. Exploitation des productions des élèves .

Adopter un des deux protocoles décrits ci-dessous en fonction de la zone d'apprentissage susceptible d'être abordée par les élèves.

### Protocole 1 : soit

- a. mettre les élèves en situation de production d'écrit ( cela suppose néanmoins que les enfants aient déjà eu l'occasion de travailler en petit groupe).
- b. opérer un roulement avec des groupes de six élèves encadrés par l'enseignant.

*Cette démarche présente l'avantage de permettre de faire prendre conscience que le fait d'écrire implique la transcription du cri et donc l'obligation de se mettre d'accord sur ce que l'on doit transcrire.*

### Protocole 2 :

- a. A la suite du jeu du mime, les élèves se mettent d'accord sur le cri des animaux. Puis, l'enseignant propose de faire écouter un extrait sonore des cris réels de ces animaux, accompagnés des onomatopées correspondant à ces mêmes cris .  
Diffusion de l'extrait sonore (0'00→0'39)
  - b. ,Engager une discussion à partir de la question: « *Pourquoi est-ce que ce n'est pas pareil ?* »
6. Pour les élèves ayant suivi le protocole 1, faire écouter le CD « *vous allez maintenant écouter différents bruits ; essayez de retrouver quels sont ceux qui ressemblent le plus à ce que nous avons écrit* ».
  - 7 Faire écouter le CD et donner la consigne suivante « *Vous allez entendre deux bruits correspondant au même animal ; lequel est le vrai cri de l'animal ?* ».



# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

### Séance 3

**durée : 30 minutes**

#### **Intentions pédagogiques:**

**Dans cette séance on amènera les élèves à :**

- Découvrir que chaque langue utilise des imitations différentes pour le cri du même animal (objectif 5).
- Discriminer des sons non familiers dans des langues non familières (objectif 6-objectifs I et II).
- Découvrir qu'il existe des ressemblances entre les onomatopées dans les différentes langues (objectif 8).
- Découvrir que l'on rencontre dans des langues que l'on ne connaît pas des sons que l'on a jamais entendus dans les langues que l'on connaît (objectif 10 – objectifs I.O. I et II).
- En déduire que toutes les langues n'utilisent pas toutes les mêmes sons (objectif 10-objectifs I.O. I et II).

#### **Mode de regroupement :**

- Groupe classe pour la première phase.
- Activité individuelle pour la seconde.

#### **Matériel :**

- CD PLAGE 5 / 0'38→3'15
- Fiché élève 2

#### **Déroulement :**

1. Débuter la séance par le rappel des découvertes faites lors de la séance précédente en particulier en ce qui concerne la notion d'onomatopée afin d'évaluer si les élèves se sont appropriés le fait que l'onomatopée soit la reproduction approximative du cri de l'animal.

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

2. On peut conduire collectivement l'échange suivant :
  - a. Demander à un des élèves de reproduire le cri de l'âne puis demander à la classe « *est-ce que tout le monde a reconnu l'animal ? De quel animal s'agit-il ?* » ; il convient de réitérer cet exemple afin de faire découvrir que l'onomatopée est un élément linguistique stable dans une langue donnée (ici, la langue de l'école).
  - b. Proposer la question suivante : « *A votre avis, si un élève de Chine, d'Afrique ou d'une autre région du monde et qui ne connaît pas notre langue était parmi nous et que je lui demandais d'imiter le cri d'un animal, est-ce qu'il utiliserait la même onomatopée que nous ?* »

Non seulement ce questionnement va permettre l'émergence des représentations initiales sur la diversité linguistique mais il va permettre de proposer une tâche–problème qu'ils ne sont pas sûrs de pouvoir résoudre.

- c. « *Vous allez entendre plusieurs sons. Ce sont soit les cris des animaux, soit des onomatopées des animaux dans d'autres langues que le français* ».

### **cd plage 05 0'38→1'08**

7. [Le chat (cri).
8. Le chien en portugais du Brésil (onomatopée).
9. La vache en chinois (onomatopée).
10. Le mouton (cri)
11. L'âne en portugais (onomatopée).
12. Le cheval en anglais(onomatopée).]

A l'issue de l'écoute de chaque son, engager un bref échange, d'une part pour déterminer la nature du son d'autre part pour discuter et déterminer si l'onomatopée est identique à celle du français.

3. Proposer aux élèves de retrouver l'onomatopée qui ne renvoie pas au même animal que la série ;

Donner la consigne suivante « *Vous allez entendre quatre onomatopées, trois sont du même animal mais l'une des onomatopées est celle d'un autre animal : il faut la retrouver. faites bien attention à sa place.* »

Pour faciliter la compréhension de la tâche, il est préférable d'accompagner les élèves pour la première série :

### **CD plage 05 1'10→1'48**

[ Première série : l'animal choisi est la vache

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

1. vache – hongrois (beu) 2. vache – portugais (mou) 3. **cochon-** roumain  
(gouitz) 4. vache – catalan (mouu).]

### CD plage 05 1'48→2'17

[ Deuxième série : l'animal choisi est le chien

1. chien – grec (raous raous) 2. chien – arabe (ao, ao ) 3. **cheval** – anglais (neigh)  
4. chien – roumain (ham, ham)]

### CD plage 05 2'17→2'44

[ Troisième série : l'animal choisi est le chat

1. chat – russe (miao) 2. chat- grec (niaou) 3. chat – polonais (niaou) 4. **chien**  
– gallois (wo wo)]

### CD plage 05 2'44→3'15

[ Quatrième série : l'animal choisi est le cochon

1. cochon- luxembourgeois (gruntz) 2. **oiseau** –catalan (piou ) 3. cochon –  
portugais (gourni) 4. cochon – chinois (grnt)]

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

### Séance 4

**durée** : 40 minutes

#### **Intentions pédagogiques:**

Dans cette séance on amènera les élèves à :

- Discriminer des sons non familiers dans des langues non familières.(objectif 6-objectifs I.O. I et II)
- Produire du langage écrit : transcrire une suite sonore de la taille d'un mot dans une langue familière ou non familière. (objectif 7)
- Découvrir qu'il existe des ressemblances entre les onomatopées dans différentes langues. (objectif 8)
- Mémoriser et reproduire des suites sonores de la taille d'un mot dans la langue de l'école et dans des langues non familières. (objectif 9)

#### **Mode de regroupement :**

Groupe classe

#### **Matériel :**

- Fiche enseignant 4 à reproduire au format A3 ou à reproduire sous forme de transparent.
- CD PLAGE 5

#### **Déroulement :**

1. Cette phase propose de réinvestir les savoirs établis lors des séances précédentes ;<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Le jeu de piste s'inspire des labyrinthes de la méthode « *I Spy I* », Oxford University Press, 1996.

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

A partir de la fiche enseignant séance 4, l'enseignant indique qu'il faut retrouver pour chaque colonne l'animal dont on entend le cri ou l'onomatopée. La première colonne, à gauche du document correspond à la colonne départ. Si l'on ne fait pas d'erreurs on parvient à une lettre qui doit être la même que celle que l'enseignant aura préalablement écrite sur un carton caché.

**4'32→5'10** jeu sonore n°1 :

[Cri cheval ; Onomatopée âne –russe ; onomatopée coq – russe ; onomatopée vache – russe ; cri canard ; cri vache ; onomatopée chat –luxembourgeois ; onomatopée cochon – luxembourgeois ; onomatopée cheval – luxembourgeois ; onomatopée mouton – luxembourgeois .]

### **Le premier trajet arrive sur la lettre G**

**5'10→5'43** jeu sonore n°2

[Cri chien ; cri cochon ; onomatopée chat – grec ; onomatopée chien –polonais ; onomatopée chat – polonais ; onomatopée cheval – gallois ; onomatopée âne – gallois ; onomatopée coq – anglais ; cri coq ; cri mouton.]

### **Le second trajet arrive sur la lettre A**

**5'43→6'13** jeu sonore n°3

[Onomatopée chat – luxembourgeois ; onomatopée mouton – luxembourgeois ; onomatopée chien – arabe ; onomatopée chien – portugais ; onomatopée chat – portugais ; onomatopée chien – tchèque ; onomatopée chat – tchèque ; onomatopée vache – tchèque ; onomatopée âne –anglais ; onomatopée vache – anglais.]

### **Le troisième trajet arrive sur la lettre D**

2.
  - a. Faire écouter attentivement les onomatopées d'un même animal - en l'occurrence le coq - dans huit langues différentes.
  - b. 'Activité de production d'écrit : avant de demander aux élèves d'essayer d'écrire chacune des onomatopées, le maître veillera à la faire répéter par

# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

plusieurs élèves afin que le matériau sonore qui sert de point de départ à l'encodage soit identique à celui du CD. Ensuite, l'activité d'écriture peut s'appuyer sur un matériau que les élèves ont l'habitude de manipuler, comme leur prénom.

*Par exemple pour écrire l'onomatopée russe « koukérikou », comment peut-on écrire [kou] ? On entend le [k] de Katia et le [ou] de Lou.*

NB : Chaque enseignant adaptera bien sûr cet exemple en fonction des prénoms de la classe.

c. A l'issue de cette activité, il conviendra de faire réfléchir les élèves sur les ressemblances et les dissemblances entre les onomatopées d'un même animal dans les différentes langues.

### **Transcription des onomatopées<sup>2</sup> :**

Russe → koukérikou  
Luxembourgeois → kikeriki  
Arabe → coucoucoucou  
Anglais → Cock a doodle do  
Portugais → cocorococo  
Chinois → coucoucou  
Roumain → kukurigu  
Tchèque → kikiriki

---

<sup>2</sup> Les transcriptions sont présentées dans les systèmes alphabétiques occidentaux et ne respectent pas les systèmes d'écritures alphabétiques arabe et cyrillique, ni bien sûr le système idéographique chinois.

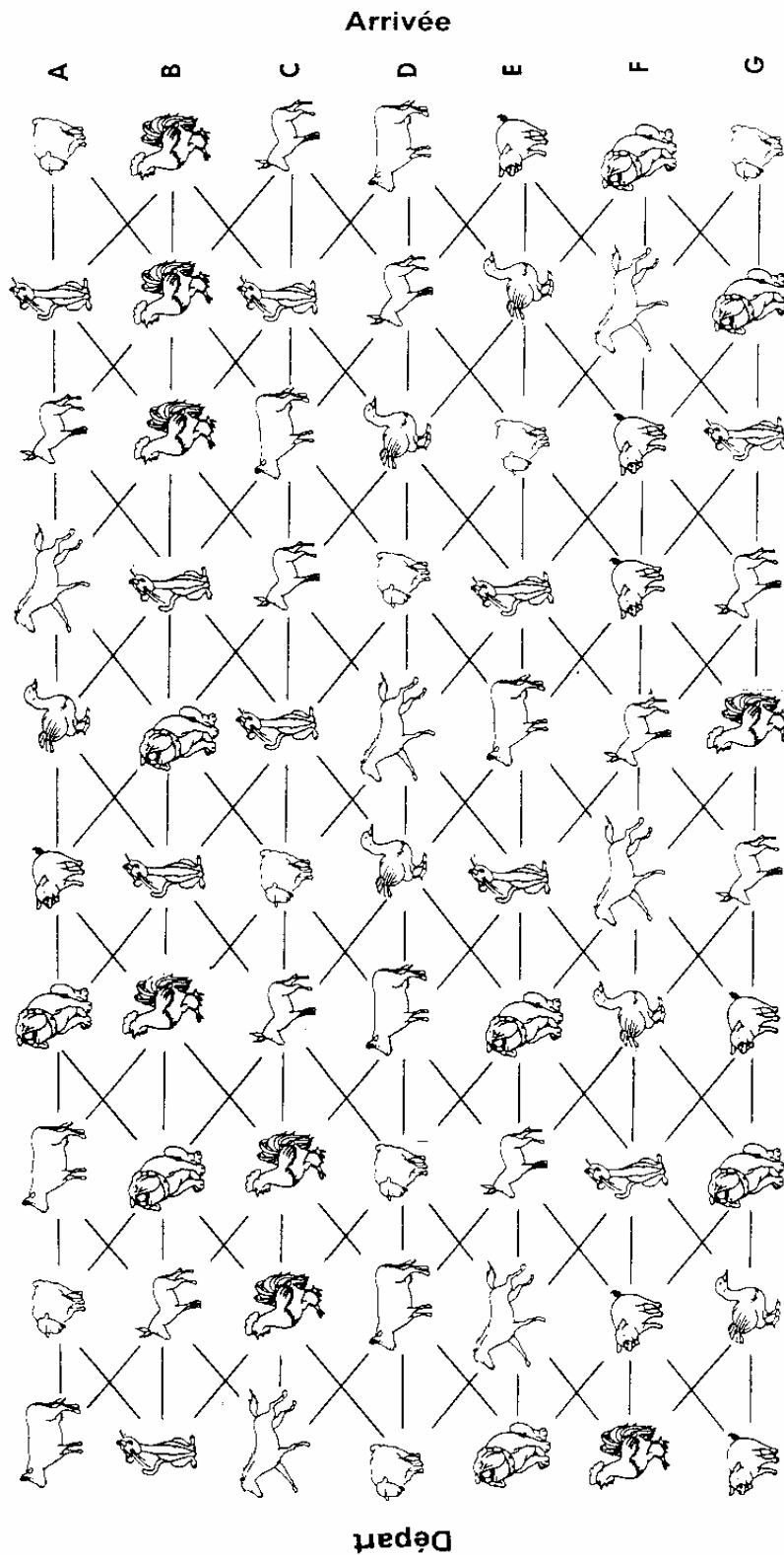
# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004

Document enseignant séance 4

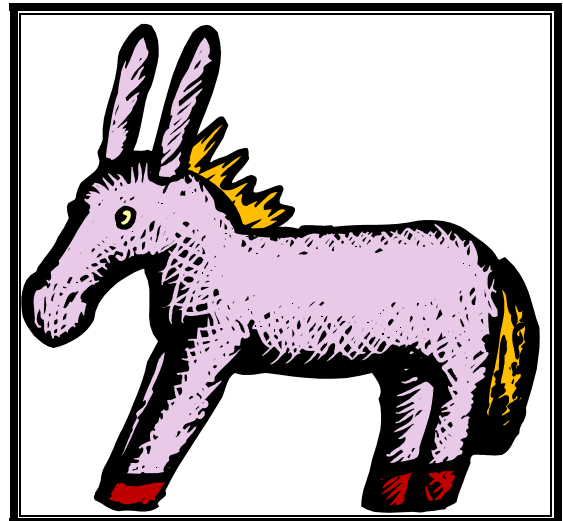


# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*



Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

JALING France –Site de Bourges

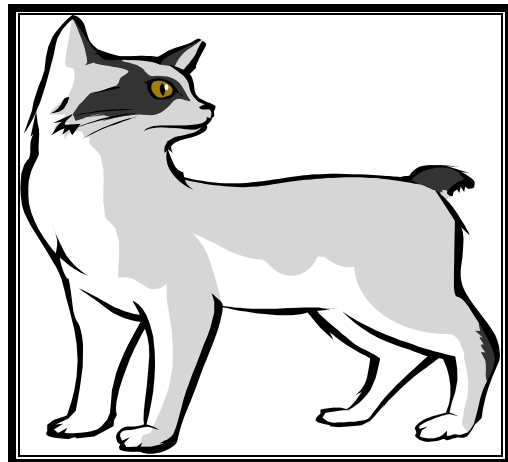
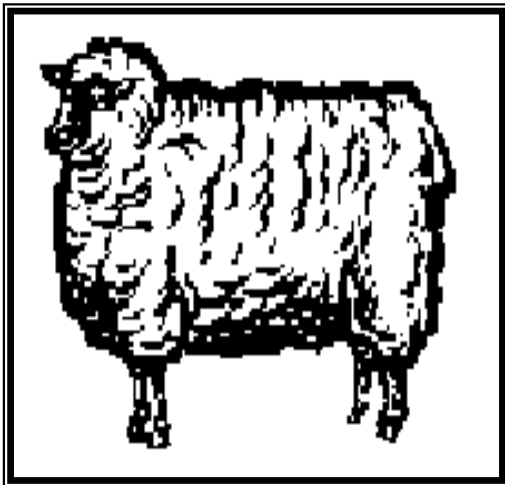
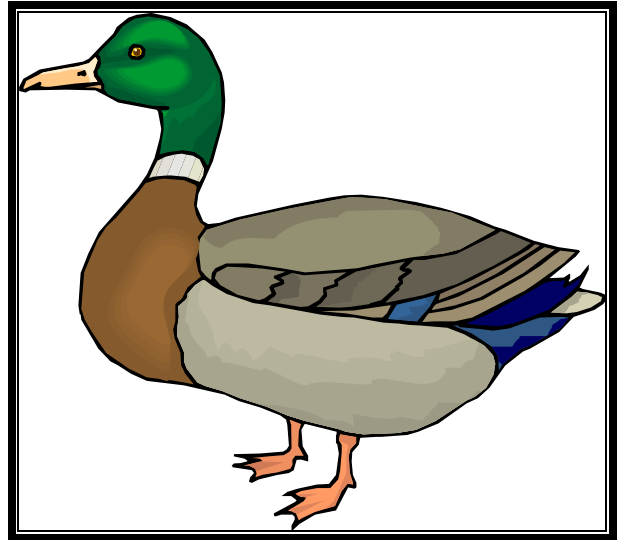
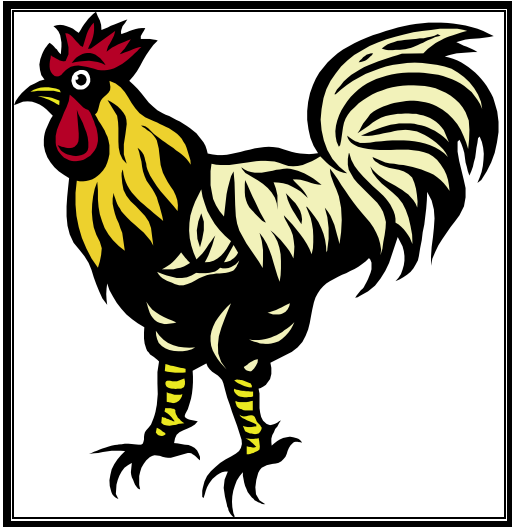


# Programme Ja-ling

## Janua linguarum - la porte des langues

Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du  
Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*



Diffusion et insertion Curriculaire de l'Eveil aux langues

*Programme d'activités 2000-2003 du Centre Européen pour les Langues Vivantes  
Projet Comenius de l'Union européenne 2001-2004*

JALING France –Site de Bourges