

Helsinki

# Le manuel pour l'éducation préprimaire bilingue

Écrit par

Noora Anttila  
Andrea Tavares Dias  
Kristiina Turkki

Le manuel pour l'éducation préprimaire bilingue

Ecrit par

Noora Anttila  
Andrea Tavares Dias  
Kristiina Turkki

Tiia Huotari (éditrice)  
Service de Développement  
Département d'éducation de la ville d'Helsinki

Le manuel pour l'éducation préprimaire bilingue a été créé dans le cadre du projet de développement Helsinki oppii kielillä 4, financé par l'Agence nationale finlandaise de l'éducation.

Introduction de Handbook for Bilingual Pre-primary Education (Kohl, Pape-Mustonen, Rautio 2021) et a été modifié librement dans ce manuel.

Ce manuel peut être librement utilisé à des fins non commerciales.

Ce manuel est sous licence Creative Commons :  
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

# Préface

L'enseignement enrichi des langues a débuté en 2017 à Helsinki. Sur la base de ce besoin, ce manuel a été créé pour soutenir l'éducation préscolaire enrichie en français. La langue cible de ce manuel est le français.

Le groupe de ce projet était composé d'enseignants du préscolaire et de langues. Le manuel se veut très concret et facile d'accès pour les enseignants de l'enseignement préscolaire enrichi en français.

Nous sommes très reconnaissantes du soutien financier que nous avons reçu de l'Agence nationale finlandaise de l'éducation pour le projet de développement Helsinki oppii kielillä 4, grâce auquel la réalisation de ce manuel a été financée.

Avant tout, nous voulons remercier les enseignants: Jenni Kohl, Christopher Pape-Mustonen et Hanna-Kaisa Rautio, dont le manuel *Handbook for Bilingual Pre-primary Education* nous a servi d'inspiration et de base pour notre propre travail.

Nous proposons dans ce manuel des activités pédagogiques basées sur notre expérience et nos idées en tant qu'enseignantes de français langue enrichie dans différents établissements préscolaires dans la ville d'Helsinki. Jusqu'à présent il y a dans la ville d'Helsinki quatre établissements où le français est offert en tant que langue enrichie. Au sein de ces établissements, l'enseignement enrichi est organisé de différentes façons. Dans un de ces établissements, la pédagogie de l'enseignement est basée sur l'apprentissage dans la nature (metsäryhmä). Cela nous a fortement guidé dans nos choix vers la réalisation des activités à l'extérieur. Nous voulons vous encourager à essayer ces activités à l'extérieur mais cela n'empêche pas de les adapter à l'intérieur.

Helsinki, Avril 2022

Noora Anttila  
Andrea Tavares Dias  
Kristiina Turkki

Département d'éducation de la ville d'Helsinki



# Table des matières

Préface	1	Principes pédagogiques dans l'enseignement préprimaire bilingue	6
Introduction à l'enseignement préprimaire bilingue	3	Pédagogie CLIL	6
Programmes bilingues d'enseignement préprimaire	3	Scaffolding – soutien à l'apprentissage	7
Organiser l'enseignement bilingue	4	Activités quotidiennes dans l'apprentissage des langues	8
Mise en œuvre de l'enseignement préscolaire bilingue	5	Structure du manuel	10
Apprentissage des langues dans l'enseignement préprimaire bilingue	5	Différentes parties du sujet	10
		L'horloge annuelle	11
		Comment lire le manuel ?	12

Sujets	13
--------	----

## Le début d'automne

Le cercle du matin	14
Les couleurs et les nombres	16
Les parties du corps	18
Les sens	20
Les vêtements	22

## La fin de l'automne

Le mouvement	24
Les émotions et les sentiments	26
La nourriture	28
Les animaux	30
La famille / Diversité	32
Noël	34

## Le début de printemps

Les activités d'hiver	36
La neige, la glace, l'eau	38
La galette des rois	40
Mardi gras	42
La francophonie	44

## La fin de printemps

La circulation	46
Le cycle de vie	48
Recyclage	50
Pâques	52
Le poisson d'avril	54
Fête du printemps	56

Idées jeux	58
Littérature	67

# Introduction à l'enseignement préprimaire bilingue

Ce manuel est écrit pour servir de guide aux enseignants du préprimaire qui donnent l'éducation préscolaire enrichie en français. Les besoins des enfants qui suivent l'enseignement enrichi en français sont nombreux et variés. Le manuel a pour but de fournir du soutien et des idées d'activité et de jeux pour répondre à cette demande.

Le manuel a les objectifs suivants :

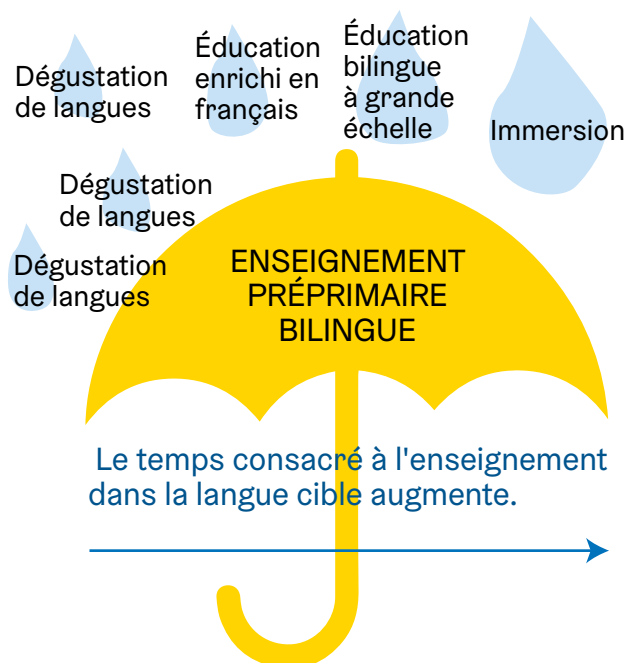
- Il clarifie le processus de planification de l'enseignement enrichi pour les enseignants.
- Il fournit des outils pour les enseignants du programme enrichi en français.
- Il oriente les contenus pédagogiques en français.
- Il donne des exemples concrets et des idées pédagogiques pour le langage de tous les jours.

# Programmes bilingues d'enseignement préprimaire

Selon le curriculum national finlandais, il existe différents types de programmes d'enseignement préprimaire bilingue :

- immersion
- éducation bilingue à grande échelle
- éducation enrichie en langue
- dégustation de langue.

Ces programmes varient selon la fréquence et la quantité d'utilisation de la langue cible dans l'enseignement. Tous les programmes visent à motiver et à augmenter l'intérêt des enfants pour la langue. Ces programmes peuvent être illustrés comme dans l'image ci-dessous.



Différents programmes d'enseignement préprimaire bilingue

## Différents programmes d'enseignement préprimaire bilingue

Les différences entre les programmes sont présentées plus en détail dans le tableau ci-dessous.

Programme bilingue	Temps consacré à l'instruction dans la langue cible tout au long de la journée préscolaire	Exemples d'utilisation de la langue cible
Immersion	100% de la journée. Une langue cible.	Pendant toutes les routines et activités quotidiennes.
Éducation bilingue à grande échelle	25 à 50 % de la journée. Une langue cible.	Par exemple, pendant le cercle du matin, le déjeuner et deux activités chaque jour.
Éducation enrichi en français	10 à 25 % de la journée. Une langue cible.	Par exemple, pendant le cercle du matin et une activité par jour.
Dégustation de langues	Des séances courtes fournies en langue cible, par ex. une fois par semaine/mois. Une ou plusieurs langues cibles.	Par exemple, pendant le cercle du matin une fois par semaine.

# Organiser l'enseignement bilingue

Les programmes bilingues peuvent être organisés dans l'enseignement préprimaire de différentes manières. La taille du groupe préprimaire, le nombre d'adultes dans le groupe et l'environnement d'apprentissage ne sont que quelques éléments qui peuvent affecter l'organisation du programme bilingue. Il est important de souligner que l'enseignement bilingue doit toujours être planifié, structuré et régulièrement organisé en fonction de la quantité de langue cible du programme (voir le chapitre *Différents programmes d'enseignement préprimaire bilingue*).

De plus, tous les adultes du groupe doivent connaître les objectifs et les méthodes de travail utilisés dans le programme bilingue. Il serait également souhaitable que chaque adulte du groupe préscolaire s'engage à participer au déroulement du programme et montre une attitude positive et intéressée envers cela.

# Mise en œuvre de l'enseignement préscolaire bilingue

Lors de la mise en place d'un programme bilingue dans l'enseignement préprimaire, il faut garder à l'esprit que les objectifs, le contenu et la plupart des méthodes de travail sont les mêmes que dans l'enseignement dit monolingue. Il est également important de rappeler les principes fondamentaux de l'apprentissage de la langue d'un enfant et du développement des compétences linguistiques, qui ne diffèrent pas dans un contexte bilingue des autres contextes préscolaires.

## Apprentissage des langues dans l'enseignement préprimaire bilingue

Les éléments centraux du développement linguistique de l'enfant sont

- compétences en communication
- comprendre et produire le langage
- mémoire linguistique
- vocabulaire
- la sensibilisation aux langues

Pour soutenir les compétences de communication, les enfants ont besoin de faire l'expérience d'être entendus et de répondre à leurs initiatives verbales et non verbales. La compréhension et la production du langage sont soutenues par la modélisation et l'utilisation d'un langage varié en langue cible. Raconter ou inventer des histoires ainsi que l'humour, ou jouer avec le langage, favorisent le développement de la mémoire linguistique, du vocabulaire et de la conscience linguistique.

En plus de cela, les compétences linguistiques peuvent être divisées en deux catégories principales : les compétences linguistiques passives et actives. Les compétences langagières passives font référence à l'écoute et à la lecture. Les compétences langagières actives concernent l'oral et l'écrit. Dans le contexte préscolaire, nous travaillons principalement avec l'écoute et la parole. Il est

également bon de se rappeler que souvent les compétences langagières passives se développent avant les compétences actives.

Même si dans ce manuel, nous avons défini des objectifs pour chaque sujet en termes de mots clés et de phrases, chaque enfant participe à l'apprentissage des langues à son propre rythme et selon ses propres compétences. Par exemple, certains enfants peuvent apprendre de manière passive pendant une longue période et c'est tout à fait normal. Les enfants sont tout de même toujours encouragés à apprendre à leur propre rythme et à éprouver la joie d'apprendre.

L'enseignant d'un groupe bilingue devrait encourager les enfants à être actifs pour faciliter un apprentissage efficace. Enseigner une nouvelle langue demande de la répétition, du renforcement et de la patience. L'apprentissage d'une langue peut également renforcer la confiance et l'estime de soi de l'enfant. C'est pourquoi, l'enseignant doit répondre aux enfants par un renforcement positif, par exemple « super », « bravo » et « bien joué ».

Il est important que tout le monde au sein de groupe respecte la diversité linguistique des apprenants et comprenne son importance. Les groupes préscolaires bilingues ne sont pas homogènes. Mais, dans tous les groupes préscolaires, l'enfant a le droit d'apprendre à partir de ses propres points de départ et à sa manière. Dans les groupes bilingues, certains enfants peuvent parler la langue cible comme langue maternelle, tandis que d'autres ne parlent ni la langue cible ni la langue d'enseignement.

Il est très important de comprendre que les enfants peuvent absorber et apprendre plusieurs langues en même temps et qu'un environnement d'apprentissage multilingue soutient les compétences linguistiques et la conscience linguistique de chaque enfant. L'enfant n'a pas besoin d'avoir des compétences excellentes en finnois pour pouvoir suivre l'enseignement bilingue et en tirer profit. Les compétences linguistiques d'un enfant se développent et s'améliorent grâce à l'utilisation de plusieurs langues. Il est bon de rappeler que chez les enfants les connaissances de différentes langues ne se développent pas au même rythme et ne doivent donc pas être comparées les unes aux autres.

## Principes pédagogiques dans l'enseignement préprimaire bilingue

Dans l'enseignement préscolaire bilingue, les langues sont à la fois un outil d'apprentissage et un objet d'apprentissage. L'objectif fondamental est de susciter la curiosité et l'intérêt de l'enfant pour les langues et les cultures différentes.

Lorsque la langue d'enseignement change, les méthodes de travail doivent également changer. L'enseignant doit utiliser beaucoup plus de supports visuels (par exemple des images) en enseignant le nouveau contenu en langue cible. Il doit également s'assurer que les enfants comprennent le contenu même s'ils ne comprennent pas complètement la langue. Pour y parvenir, il est recommandé de suivre les pratiques de la pédagogie CLIL dont les principes pédagogiques seront expliqués dans le chapitre suivant.

Dans les contextes préscolaires bilingues il est toujours acceptable que les enfants utilisent le finnois et/ou leur langue maternelle. L'enseignant doit cependant encourager les enfants à utiliser le français en suscitant une réaction ou une réponse. La réaction de l'enfant peut être non verbale et même les réponses en un mot en français sont acceptables ou au contraire l'enseignant peut obtenir des réponses plus longues en fonction du groupe en question.

Dans les programmes bilingues, l'un des principaux objectifs de l'enseignant est de créer un environnement d'apprentissage où les enfants se sentent en sécurité même lorsqu'ils sont confrontés à des situations où ils ne comprennent pas entièrement ce que dit l'enseignant. Le processus de l'apprentissage prend du temps et tant l'enseignant que les enfants doivent faire preuve de patience tout au long de l'année préscolaire.

Tout d'abord, lorsque l'enseignant planifie son enseignement, il doit décider quel est le contenu enseigné et quelle partie du contenu sera enseignée en finnois et quelle partie en français. Les domaines d'apprentissage dans ce manuel sont basés sur le curriculum national finlandais et ils sont les suivants :

- Je grandis et je me développe
- J'explore mon environnement et j'y agis
- Ma communauté et moi
- Je m'exprime de différentes façons

Le cinquième domaine d'apprentissage "Le monde des langues" est traité tout au long du manuel et ne constitue pas un domaine à part.

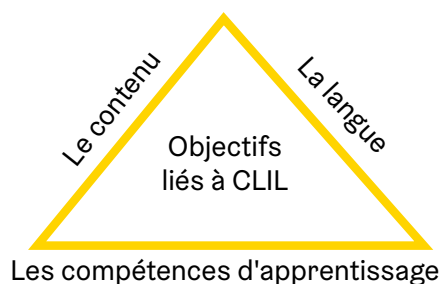
Un élément fondamental des programmes bilingues est que l'apprentissage dans la langue cible doit

être amusant et inspirant afin d'augmenter l'intérêt des enfants pour la ou les nouvelles langues. Il est également important de prendre en considération les intérêts des enfants lors du choix des sujets. L'implication des enfants peut se faire en laissant les enfants choisir les activités d'apprentissage, par exemple. Lors du choix des activités et des méthodes de travail pour apprendre le nouveau contenu dans la langue cible, l'enseignant doit tirer parti des points forts des enfants.

## Pédagogie CLIL

L'élément commun à tous les programmes bilingues est de suivre la pédagogie d'apprentissage intégré du contenu et de la langue (CLIL), qui fait référence à des situations éducatives où le contenu ou des parties de contenu sont enseignés dans une langue étrangère. Cette pédagogie CLIL a un double objectif : une langue étrangère est utilisée pour enseigner et apprendre à la fois le contenu et la langue. (Mehistö, Marsh, Frigols, 2008)

L'idée principale est qu'un enfant est un processeur actif et un utilisateur de la langue cible. Lors de l'apprentissage d'un nouveau contenu à travers une langue étrangère, plutôt que de se concentrer uniquement sur le nouveau contenu lui-même, les apprenants prêtent également attention à la langue et acquièrent de nouvelles connaissances à la fois dans le contenu et dans la langue. Pour souligner cela, les résultats d'apprentissage sont divisés en résultats de contenu et en résultats linguistiques. Outre l'accent mis sur le contenu et la langue, le développement des compétences d'apprentissage est le troisième élément fondamental de CLIL.



Le langage émergent dans les contextes CLIL peut être divisé en trois catégories différentes :

- **Langue d'apprentissage** : vocabulaire et structures grammaticales dont les apprenants ont besoin pour accéder au contenu.
- **Langue d'apprentissage** : la langue requise pour les discussions en classe, le travail en binôme/groupe et les activités collaboratives et coopératives.
- **Langage par l'apprentissage** : langage qui émerge par l'apprentissage.



Comme dans tous les processus d'enseignement, il est nécessaire de développer les capacités de réflexion des apprenants et CLIL n'y fait pas exception. Par conséquent, nous avons inclus dans ce manuel des méthodes de travail qui visent à offrir aux enfants des opportunités d'utiliser la langue et d'acquérir des compétences linguistiques de manière fonctionnelle et par le jeu ainsi que pour développer leurs capacités de réflexion.

Il est également important de comprendre que CLIL est indissociable de bonnes pratiques pédagogiques standard. Comme expliqué au début du chapitre précédent, le contenu et les méthodes de travail sont les mêmes lorsqu'il s'agit de l'enseignement préprimaire bilingue. Les principales caractéristiques de CLIL sont les suivantes :

### Objectifs multiple

- Le contenu
- La langue
- Les compétences d'apprentissage et de réflexion.

### Environnement d'apprentissage sécuritaire et enrichissant

- utiliser des activités et des discours de routine
- afficher la langue et le contenu dans tout l'environnement d'apprentissage
- renforcer la confiance de l'apprenant pour expérimenter la langue et le contenu
- guider l'accès à des supports d'apprentissage authentiques
- accroître la sensibilisation linguistique des apprenants.

### Authenticité

- maximiser la prise en compte des intérêts des apprenants
- établir un lien régulier entre l'apprentissage et la vie des apprenants
- se connecter avec d'autres locuteurs de la langue cible.

### Apprentissage actif

- les apprenants communiquent plus que l'enseignant.

### Scaffolding - le soutien

- s'appuyer sur les connaissances, les compétences, les attitudes, les intérêts et l'expérience de l'apprenant
- reconditionner les informations de manière conviviale
- répondre à différents styles d'apprentissage
- favoriser la pensée créative et critique.

### La coopération

- planifier des leçons/thèmes en coopération avec d'autres enseignants
- impliquer les parents dans l'apprentissage. (Mehistö, Marsh, Frigols, 2008 : 29-30)

## Scaffolding – soutien à l'apprentissage

*Scaffolding* est un terme utilisé à l'origine pour désigner le discours de l'enseignant qui soutient les enfants dans la réalisation d'activités et les aide à résoudre des problèmes. *Scaffolding* consiste à simplifier les tâches en les décomposant en étapes plus petites, à garder les enfants concentrés sur l'accomplissement de la tâche en leur rappelant quel est l'objectif et en leur montrant d'autres façons d'accomplir les tâches. *Scaffolding* fournit des modèles de vocabulaire, de construction de phrases et de structures linguistiques.

Lors de l'apprentissage de nouveaux contenus dans la langue cible dans l'enseignement préprimaire, scaffolding doit toujours inclure des aides visuelles (par exemple, des images). L'enseignant doit modéliser et démontrer le nouveau langage (par exemple avec des expressions faciales, des gestes) et répéter le nouveau vocabulaire avec les enfants. Un nouveau vocabulaire peut être inclus dans les routines quotidiennes (par exemple, le cercle du matin) pour augmenter les possibilités des enfants d'utiliser et d'apprendre la nouvelle langue.

### Comment puis-je fournir scaffolding ?

- susciter l'intérêt en activant les connaissances antérieures
- décomposer les tâches en plus petits morceaux/étapes
- apporter un soutien
  - **scaffolding d'entrée** : le soutien dont les enfants ont besoin pour comprendre le nouveau contenu enseigné dans la langue cible.
  - **scaffolding de sortie** : le soutien dont les enfants ont besoin pour produire un langage sur un nouveau contenu dans la langue cible.

### Quelles formes prend scaffolding dans l'enseignement préprimaire ?

- aides visuelles
  - flashcards de nouveau vocabulaire
  - flashcards de mots clés
  - dessins
- expressions faciales
- gestes
- objets concrets
- répétition.

## Activités quotidiennes dans l'apprentissage des langues

Les activités quotidiennes offrent des possibilités d'apprentissage aussi bien que de renforcement de l'apprentissage des langues. Les enfants gagnent en confiance et en compétences en répétant les mêmes activités. Demander aux enfants de se laver les mains, de s'habiller, de venir quotidiennement au cercle du matin, etc., augmente leur apprentissage de la langue tout en les aidant à gérer la vie quotidienne en préscolaire.

'La conversation informelle' est également une partie importante de la journée du préscolaire. Bien que

les enfants ne puissent pas tout de suite beaucoup s'exprimer en français, au moins c'est un bon début et un moyen utile de mettre la langue française en pratique au quotidien. L'encouragement en français est un bon point de départ. Il y a toujours une possibilité de dire "bien joué" ou "c'est super !" lors des activités quotidiennes.

La partie suivante fournit des phrases utiles à employer pour l'apprentissage de la langue française tout au long d'une journée au préscolaire.

### Accueil du matin

- Salut!
- Comment vas-tu? / Ça va?
- Bonjour Madame/Monsieur
- Lave-toi les mains, s'il te plaît.
- Enlève tes vêtements d'extérieur, s'il te plaît.
- Enlève tes chaussures, s'il te plaît.
- Mets tes chaussons, s'il te plaît.
- Où sont tes chaussons?
- Dis au revoir à ta mère/ ton père

### Petit déjeuner

- Prends ta place, s'il te plaît.
- Est-ce que tu as mangé le petit déjeuner?  
As-tu faim?
- Tu veux du lait ou de l'eau?
- Nous avons du porridge/ du pain / des fruits au petit déjeuner.
- Viens prendre ton petit déjeuner s'il te plaît.
- Range ton assiette s'il te plaît.
- Débarrasse la table, s'il te plaît.
- Est-ce que tu veux un peu plus?

### Cercle du matin

- Bonjour!
- Comment vas-tu?
- Il y en a combien d'enfants?
- Est-ce que X (le prénom de l'enfant) est là?
- Où est X (le prénom de l'enfant)?
- Il y en a combien d'adultes?
- Comment s'est passé ton week-end?
- Quel jour est-il aujourd'hui?
- C'était quel jour hier?
- C'est quel jour demain?
- C'est quel jour après-demain?
- Quelle date sommes-nous aujourd'hui?
- Quel mois sommes-nous?
- Quelle est la saison maintenant?
- Quelle est l'année maintenant?
- Quel temps fait-il?

---

**Jouer dehors le matin/ l'après-midi**

- On va jouer dehors!
- Va aux toilettes.
- Mets ton manteau/ton bonnet/ tes gants/ tes chaussures etc.
- Qu'est-ce que tu voudrais faire?
- Est-ce que tu veux jouer au foot?
- Est-ce que tu veux jouer à cache-cache?
- Demande à X s'il/elle veut jouer avec toi.
- Range, s'il te plaît.
- C'est l'heure de rentrer.

---

**En rentrant de la cour**

- Lave tes mains s'il te plaît.
- Enlève tes vêtements d'extérieur, s'il te plaît.
- Enlève tes chaussures, s'il te plaît.
- Mets tes chaussons, s'il te plaît.
- Où sont tes chaussons?

---

**Déjeuner/ Goûter**

- Prends ta place, s'il te plaît.
- Tu veux du lait ou de l'eau?
- Qu'est-ce qu'on mange aujourd'hui?
- Aujourd'hui on mange...
- Est-ce que tu veux un peu/ beaucoup de...?
- Dans la salade, il y a des carottes, des tomates et du concombre.
- Est-ce que tu veux de la sauce avec ta salade?
- Goûte ton plat s'il te plaît.
- Est-ce que tu veux un peu plus?
- Est-ce que tu veux du pain?
- Bon appétit!

---

**Temps de repos**

- Va chercher ton matelas / ton coussin / ta couette/ ton doudou.
- Silence, s'il vous plaît.
- Prends ta place, s'il te plaît.
- On écoute l'histoire.
- Allonge-toi sur le matelas, s'il te plaît.

---

**Jouer intérieur l'après-midi**

- À quoi veux-tu jouer?
- Où est-ce que tu veux jouer?
- Est-ce que tu veux dessiner / peindre / faire des puzzles/ jouer aux cartes etc.?
- Est-ce que tu veux jouer à 'un, deux, trois soleil'?
- Demande à X s'il / elle veut jouer avec toi.
- Bravo! Très bien!
- Rangez, s'il vous plaît.

---

**Départ à la maison**

- Ta mère/ ton père est là.
- Merci pour la journée.
- Est-ce que tu as passé une bonne journée?
- On a passé une bonne journée.
- Va chercher tes affaires, s'il te plaît.
- Au revoir!
- Dis au revoir à tes amis!
- A demain! / Bon weekend!

# Structure du manuel

Le manuel divise l'année en quatre périodes différentes

- le début de l'automne
- la fin de l'automne
- le début du printemps
- la fin du printemps

Chaque période se compose de différents sujets, par ex. les animaux, la famille ou les sens. Tous les sujets relèvent de l'un des cinq thèmes du programme de l'enseignement préscolaire : Je grandis et je me développe, J'explore mon environnement et j'y agis, Ma communauté et moi et Je m'exprime de différentes façons.

Le cinquième domaine d'apprentissage "Le monde des langues" est traité tout au long du manuel et ne constitue pas un domaine à part.

Pour chaque sujet, nous avons créé des résultats d'apprentissage prévus pour le contenu, pour la langue et choisi différentes activités d'apprentissage. L'ordre que nous avons choisi pour les sujets est une suggestion et vous pouvez le modifier pour mieux répondre aux besoins de vos apprenants. Les activités que nous avons choisies de présenter dans ce manuel sont celles que nous avons trouvées très utiles et amusantes. N'hésitez pas non plus à définir certains de vos propres résultats d'apprentissage, à modifier les activités si nécessaire et à proposer les vôtres.

## Différentes parties du sujet

Les résultats de contenu précisent le contenu que les enfants apprennent dans le sujet traité. Les résultats de contenu sont liés à ce sujet spécifique et peuvent être mesurés de différentes manières (par exemple, en prononçant les mots, en répondant de manière non verbale, en pointant une image ou un dessin ou en bougeant selon les instructions). Les résultats linguistiques contiennent le matériel linguistique que les enfants sont susceptibles d'apprendre en faisant les activités où l'enfant est un utilisateur actif de la langue. Les résultats linguistiques ne sont pas nécessairement liés à un sujet spécifique et peuvent se répéter. Ils fonctionnent également en dehors du contenu spécifique. Les résultats linguistiques peuvent également être considérés comme une continuation du développement des compétences en langues étrangères de l'enfant.

Nous avons créé des listes de mots et phrases clés que l'enseignant et les enfants utilisent lorsqu'ils travaillent sur un certain sujet. Ceux-ci forment une base pour le discours de l'enseignant et des exemples de langage utilisés dans une situation d'apprentissage. Ils aident les apprenants à accéder au contenu, à pouvoir l'apprendre et à en parler. Les mots et expressions clés englobent différentes variantes de la langue et aident les apprenants à développer leurs compétences.

Au fur et à mesure que les enfants et les enseignants parcourent le contenu, des situations se présenteront où les enfants auront besoin et souhaiteront apprendre une langue supplémentaire pour parler de ce qui est important pour eux. Par conséquent, les listes de mots et expressions clés ne peuvent être exhaustives. N'hésitez pas à les développer et à les compléter au besoin.

Pour chaque sujet, vous pouvez également trouver différentes méthodes d'apprentissages et des suggestions d'activités différentes pour aider les enfants à apprendre efficacement. Les activités choisies visent à soutenir l'apprentissage par le jeu, l'exploration, la musique, l'art, l'artisanat, la lecture, le mouvement ou le travail en cercle du matin. Ces méthodes de travail polyvalentes sont promues par le programme préscolaire et sont le principal moyen par lequel les enfants d'âge préscolaire apprennent à s'exprimer. Ils donnent aux enfants la possibilité d'être actifs dans leur apprentissage. En même temps, ce ne sont que des suggestions pour donner une certaine direction.

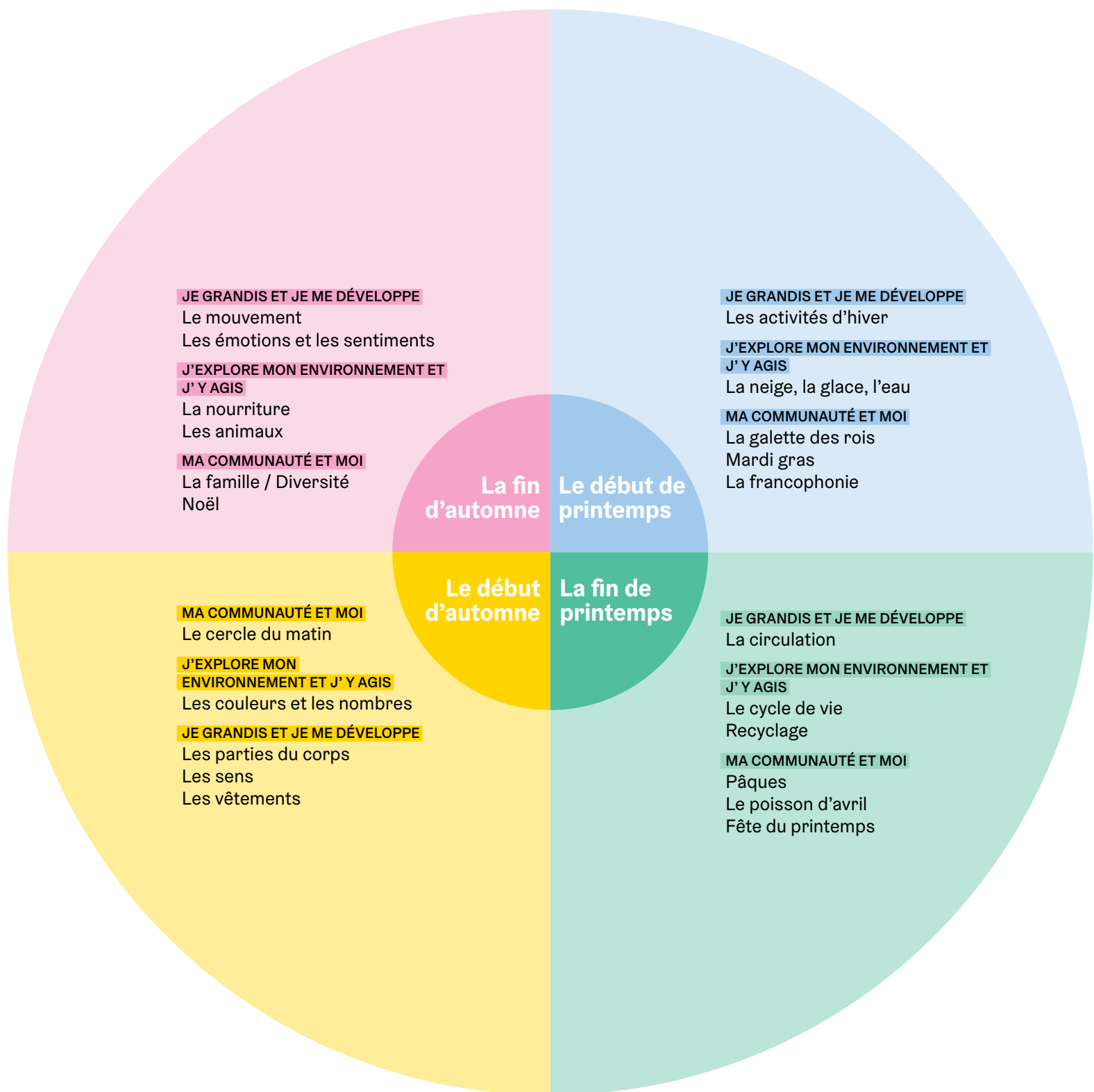
La répétition de mots, de jeux et de chansons est bénéfique dans l'apprentissage des langues. Une fois que les enfants connaissent la forme d'un jeu d'apprentissage des langues qu'ils apprécient, il est facile de changer les mots ou les aides visuelles, et le même jeu peut être utilisé plusieurs fois. Les activités doivent être planifiées avec l'enfant au centre pour renforcer l'image positive de l'enfant et la perception de lui-même en tant qu'apprenant.

## Horloge annuelle du manuel

Pour vous aider à avoir une vue d'ensemble de tous les thèmes et sujets développés dans le manuel, nous avons créé une horloge annuelle. Il donne une suggestion de quand enseigner chaque thème pendant l'année scolaire. Encore une fois, n'hésitez pas à le modifier si nécessaire. L'horloge annuelle divise l'année préscolaire en quatre périodes :

- le début de l'automne
- la fin de l'automne
- le début du printemps
- la fin du printemps

## L'horloge annuelle



## Comment lire le manuel ?

Les quatre codes de couleur du manuel suggèrent la période pendant laquelle le contenu pourrait être enseigné :

- **le début de l'automne**
- **la fin d'automne**
- **le début du printemps**
- **la fin du printemps**

Dans la colonne de gauche, vous trouvez le contenu et les résultats linguistiques et dans la colonne de droite des suggestions pour le support linguistique : mots clés, phrases clés et des idées de scaffolding pour le soutien de votre enseignement.

Dans la dernière section, vous trouverez des activités classées par thème. Les activités peuvent être liées au cercle du matin, au jeu, à la musique, au mouvement, à l'art, à la lecture, à l'artisanat ou à l'exploration.

Le début de printemps

**JE GRANDIS ET JE ME DÉVELOPPE**

### Les activités d'hiver

**Objectifs**

- apprendre à nommer les différents types d'activités d'hiver

**Objectifs linguistiques**

- parler d'une activité d'hiver

**Mots-clés**  
l'hiver, la luge, le ski, les patins à glace, le hockey, le snowboard, la raquette

**Expressions clés**

- Que fais-tu comme sport?
- Je fais du / de la / des .....
- Je ne sais pas faire .....

**Support pédagogique**

- support visuel: des images de sports d'hiver
- l'enseignant montre les activités d'hiver avec des gestes

**Activités**

**Mathématiques**

- Quelle heure est-il Monsieur le Loup?

**Jeux**

- L'enseignant dispose des cartes sur le thème de l'hiver dans la salle et les enfants doivent courir vers la carte nommée. Une autre variation c'est de demander aux enfants de se déplacer de la même façon que l'on fait le sport donné (par ex. faire semblant de skier en allant vers la carte ski, faire semblant de patiner en se dirigeant vers la carte patins à glace).

**Explorer**

- Organiser une sortie luge, skis, patins à glace.

**Histoires**

- Ollin hiihtoretki (Elsa Beskow)
- La course de luge (Astrid Desbordes)

**JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS**

**Arts**

- L'enseignant propose à chaque enfant de dessiner soi-même en train de faire son activité de sport préférée ou l'activité réalisée lors de la sortie en groupe.

**Musique**

- Dans mon pays d'hiver
- Faire écouter la chanson "Dans mon pays d'hiver". Adapter les paroles de la chanson avec des idées apportées par les enfants. Chaque enfant montre avec des gestes une activité d'hiver (par exemple, la luge, les skis...) et les autres enfants doivent l'imiter.

# Sujets

A decorative wavy border in a dark blue color runs along the bottom right corner of the page, separating the teal background from the dark blue background.

## MA COMMUNAUTÉ ET MOI

# Le cercle du matin

### Objectifs

- quel jour il est, les jours de la semaine, les saisons, la météo, compter les enfants du groupe
- apprendre les formules de politesse et les salutations
- comprendre la notion du temps: hier, aujourd'hui, demain
- se présenter devant le groupe

### Objectifs linguistiques

- nommer les jours de la semaine
- se présenter
- dire bonjour et demander comment ça va
- poser des questions et répondre aux questions:
  - Tu t'appelles comment?
  - Tu as quel âge?

### **Mots-clés**

bonjour, ça va, les jours de la semaine, le soleil, le nuage, la pluie, le tonnerre, il pleut, il neige, il fait beau, hier, aujourd'hui, demain

### **Expressions clés**

- Bonjour, comment vas-tu? / Comment ça va? / Tu vas bien?
- Je vais bien / mal.
  
- Comment tu t'appelles?
- Je m'appelle...
  
- Tu as quel âge?
- J'ai \_\_\_ ans.
  
- Quel jour sommes-nous aujourd'hui?
- Aujourd'hui c'est lundi.
  
- Quel temps fait-il aujourd'hui?
- Il pleut / il neige / il fait beau / il y a du soleil...

Asseyez-vous, s'il vous plaît.

Levez-vous, s'il vous plaît.

### **Support pédagogique**

- support visuel: les images de la météo, la roue de la semaine



## Activités

### Mathématiques

- Compter ensemble à haute voix les enfants qui sont présents/absents. D'abord on peut compter en ordre croissant puis en ordre décroissant.
- On peut également compter combien de jours reste-t-il avant le weekend/ les vacances/ l'anniversaire.
- On observe ensemble *“La roue de la semaine”* et on dit quel jour était hier, aujourd'hui et demain ainsi que la date.

### Jeux

- L'enseignant peut faire des jeux d'échauffements, par exemple le jeu de la salade de fruits ou Jacques a dit.
- L'enseignant crée des phrases sur les vêtements que les enfants de son groupe portent. Par exemple, “Celui qui a un bonnet rouge, saute trois fois, celui qui a les chaussures noires tape des mains deux fois”. “Si vous portez un pantalon rouge, sautez trois fois”.
- Le facteur n'est pas passé.

### Histoires

- Les livres sur le thème du jour.

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Musique

- Bonjour, bonjour! (Alain Le Lait)
- La chanson des jours de la semaine
- La semaine des canards (Chantons des chansons)
- Comment je me sens ce matin (Natalie Tual)

# Les couleurs et les nombres

## Objectifs

- nommer des couleurs et des chiffres
- classer les objets d'après leur couleur
- apprendre la notion de quantité (plus / moins)

## Objectifs linguistiques

- compter de zéro jusqu'à vingt
- identifier la couleur des objets
- savoir poser et répondre aux questions:
  - C'est quelle couleur?
  - C'est de quelle couleur?
- dire sa couleur préférée

## **Mots-clés**

rouge, bleu, jaune, violet, vert, orange, noir, blanc, marron, gris, les numéros 0-20

## **Expressions clés**

- C'est quelle couleur?
- C'est \_\_\_\_\_.
  
- C'est de quelle couleur?
- C'est \_\_\_\_\_.
  
- Quelle est ta couleur préférée?
- Ma couleur préférée, c'est le \_\_\_\_\_.

## **Support pédagogique**

- support visuel: des images des couleurs et des chiffres

## Activités

### Mathématiques

- Devine qui suis-je?
- Quelle heure est-il, Monsieur le Loup?
- Jeu des codes numéros ou couleurs

### Jeux

- Les jeux de couleurs I-III
- Le jeu de la salade de fruits des couleurs
- Le jeu des coins
- Le jeu du béret
- La programmation avec les couleurs

### Explorer

- Les mélanges de couleurs en peinture.
- Les enfants essaient de trouver des objets de différentes couleurs à l'extérieur (des feuilles, par exemple). Les enfants regroupent les objets par couleur. Lorsque les objets sont dans les bons groupes, les enfants les utilisent pour créer une œuvre d'art qui n'a qu'une seule couleur. Les enfants prennent une photo de l'œuvre d'art et expliquent au reste du groupe les couleurs (par exemple, "C'est un lion. Il est orange").
- Colorer des fleurs: observez comment une fleur blanche change de couleur quand on rajoute du colorant alimentaire dans son eau. Préparer plusieurs vases avec des colorants différents afin de voir ce qui fonctionne plus ou moins bien ou pas du tout.

### Histoires

- Un livre (Hervé Tullet)
- Couleurs (Hervé Tullet)

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Le coloriage guidé:  
Prévoir des crayons de couleurs et des coloriages prénumérotés dans lesquels un numéro correspond à une couleur. L'enfant demande à l'enseignant un crayon de couleur précis, par exemple "Je voudrais un crayon rouge" et après l'enfant décide quel numéro correspond à quelle couleur dans son propre dessin et le colorie.

### Musique

- Un éléphant qui se balançait
- Les chiffres et les numéros de 1 à 20 (Alain Le Lait)

# Les parties du corps

## Objectifs

- nommer les parties du corps

## Objectifs linguistiques

- répondre à la question:
  - Combien de \_\_\_ (parties du corps)?

## **Mots-clés**

la tête, les yeux, le nez, la bouche, les oreilles, les épaules, les mains, les doigts, les genoux, les chevilles, les pieds, les orteils

## **Expressions clés**

- Combien de \_\_\_ (parties du corps)?
- J'ai \_\_\_\_ (yeux / mains / nez).

## **Support pédagogique**

- support visuel: des images des parties du corps
- l'enseignant montre les parties du corps

## Activités

### Mathématiques

- Compter les différentes parties du corps : combien de pieds, yeux, bouche etc. avons-nous au total au sein de notre groupe.

### Jeux

- Monsieur le Pouce
- Kim
- Le champignon empoisonné
- J'ai.../ Qui a...?
- L'enseignant pose des feuilles de couleur par terre. Les enfants marchent dans la pièce en écoutant de la musique. Lorsque la musique s'arrête, l'enseignant dit une couleur, un chiffre et une partie du corps (par exemple, "Trois doigts sur la couleur jaune"). Les enfants suivent alors la consigne donnée par l'enseignant.

### Histoires

- La promenade de Flaubert (Antonin Louchard)

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- L'enseignant dessine un monstre au tableau et le décrit au groupe: "Ce monstre a trois yeux, deux...". Les enfants dessinent et colorient leurs propres monstres. Une fois terminé, les enfants présentent leurs monstres au groupe et l'enseignant leur pose des questions: "Combien de...?" et/ou "De quelle couleur est...?"
- Dessine-moi un loup:  
Un petit groupe de six enfants crée ensemble le corps d'un loup "bizarre" sur le mur, une grande feuille ou un écran tactile. L'enseignant met l'image de six parties du corps dans un petit sac. On fait un tirage au sort des parties du corps que l'on veut ajouter dans le dessin en tirant une carte à la fois. Après, chaque enfant lance à son tour le dé et commence à dessiner la partie du corps qui correspond à la carte tirée en suivant le nombre obtenu au dé.

### Musique

- Tête, épaules, genoux et pieds
- Si tu as de la joie au coeur tape des mains
- Des os il en faut (Alain le lait)

# Les sens

## Objectifs

- nommer les 5 sens
- nommer les parties du corps que l'on utilise pour sentir / goûter / voir / entendre / toucher

## Objectifs linguistiques

- répondre à la question:
  - Qu'est-ce que tu vois / goûtes / entends / sens?

## **Mots-clés**

l'odorat, le toucher, la vue, l'ouïe, le goût, les yeux, les oreilles, la bouche, le nez, la main, le pied, la peau, sentir, toucher, entendre, goûter, écouter, regarder

## **Expressions clés**

- Tu as besoin de quel sens pour...?
- Je sens avec mon nez.
- Je vois avec mes yeux.
- J'entends avec mes oreilles.
  
- Qu'est-ce que tu entends / vois / goûtes / sens?
- J'entends les oiseaux chanter.
- Je vois un chien.
- Je goûte le sucre.
- Je sens les fleurs.
- Je sens quelque chose de froid.

## **Support pédagogique**

- support visuel: des cartes des cinq sens

## Activités

### Jeux

- Le jeu de l'odeur avec les capsules Kinder Surprise
- Le jeu de mémoire avec les sons
- Le jeu de mémoire avec les odeurs
- Le minuteur
- Combien de fois sonne mon triangle?

### Explorer

- L'enseignant a des cartes des cinq sens. L'enseignant montre l'une des images et demande, par exemple: "Que vois-tu?". Les enfants regardent autour de la classe et répondent en disant ce qu'ils voient. L'enseignant poursuit les questions en pointant une autre carte et pose une question liée à un autre sens, par exemple, "Qu'entendez-vous?". Les enfants lui répondent.

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Les enfants construisent leur propre tableau sensoriel en utilisant différents matériaux. Un morceau de carton est divisé en cinq parties correspondant à chacun de sens. Les sens sont écrits sur les sections. Les enfants collent/ scotchent/ dessinent des objets qui activent leurs sens.

### Musique

- Les cinq sens (Rémi Comptines)
- Promenons-nous dans les bois

# Les vêtements

## Objectifs

- nommer des vêtements

## Objectifs linguistiques

- savoir dire:
  - mon / ma / mes + le nom de vêtement
  - ton / ta / tes + le nom de vêtement

## **Mots-clés**

le pantalon, la culotte, le slip, le pull, le t-shirt, le jeans, le manteau, les chaussettes, les chaussures, les chaussons, le bonnet, le foulard, les gants, la combinaison, le manteau, la veste imperméable, le pantalon de pluie, les bottes...

## **Expressions clés**

- Qu'est-ce que c'est?
- C'est mon / ma \_\_\_\_\_.
- Ce sont mes chaussures / chaussettes / chaussons / gants.

Mets ton / ta / tes \_\_\_\_\_.

## **Support pédagogique**

- support visuel: des images des vêtements



## Activités

### Jeux

- Le jeu des vêtements et des couleurs

### JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- L'enseignant demande aux enfants de dessiner leurs propres personnages puis leur donne des magazines ou des journaux d'où ils peuvent découper des vêtements. Les enfants habillent leurs personnages en collant les vêtements. Une fois le travail terminé, ils le présentent au groupe.

### Musique

- Promenons-nous dans les bois
- Les vêtements (Alain Le Lait)

## JE GRANDIS ET JE ME DÉVELOPPE

# Le mouvement

### Objectifs

- comprendre les différentes façons de bouger et les directions

### Objectifs linguistiques

- suivre les consignes concernant les mouvements

### **Mots-clés**

les verbes d'activité (marcher, courir, sauter, s'arrêter, tourner, faire la queue, s'accroupir), gauche, droite

### **Expressions clés**

Faites la queue.

Tourne à droite, à gauche.

Fais bouger ton / ta / tes \_\_\_\_ (partie du corps).

Touche ton / ta / tes \_\_\_\_ (partie du corps).  
Saute! / Cours! / Marche! / Tourne!

### **Support pédagogique**

- support visuel: les images des parties du corps et des verbes d'activité

## Activités

### Mathématiques

- L'enseignant ou l'enfant lance le dé et compte combien de fois il faut sauter, s'accroupir, taper les mains...
- L'enseignant montre l'image de chiffre et dit la façon dont les enfants doivent bouger: Par exemple: "Marche / saute / cours"... autour des arbres dans la forêt x fois.

### Jeux

- Jacques a dit

### Histoires

- Le lièvre et la tortue (Jean La Fontaine)

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Musique

- Un éléphant qui se balançait
- La danse des pingouins

# Les émotions et les sentiments

## Objectifs

- apprendre les différentes émotions
- savoir exprimer des sentiments dans les différentes situations

## Objectifs linguistiques

- savoir demander et répondre:  
Comment ça va?
- savoir dire comment on se sent

## **Mots-clés**

être joyeux, malheureux, triste, fatigué, fâché, en colère, jaloux, fier, amoureux, malade

avoir peur / faim / soif / sommeil / froid / chaud

## **Expressions clés**

- Comment te sens-tu?
- Je suis heureux / en colère.
- J'ai peur / faim / soif / chaud / froid.

## **Support pédagogique**

- support visuel: les émoticônes

## Activités

### Mathématiques

- Repérer les différentes émotions dans le groupe et en faire des statistiques par exemple avec les dessins ou en formant la queue selon la réponse des enfants.

### Jeux

- L'ours amoureux
- Un enfant fait des expressions faciales et les autres devinent le sentiment.

### Explorer

- On cherche des images dans des magazines et des journaux où les enfants repèrent des émotions. Réaliser un panneau avec le groupe.

### Histoires

- Parfois je me sens (Anthony Browne)
- La couleur des émotions (Ana Llenas)

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Dans la forêt ou à l'intérieur peindre les différents sentiments. De quelle couleur pourrait-être la tristesse etc.

### Musique

- Comment je me sens (Natalie Tual)
- Bonjour, bonjour! (Alain Le Lait)
- Les enfants bougent avec la musique. Quand la musique s'arrête, on dit bonjour à un autre enfant. Après on continue à bouger avec la musique.

# La nourriture

## Objectifs

- apprendre les boissons et les aliments qu'on mange pour le petit-déjeuner, le déjeuner, le goûter
- apprendre les mots des couverts
- savoir classer les boissons et les aliments

## Objectifs linguistiques

- savoir poser et répondre à la question:
  - Est-ce que tu aimes \_\_\_?
  - Qu'est-ce que tu veux boire?
- dire quel est son plat préféré
- utiliser les formules de politesse

## **Mots-clés**

manger, boire, la boisson, la nourriture, l'eau, le lait, le pain, le beurre, le fromage, le porridge, la soupe, le concombre, la salade, la tomate...

l'assiette, le couteau, la fourchette, la cuillère, le verre, la serviette...

## **Expressions clés**

- Est-ce que tu aimes le / la / les \_\_\_?
- Oui, j'aime le / la / les \_\_\_\_.
- Non, je n'aime pas \_\_\_\_.
  
- Quel est ton plat préféré?
- C'est \_\_\_\_.
  
- Qu'est-ce que tu veux boire?
- De l'eau / du lait, s'il te plaît!

Bon appétit!

Merci! / Merci beaucoup! / Non, merci!

De rien!

## **Support pédagogique**

- support visuel: des images des aliments et des boissons
- préparer une fiche recette Tarte aux pommes

## Activités

### Mathématiques

- On compte les couverts dont on a besoin pour le repas. On compte la nourriture servie dans l'assiette (combien de pommes de terre...).
- Exploiter la fiche recette tarte aux pommes.

### Atelier cuisine

- Tarte aux pommes. Préparer une fiche recette tarte aux pommes avec les images des ingrédients ou des dessins réalisés par les enfants.

### Jeux

- Le champignon empoisonné avec les images ou des objets.
- Jeu de mémoire avec les images de nourriture.
- KIM
- Salade de fruits avec les différents aliments.
- L'enseignant dit: "Ceux qui aiment les tomates, sautez x fois". Ceux qui n'aiment pas la salade, tapez des mains x fois.

### Explorer

- On observe, par exemple, en combien de temps une peau de banane se décompose.

### Histoires

- La chenille qui fait des trous (Eric Carle)
- On peut s'inspirer de cette histoire pour créer des animations avec de la pâte à modeler ou du papier.

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Feutrage de laine au savon et à l'eau ou avec une aiguille. On peut en faire des fruits et des légumes.
- Dessin ou peinture des plats préférés.
- Si on fait une tarte aux pommes, les enfants dessinent les ingrédients.

### Musique

- J'aime les fruits (Alain Le Lait)
- Au petit déjeuner (Alain Le Lait)
- La ronde des légumes
- Il était une fermière: On forme un cercle, on écoute la chanson et on danse. On fait les gestes selon les paroles.

# Les animaux

## Objectifs

- apprendre les noms des animaux
- savoir identifier les animaux dans les images

## Objectifs linguistiques

- savoir poser et répondre à la question:
  - C'est quel animal? C'est...
- dire quel est son animal préféré

## **Mots-clés**

le chat, le chien, le cheval, l'oiseau, la grenouille, l'écureuil, le loup, le lapin, l'ours, le cochon

## **Expressions clés**

- Qu'est-ce que c'est?
- C'est \_\_\_\_\_.

## **Support pédagogique**

- support visuel: les images des animaux



## Activités

### Mathématiques

- Quelle heure est-il Monsieur le Loup?
- Des images de hérissons avec des chiffres différents. Compter les piquants du hérisson.
- L'enseignant montre des chiffres et des images d'animaux. L'enseignant montre p.ex. le numéro 3 et une image d'un lapin. Les enfants doivent sauter 3 fois.
- On compare les tailles des différents animaux.

### Jeux

- Monsieur le Chèvre
- La salade de fruits
- KIM
- Le champignon empoisonné
- Devine qui suis-je: J'ai quatre pattes, deux oreilles, des moustaches et je saute...

### Explorer

- On peut construire des maisons de 'Trois petits cochons' et ensuite on peut souffler sur les maisons et observer quelle est la plus solide.

### Histoires

Toc, toc, qui est là?

C'est le chat.

Que veux-tu?

Du tissu!

Pour qui?

Pour la souris.

Pourquoi?

Parce qu'elle a froid.

- La grenouille à grande bouche (Elodie Nouhen et Francine Vidal)
- Graou n'a pas sommeil (Kaisa Happonen)
- La tortue et le lièvre (La Fontaine)
- Boucle d'or et les trois ours
- Les trois petits cochons
- Les contes peuvent être mis en scène avec les marionnettes.

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- On peut illustrer les paroles de la chanson Promenons-nous dans les bois.
- On peut faire des maisons de 'Trois petits cochons' avec les matériaux récupérés de la forêt.

### Musique

- Loup y es-tu? Promenons-nous dans les bois.
- Une souris verte.
- Comptinette des hérissons -comptine à gestes
- Les poissons (Alain Le Lait)
- Avec un gros nez (Alain Le Lait)
- Un petit escargot
- L'ours dort

# La famille / Diversité

## Objectifs

- apprendre les membres de la famille
- comprendre l'existence de différents types de familles
- comprendre les relations de parenté dans la famille

## Objectifs linguistiques

- savoir nommer les membres de la famille
- savoir répondre aux questions:
  - Avec qui es-tu venu(e) au préscolaire?
  - Est-ce que tu as des frères ou des soeurs?

## **Mots-clés**

le papa, le père, la maman, la mère, la grand-mère, la mamie, le grand-père, le papy, les grand-parents, la soeur, le frère, le bébé

## **Expressions clés**

- Comment il / elle s'appelle ta maman / ton papa?
- Ma maman / mon papa s'appelle \_\_\_\_.
  
- Est-ce que tu as des frères ou des soeurs?
- Oui, j'ai \_\_\_\_.
- Non, je n'ai pas de frères / de soeurs.
  
- Avec qui es-tu venu(e) aujourd'hui?
- Je suis venu avec ma maman, mon papa...

## **Support pédagogique**

- support visuel: des cartes des membres la famille

## Activités

### Mathématiques

- On compte combien de sœurs, frères, mamans, papas, grand-mères, grand-pères il y en a-t-il au total dans le groupe. L'enseignant peut faire des statistiques avec les données collectées dans le groupe avec des images ou des dessins sur le mur.

### Jeux

- KIM
- Le champignon empoisonné
- La salade de fruits avec les images des membres de famille
- Le jeu des Sept familles
- Jouer à la poupée
- Jouer avec les différents rôles de la famille

### JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- On dessine l'arbre généalogique de l'enfant.

### Musique

- Comptinette des hérissons
- La famille des doigts

# Noël

## Objectifs

- apprendre le vocabulaire de Noël
- présenter les traditions de Noël en France, le marché de Noël de Strasbourg

## Objectifs linguistiques

- apprendre à souhaiter Joyeux Noël

## **Mots-clés**

Noël, le père-noël, le lutin, les chansons de Noël, le cadeau de Noël, les fêtes de Noël, le sapin de Noël, le cochon, le pain d'épice, le renne, la bûche de Noël

## **Expressions clés**

Joyeux Noël!

## **Support pédagogique**

- support visuel: un calendrier de l'avent, les images de Noël

## Activités

### Mathématiques

- Compter les jours jusqu'à Noël avec le calendrier de l'avent.

### Jeux

- KIM
- Le champignon empoisonné avec les images de Noël
- Jeu de loto

### Histoires

- Le bonhomme de pain d'épices

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Faire des décorations de Noël.
- Dessiner des cartes de Noël et les envoyer aux personnes âgées.
- Dessiner des cadeaux qu'on souhaite avoir et essayer de les nommer en français.

### Musique

- Mon beau sapin
- L'as-tu vu?
- Vive le vent
- Les cochons de maman  
(mélodie: 'Porsaita Äidin oomme kaikki') - Kristiina Turkki  
Les cochons de maman nous sommes,  
tous nous sommes,  
tous nous sommes,  
les cochons de maman tous nous sommes,  
tous nous sommes - tout le monde.  
C'est toi et moi aussi,  
c'est toi et moi aussi!

### Atelier cuisine

- Faire des pains d'épices avec les enfants et les décorer avec les mots en français.

## JE GRANDIS ET JE ME DÉVELOPPE

# Les activités d'hiver

### Objectifs

- apprendre à nommer les différents types d'activités d'hiver

### Objectifs linguistiques

- parler d'une activité d'hiver

### **Mots-clés**

l'hiver, la luge, le ski, les patins à glace, le hockey, le snowboard, la raquette

### **Expressions clés**

- Que fais-tu comme sport?
- Je fais du / de la / des \_\_\_\_\_.
- Je ne sais pas faire \_\_\_\_\_.

### **Support pédagogique**

- support visuel: des images de sports d'hiver
- l'enseignant montre les activités d'hiver avec des gestes

## Activités

### Mathématiques

- Quelle heure est-il Monsieur le Loup?

### Jeux

- L'enseignant dispose des cartes sur le thème de l'hiver dans la salle et les enfants doivent courir vers la carte nommée. Une autre variation c'est de demander aux enfants de se déplacer de la même façon que l'on fait le sport donné (par ex. faire semblant de skier en allant vers la carte ski, faire semblant de patiner en se dirigeant vers la carte patins à glace).

### Explorer

- Organiser une sortie luge, skis, patins à glace.

### Histoires

- Ollin hiihtoretki (Elsa Beskow)
- La course de luge (Astrid Desbordes)

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Arts

- L'enseignant propose à chaque enfant de dessiner soi-même en train de faire son activité de sport préférée ou l'activité réalisée lors de la sortie en groupe.

### Musique

- Dans mon pays d'hiver  
Faire écouter la chanson "Dans mon pays d'hiver". Adapter les paroles de la chanson avec des idées apportées par les enfants. Chaque enfant montre avec des gestes une activité d'hiver (par exemple, la luge, les skis...) et les autres enfants doivent l'imiter.

# La neige, la glace, l'eau

## Objectifs

- apprendre les mots relatifs à l'hiver
- observer les différents états de l'eau

## Objectifs linguistiques

- reconnaître les mots de l'hiver

## **Mots-clés**

l'eau, la glace, la neige, les flocons de neige, le bonhomme de neige, la boule de neige

## **Expressions clés**

- Qu'est-ce que c'est?
- C'est un / une / des \_\_\_\_.

## **Support pédagogique**

- support visuel: des images d'hiver



## Activités

### Mathématiques

- Activité de soustraction avec le nombre d'enfants dans le groupe. L'enseignant dit la comptine suivante et à chaque tour la quantité totale de bonhommes de neige (les enfants) qui sont debout diminue.
- Les X (nombre total des enfants) bonhommes de neige debout dans la forêt
- Le soleil qui brille et X bonhomme(s) qui fond(ent) SPLASH
- L'enfant s'allonge par terre "fondu" et le jeu continue jusqu'à ce que tous les bonhommes de neige soient fondus.

### Jeux

- Les flocons de neige collants
- Les bonhommes de neige (Kristiina Turkki)

### Explorer

- Dans la forêt, l'enseignant propose une activité d'observation de différents états de l'eau. Les enfants remplissent une brique de lait avec de la neige et la mettent à fondre dans un réchaud (type Trangia). Avant cela, ils font des hypothèses pour vérifier s'il y a des changements par rapport à la quantité de neige une fois fondue. À chaque étape de l'expérience l'enseignant pose des questions sur les différents états de l'eau (solide, gazeux et liquide) Et on peut réutiliser l'eau de la neige fondue pour la congeler à nouveau, on en observe et compare la quantité d'eau dans chaque étape de l'expérience.
- On observe les différentes formes des flocons de neige à l'aide d'une loupe et on les compare à des images imprimées.

### Histoires

- Dessin animé "Le chat de neige" raconte l'histoire d'une petite fille solitaire et de son chat magique.
- Graou n'a pas sommeil (Kaisa Happonen)
- The snowman (Raymond Briggs) Il existe aussi le dessin animé de cette histoire.

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Bricolage sur le thème de l'hiver: des bonhommes de neige, des flocons de neige avec du papier ou de la peinture. Décoration des fenêtres ou des murs.
- Peinture du bonhomme de neige avec un pulvérisateur. Faites un bonhomme de neige dans la cour ou dans la forêt et peignez-le avec de la peinture à l'eau dans un pulvérisateur. Amusez-vous à mélanger des couleurs pour obtenir de nouvelles combinaisons.

# La galette des rois

## Objectifs

- parler de la tradition de la galette des rois
- apprendre la comptine Roule, galette

## Objectifs linguistiques

- apprendre le vocabulaire relatif aux traditions de la galette des rois: la fève, la couronne, la reine, le roi

## **Mots-clés**

la galette, la fève, la reine, le roi, la couronne, le lapin, le loup, l'ours, le renard

## **Expressions clés**

Je suis le roi / la reine.

## **Support pédagogique**

- support visuel: des images des ingrédients de la recette de la galette ainsi qu'une fiche recette

## Activités

### Jeux

- Attrape-moi si tu peux

### Histoires

- Roule, galette (Père Castor)
- L'enseignant peut regarder la vidéo Roule, galette (nouvelle version) avec les enfants ou raconter l'histoire en utilisant des images.
- Animation: Roule, galette
- Vidéo: Un jour, une question: Pourquoi mange-t-on des galettes en janvier?

### JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Fabriquer des couronnes pour la galette des rois.

### Musique

- Je suis la galette, la galette, je suis faite avec du blé ramassé dans le grenier. On m'a mise à refroidir mais j'ai mieux aimé courir. Attrape-moi si tu peux.

### Atelier cuisine

- Préparer une galette des rois avec les enfants! La pâte feuilletée déjà prête est facile à utiliser et on peut remplacer la fève en porcelaine par des haricots.

# Mardi gras

## Objectifs

- parler de la tradition du Mardi Gras
- savoir commander une crêpe
- savoir acheter une crêpe
- utiliser les formules de politesse
- présenter la région de la Bretagne, parler des crêpes bretonnes

## Objectifs linguistiques

- savoir commander et acheter une crêpe
- nommer les ingrédients de la recette à crêpes

## **Mots-clés**

les crêpes, les ingrédients de la recette: de la farine, du lait, des œufs, du sucre, de la confiture, les numéros, l'euro

## **Expressions clés**

- Une crêpe, s'il vous plaît!
- Avec de la confiture ou du sucre?
- Avec de la confiture / du sucre.
- Combien ça coûte?
- Ça coûte \_\_\_ euros.
- Merci! / Merci beaucoup!
- De rien.

## **Support pédagogique**

- support visuel: des images des ingrédients de la crêpe, une fiche recette crêpes

## Activités

### Mathématiques

- Exploiter la fiche recette crêpes. Travailler les calculs dans le jeu de rôle chez la marchande.

### Jeux

- On joue au jeu de la marchande aux crêpes. L'enseignant peut élaborer un menu de la crêperie, avec d'autres options à boire et à manger. On peut aussi y rajouter des prix.

### Histoires

- Animation: La migration bigouden

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Bricolage crêpes.

### Musique

- Chanson Quand on fait des crêpes chez nous
- Si le loup faisait des crêpes

### Atelier cuisine

- Et, oui, on fait des crêpes! Il y a plusieurs recettes aux crêpes. L'enseignant peut élaborer une fiche recette avec les ingrédients et les étapes de préparation de la recette.

# La francophonie

## Objectifs

- parler de la richesse de la langue française dans le monde. Présenter les pays où on parle la langue française
- vérifier quelles sont les différentes langues parlées dans le groupe
- renforcer l'importance de la diversité culturelle et linguistique présentes dans le groupe

## Objectifs linguistiques

- nommer la / les langue(s) parlée(s) à la maison et dans le groupe

## **Mots-clés**

le français, le finnois, le suédois, l'arabe, l'espagnol, l'anglais, l'allemand, le russe, le chinois...

## **Expressions clés**

- Quelles langues parles-tu?
- Je parle \_\_\_\_.
- Où est-ce que tu habites?
- J'habite à \_\_\_\_ en Finlande.

## **Support pédagogique**

- des cartes interactives (google maps), les drapeaux des pays francophones et des pays d'origine des enfants dans le groupe

## Activités

### Histoires

- Faire connaître les contes des pays francophones sur le site de TV5 Monde (enseigner le français).

### Jeux

- Pierre-papier-ciseaux (kivi, sakset, paperi)

### JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

- L'enseignant peut repérer la diversité linguistique existante dans le groupe et en faire un petit projet, par exemple comment saluer dans les différentes langues parlées par les enfants. Préparer un panneau avec les enfants où ces mots seront affichés. C'est également une bonne opportunité de faire un travail en équipe avec les parents.

### Art

- Colorier les drapeaux des pays francophones.

## JE GRANDIS ET JE ME DÉVELOPPE

# La circulation

### Objectifs

- apprendre les directions
- apprendre les panneaux de signalisation routière
- apprendre les formes géométriques
- parler de la sécurité routière
- parler de comment on se déplace le matin vers le préscolaire

### Objectifs linguistiques

- dire les directions
- savoir répondre à la question comment es-tu venu ici / aujourd'hui au préscolaire?

### **Mots-clés**

à droite, à gauche, tout droit, en avant, en arrière, avancer, reculer, tourner

### **Expressions clés**

- Comment es-tu venu(e) aujourd'hui au préscolaire?
- Je suis venu(e) à pied / à vélo / en bus / en trottinette / en voiture

### **Support pédagogique**

- support visuel: des images des véhicules et des mouvements



## Activités

### Mathématiques

- Robot pédagogique Bee bot. Dessiner une grille par terre avec du scotch. L'enseignant peut y rajouter des cartes bonus où le robot Bee bot doit passer pour récupérer des points et aussi des cartes à éviter. Les enfants apprennent à coder avec le robot afin de récupérer des points.

### Jeux

- Programmation avec le corps. Variation: Le jeu de flèches.
- Un enfant 'programme' un parcours pour l'autre enfant avec les images des flèches ( à droite, à gauche, tout droit, en avant, en arrière)

### Explorer

- Reconnaître la forme géométrique des panneaux de signalisation lors d'une balade en ville.
- Observer et identifier également les formes géométriques des objets de la salle du groupe.

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Fabriquer avec les enfants des panneaux de signalisation routière.

### Musique

- Tiens voilà main droite

# Le cycle de vie

## Objectifs

- savoir planter une graine
- apprendre le cycle de vie du papillon / de la coccinelle / d'une plante

## Objectifs linguistiques

- savoir répondre à la question:
  - De quoi a-t-on besoin pour planter?

## **Mots-clés**

le soleil, la terre, la fleur, la plante, la graine, l'oeuf, la chenille, le cocon, le papillon, la coccinelle, l'arrosoir, arroser, planter, pousser

## **Expressions clés**

- Qu'est-ce que c'est?
- C'est une fleur / un arbre / une plante.
- De quoi a-t-on besoin pour planter?
- Pour planter, je mets de la terre, des graines, de l'eau et il faut aussi du soleil.

## **Support pédagogique**

- support visuel: des images de différentes phases du cycle de vie, par exemple d'une plante

## Activités

### Jeux

- Cherche ton arbre! (Puuhippa)

### Explorer

- Planter des haricots, des pois, des graines de pin et les voir pousser.

### Histoires

- Jacques et les haricots verts
- La chenille qui fait des trous (Eric Carle)

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- On fait avec de la pâte à sel toutes les étapes du cycle de vie du papillon ou de la coccinelle.
- On peut faire des chenilles avec des matériaux recyclés p.ex. les boîtes à oeufs etc.

### Le cycle de vie du papillon

- Inventer avec les enfants des gestes/ la chorégraphie adapté(e)s aux paroles.
- Le papillon, le jeu des mains:
- Le papillon pond des oeufs.
- Les œufs deviennent chenilles.
- Les chenilles se transforment en cocons.
- Les papillons sortent des cocons.

### Le cycle de vie d'une plante

- Former des groupes. L'enseignant distribue aux différents groupes des cartes où il y a des photos du cycle de vie d'une plante (la graine, le semis, la plante, le fruit). Un enfant à la fois doit mimer chaque carte aux autres personnes de son groupe.

### La danse des papillons

- Les enfants créent une danse créative qui démontre le cycle de vie d'un papillon. Les enfants peuvent également se déguiser en papillons.
- La musique: La valse des papillons (Erkki Melartin)
- Suggestion: Devinez quels sont les différents instruments dans la musique.

### Musique

- Savez-vous planter les choux?

# Recyclage

## Objectifs

- parler de l'importance du recyclage
- savoir distinguer les différents déchets (leurs différents matériaux) et les trier
- savoir déposer les déchets dans la poubelle adéquate

## Objectifs linguistiques

- savoir dire quel déchet va dans quelle poubelle et les compter
- nommer les différents matériaux

## **Mots-clés**

le tri, le recyclage, le déchet, le papier, le plastique, le métal, le carton, le verre, les biodéchets, les déchets mélangés

## **Expressions clés**

- Où est-ce qu'on met la brique de lait?  
C'est fait en carton.
- Ça va dans la poubelle carton.

## **Support pédagogique**

- des objets faits de matériaux différents
- support visuel: des images de différents déchets.  
Des étiquettes en français pour les poubelles dans le préscolaire

## Activités

### Mathématiques

- On compte, par exemple, le nombre de briques de lait consommées par notre groupe pendant une semaine.

### Jeux

- Jeu de tri:  
On désigne des poubelles imaginaires étiquetées dans la forêt. L'enseignant cache des photos des objets faits de différents matériaux (du papier, du carton, du bois, du verre, du métal, du plastique, du tissu). Les enfants cherchent des objets qui sont accrochés dans la nature. Les enfants doivent apporter les images une à la fois dans la poubelle adéquate.
- Variation: L'enseignant peut aussi donner la consigne: "Touche l'image dans laquelle l'objet est fait en plastique".
- Variation II: Trouve un objet qui est fait en plastique et dis-le ou va le chercher.
- Préparer des gros sacs-déchets avec des objets à différents matériaux. Former des groupes. Prévoir les poubelles adéquates pour chaque objet dans le sac. Chaque groupe reçoit un sac et doit placer les objets du sac dans les poubelles adéquates.

### Explorer

- Une fois les briques de lait vidées, on compte combien de briques de lait aplaties on peut faire entrer dans une autre brique non aplatie avant de les mettre dans la poubelle. On compare la différence de volume de déchets entre les briques pliées et les briques non pliées.
- Cela peut être aussi un défi lancé aux enfants: quel groupe réussira à mettre le plus grand nombre de briques de lait aplaties dans une brique vide?

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Théâtre des marionnettes sur le thème du recyclage. Par exemple, les animaux de la forêt se confrontent avec le tas de déchets qu'ils doivent trier dans les bonnes poubelles.
- On fait une installation avec les matériaux recyclés, par exemple avec les boîtes à oeufs, les canettes, les pots de yaourt etc...

# Pâques

## Objectifs

- connaître le vocabulaire lié à Pâques

## Objectifs linguistiques

- souhaiter Joyeuses Pâques

## **Mots-clés**

pâques, le lapin, la poule, le poussin, l'œuf, l'œuf au chocolat, le panier, la sorcière, cacher, trouver

gris, blanc, noir, roux, beige, brun

## **Expressions clés**

Joyeuses Pâques!

Dire: J'ai trouvé! (lors de la chasse aux oeufs)

## **Support pédagogique**

- support visuel: des images sur le vocabulaire de Pâques
- des images de la comptine "L'était une poule grise"

## Activités

### Mathématiques

- Trouver des activités du type “I spy” sur le thème de Pâques.

### Jeux

- Chasse aux œufs de Pâques. Organiser une chasse aux œufs avec des images ou d’autres objets cachés dans la cour où dans la forêt.

### Histoires

- L’était une poule grise
- Poème Petit Lapin Pistache

## JE M’EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Arts

- Bricolage sur le thème de Pâques.

### Musique

- Quelques suggestions sur le thème des poules et des lapins: Une poule sur un mur, Petit lapin plein de poils, Mon petit lapin s’est sauvé dans le jardin, En allant chercher mon pain.

# Le poisson d'avril

## Objectifs

- parler de la tradition du Poisson d'avril

## Objectifs linguistiques

- savoir dire Poisson d'avril!

## **Mots-clés**

avril, le poisson, les blagues, les farces

## **Expressions clés**

Poisson d'avril!

## **Support pédagogique**

- support visuel: des images liées au thème poisson d'avril



## Activités

### Jeux

- Utilisez le poisson en papier ou carton bricolé avec les enfants pour faire ce jeu. On doit accrocher, le plus discrètement possible, de petits poissons en papier dans le dos des personnes qui se promènent (parfois toute la journée) avec ce "poisson d'avril" qui fait bien rire les autres.
- Poissons-pêcheurs / Le filet du pêcheur
- Le vieux brochet

### Explorer

- Montrer des images des différents poissons.

### Histoires

- Le petit poisson blanc (Guido von Genechten)

## JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

### Art

- Fabriquer et décorer un poisson en carton ou papier.

### Musique

- Les petits poissons dans l'eau

# Fête du printemps

## Objectifs

- la clôture de l'année
- observer la nature qui se réveille (les insectes, les nids des oiseaux, les bourgeons)
- savoir nommer quelques insectes

## Objectifs linguistiques

- savoir dire: Bonne vacances!
- dire le nom de quelques insectes

## **Mots-clés**

le printemps, la fête de printemps, le diplôme, les vacances, nager, le soleil, le lac, la mer, les insectes, les fleurs

## **Expressions clés**

Bonne vacances!

- Qu'est-ce que c'est?
- C'est \_\_\_ (une coccinelle / une mouche...)

## Activités

### Explorer

- Observer les changements dans la nature et les photographier. On peut observer, par exemple, le développement d'un bourgeon en feuille.

### Histoires

Où vas-tu,  
Toute dodue,  
Chenille poilue?

Filer un joli cocon  
Tontaine, ton ton,  
Pour devenir

Tontaine, ton ton,  
Pour devenir  
Un papillon.

### JE M'EXPRIME DE DIFFÉRENTES FAÇONS

#### Art

- Dessiner des insectes et bricoler des fleurs de différentes façons. Décorations pour la fête du printemps.

#### Musique

- La danse des abeilles
- La fourmis m'a piqué la main

# Idées jeux

## Le facteur n'est pas passé

Il faut prévoir un objet qui représente le colis (une balle, une pièce de vêtement). Désigner un joueur qui tiendra le rôle du facteur. Les enfants s'assoient en cercle. Pendant qu'ils chantent la chanson les yeux fermés: "*Le facteur n'est pas passé à la boîte aux lettres, il ne passera jamais, il mange des boulettes. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche*" (version adaptée) le facteur tourne autour des autres joueurs. À la fin de la chanson, le facteur doit avoir déposé le colis derrière le dos d'un enfant. Tous les joueurs doivent regarder derrière eux et celui qui a reçu l'objet doit se lever et attraper le facteur, en courant autour du cercle. Le facteur doit, quant à lui, prendre la place du joueur qui le poursuit sans se faire toucher. Si le facteur réussit à s'asseoir sans être touché, il a gagné. L'autre joueur devient donc facteur et une nouvelle partie peut commencer. Si le facteur est rattrapé et touché, l'autre joueur reprend sa place de départ et le facteur garde son rôle.

## Poissons-pêcheurs/ Le filet du pêcheur

Les joueurs sont répartis en deux équipes : les poissons et les pêcheurs. Les pêcheurs sont debout et se tiennent par la main. Ils forment un cercle dont l'intérieur représente un filet. Les poissons sont à l'extérieur du cercle. Les pêcheurs doivent convenir ensemble d'un nombre (5 par exemple). Ensuite, ils doivent former une ronde et lever les bras en l'air tout en se tenant la main. Une fois les bras levés, ils doivent compter, à haute voix, jusqu'au nombre convenu (5, dans notre exemple). Pendant ce temps, les poissons traversent la ronde en passant au milieu de celle-ci. Une fois que les pêcheurs arrivent au nombre décidé (5), ils baissent tous leurs bras en même temps pour capturer les poissons. Ils deviennent alors pêcheurs et rejoignent le cercle matérialisant le filet. Le jeu continue selon les mêmes règles jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de poissons.

## Le vieux brochet

L'enseignant ou les enfants forme(nt) des groupes de différents poissons (le saumon, le brochet, la perche...). Un enfant est au milieu du terrain de jeu et joue le rôle du vieux brochet. Chaque groupe d'enfants a sa propre maison (par exemple, un arbre). Le vieux brochet invite alors chaque groupe de poissons à venir nager avec lui. À un moment donné, il crie "J'ai faim!" et il essaie d'attraper les autres poissons pendant qu'ils courent vers leurs maisons. Une fois le poisson attrapé, il devient lui aussi un brochet.

## Attrape-moi si tu peux

Faire un jeu de poursuite basé sur la chanson *Je suis la galette*. À chaque tour de rôle, un animal (le lapin, le loup, l'ours, le renard) essaie d'attraper tous les autres qui ont le rôle des galettes. Les enfants libres peuvent délivrer un enfant qui a été attrapé.

## Les flocons de neige collants (Suomen Latu)

Les joueurs sont des flocons de neige qui rebondissent, sautent ou sautillent au début d'un jeu, s'approchant d'autres flocons. Lorsqu'un flocon touche un autre flocon, ils s'accrochent ensemble. Après avoir collé ensemble, ils continuent de rebondir ensemble, s'accrochant à de nouveaux flocons de neige, jusqu'à ce que tous les flocons de neige soient finalement collés ensemble en une seule grosse boule de neige.

## KIM

Disposez sur la table plusieurs objets ou images : livre, crayon, ciseaux, tasse, cuillère, fourchette, jouets, pièces de monnaie...

Les joueurs disposent d'une minute pour mémoriser tous les objets, puis ils se retournent pour ne plus voir la table.

Pendant ce temps, le meneur de jeu modifie quelque chose : il ajoute un objet, en enlève un ou, plus difficile, en déplace un.

Les joueurs se retournent pour observer de nouveau la table : le premier qui trouve la différence a gagné et devient le nouveau meneur de jeu.

## Jeu de sept familles

Tout d'abord, un des joueurs distribue 7 cartes à tous les participants. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille Dupont, je voudrais le père). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaite, il doit dire à voix haute "Bonne pioche !" et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs. S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.

Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'une famille seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.

Si un joueur possède toute une famille (les 6 cartes), il pose la famille devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Il ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur possède de familles complètes.

Le gagnant est celui qui à la fin de la partie possède le plus de familles devant lui ([regles-de-jeux.com](http://regles-de-jeux.com))

## Jeu de couleurs I

Les enfants sont en ligne et l'enseignant est de l'autre côté du terrain. Il dit p.ex. l'enfant qui a un bonnet rouge peut avancer x pas. Le premier enfant qui touche l'enseignant sera le suivant à donner les consignes.

## Jeu de couleurs II

Les enfants sont en cercle. L'enseignant invente des phrases sur les vêtements que les enfants de son groupe portent. Par exemple 'Celui qui a un bonnet rouge, saute trois fois, celui qui a les chaussures noires tape deux fois les mains', 'Si vous portez un pantalon rouge, sautez trois fois.'

## Jeu de couleurs III

L'enseignant pose des papiers de couleur par terre. Les enfants marchent dans la pièce en écoutant de la musique. Lorsque la musique s'arrête, l'enseignant dit une couleur, un chiffre et une partie du corps (par exemple "Trois doigts sur jaune"). Les enfants placent le nombre approprié de parties du corps décrites sur la couleur de papier que l'enseignant a dit.

## Jeu des codes numéros ou couleurs

### I

Programmation mouvement-couleurs : L'enseignant attribue un mouvement à chaque couleur. Lorsque l'enseignant nomme une couleur, les enfants se déplacent en suivant le mouvement lié à la couleur.

On peut également augmenter le nombre de couleurs consécutives afin de créer des mouvements plus longs. Par exemple, l'enseignant montre trois fois le carton bleu et l'enfant fait trois roulades ou l'enseignant montre trois fois le carton bleu et deux fois le rouge et l'enfant fait trois roulades et après deux sauts.

### II

L'enseignant prépare des cartes laminées des numéros ou des couleurs. Prévoir du scotch ou de la ficelle pour attacher les cartes sur la cour. Préparer également la série des codes numéros/ couleurs qui sera distribuée aux enfants sur un bout de papier. Prévoir aussi un minuteur, du papier pour les résultats de la course et un stylo.

L'enseignant affiche des cartes numéros ou couleurs et les dispose aux différents endroits dans la cour. L'enseignant forme des équipes (4 enfants au maximum).

La première fois: l'enseignant dit à haute voix quel est le code à suivre (si on travaille les numéros de 1 à 5: 5, 2, 1, 3, 4... on peut également y rajouter des couleurs: 5, vert, 2, 1, bleu, 4, 3... Le groupe doit courir vers les cartes affichées et revenir une fois le code réalisé sur leur point de départ. C'est le tour du groupe suivant.

La deuxième fois: l'enseignant distribue une série de numéros ou de couleurs à chaque équipe. Lorsque les enfants ont leur code, ils courent vers l'endroit où le numéro ou la couleur de leur code est affiché(é) et reviennent sur leur point de départ.

L'enseignant peut chronométrer et marquer le temps que chaque équipe a pris pour réaliser le code.

On peut également y rajouter une histoire, par exemple, les enfants sont maintenant des pirates qui ont trouvé un coffre au trésor mais ils ont besoin d'un code donné afin d'ouvrir ce coffre. L'enseignant peut prévoir une boîte ou faire une animation Chatterpix sur une tablette pour offrir une petite surprise à la fin du jeu. Utilisez votre imagination!

## La programmation avec les couleurs

L'enseignant attribue un mouvement à chaque couleur. Lorsque l'enseignant nomme une couleur, les enfants se déplacent en conséquence.

On peut également augmenter le nombre de couleurs consécutives afin de créer des mouvements plus longs. Par exemple, l'enseignant montre trois fois le carton bleu et l'enfant fait trois roulades.

## Le champignon empoisonné

Disposez sur la table ou par terre dehors plusieurs objets ou images d'un thème : des aliments, des animaux, véhicules, jouets... Un enfant sort. Les autres décident quelle image est "empoisonnée". On nomme les objets ou les images tous ensemble et on compte combien de points l'enfant a eu avant de l'avoir touché l'image "empoisonnée"

## Combien de fois sonne mon triangle?

L'enseignant demande aux enfants de fermer les yeux. L'enseignant joue d'un instrument en tapant un nombre des fois. Les enfants doivent dire combien de fois ils entendent taper.

## Quelle heure est-il, Monsieur le Loup?

Tous ensemble, les moutons demandent au loup: "Quelle heure est-il, Monsieur le loup?" Le loup répond l'heure de son choix. Par exemple: "Il est trois heures." Les moutons s'avancent alors vers le loup de trois pas s'il est trois heures ou du nombre de pas correspondant à l'heure indiquée par le loup. Quand les moutons sont proches du loup, il dit "L'heure de manger!" et essaye d'attraper les moutons, qui deviennent des nouveaux loups.

On peut en jouer aussi avec des skis ou en patinant.

L'enseignant peut faire des exercices d'addition et de soustraction, par exemple: Quelle heure est-il? Il est 3 moins 2.

## Le minuteur

L'enseignant cache le minuteur quelque part dans la forêt. Lorsque le minuteur sonne, les enfants doivent le trouver.

## Jacques a dit

Un joueur prend le rôle de 'Jacques' et donne des consignes aux autres joueurs sur la façon dont ils doivent bouger, par exemple, 'Sautez !'. Les consignes doivent être suivies uniquement lorsqu'elles sont précédées de la phrase 'Jacques a dit'. Les joueurs sont éliminés du jeu soit s'ils ne suivent pas les consignes correctement soit s'ils bougent lorsque la phrase 'Jacques a dit' n'a pas été dite.

## **Le jeu du béret**

Pour ce jeu il faut des plots de marquage et un terrain de jeu. Former deux équipes avec le même nombre de joueurs dans chaque équipe. Le terrain de jeu est divisé en deux, les plots de marquage au même nombre que les enfants sont placés au milieu. Chaque équipe se place face à face de chaque côté du terrain (sur deux lignes parallèles). La distance entre la ligne de départ de chaque équipe et le plot de marquage doit être la même. L'enseignant donne un numéro à chaque enfant (de 1 à X). Il le fait pour chaque équipe. S'il y a 5 joueurs par équipe, chaque enfant est numéroté de 1 à 5. L'enseignant appelle un ou plusieurs numéros. Les enfants désignés doivent alors récupérer, le plus vite possible, le plot de marquage situé au centre du terrain de jeu.

Dans un deuxième temps: L'enseignant laisse seulement un plot de marquage au milieu du terrain. Quand l'enseignant appelle un numéro, un enfant de chaque équipe vient le récupérer. Il faut retourner dans son camp avec le plot de marquage, sans être touché par l'autre joueur. La partie se termine lorsque chaque joueur a été appelé par l'enseignant au moins deux fois. L'équipe qui comptabilise le plus de points remporte la partie.

## **La salade de fruit**

(des versions différentes les fruits et la famille ou les véhicules et la famille)

Les enfants forment un cercle. Chacun reçoit le nom d'un fruit. Lorsque l'enseignant annonce "oranges et citrons!", ceux qui sont "orange ou citron" démarrent pour échanger leur place. A l'annonce "salade de fruits", chacun change de place.

## **Maa-meri-laiva**

On marque trois lignes dans la forêt: 'oui', 'je ne sais pas' et 'non'. L'enseignant demande p.ex. "Est-ce que la banane est jaune?" Les enfants répondent en courant vers la ligne correcte.

## **Jeu de loto**

Les enfants ont une grille avec des images. L'enseignant cache des images de Noël dans la forêt et les enfants essayent de les trouver. Le premier qui trouve toutes les images de sa grille gagne.

## **Les bonhommes de neige**

Les enfants forment un cercle dans la forêt. On dit la comptine "Quatorze (par exemple) bonhommes de neige sont debout dans la forêt, le soleil brille et un bonhomme fond." On peut varier le nombre de bonhommes qui fondent en même temps et après on compte avec les enfants ceux qui sont debout et ceux qui sont par terre. À la fin on dit "Il n'y a plus de bonhomme de neige debout dans la forêt, que des cailloux par terre et les bonhommes s'en vont!"



## **Le jeu des coins**

L'enseignant choisit quatre mots d'une catégorie p.ex. couleurs et accroche une représentation visuelle sur les arbres dans la forêt ou dans la cour. L'enseignant ou l'enfant est au milieu. Il a les yeux fermés et il compte lentement à haute voix de 1 à 10. Les autres enfants tournent autour de lui en silence et lorsqu'il a fini de compter, il dit par exemple 'banane' et les autres enfants doivent courir vers l'image jaune. Celui qui arrive vers le jaune en dernier est éliminé du jeu.

Dans l'autre version lorsque l'enfant du milieu a fini de compter, il devine où sont les autres enfants sans ouvrir les yeux et dit la couleur d'un arbre. Toute le monde dans ce coin choisi est alors sorti et rejoint l'enfant au milieu pour compter. Le jeu se termine lorsqu'il reste un enfant.

## **Les numéros et les groupes**

L'enseignant dit un numéro et les enfants doivent se regrouper suivant ce numéro, par exemple "trois = trois enfants dans un groupe".

L'enseignant met des images des numéros par terre dans la forêt ou dans la cour. Il dit un numéro et les enfants courent vers le numéro et ils doivent compter s'il y a le bon nombre d'enfants.

La statue avec les différentes parties du corps. "Faites moi une statue avec cinq pieds, trois bras et un coude..."

## **Monsieur pouce la comptine**

Le pouce est caché dans la main et on récite le poème ensemble..

Monsieur pouce es-tu là ?

Toc, toc, toc Monsieur pouce Es-tu là ?

Chut je dors.

Toc, toc, toc Monsieur pouce Es-tu là ?

Oui, je suis là !

Je sors !

## **M. le chèvre**

Chèvre, chèvre, M. le chèvre, combien de cornes reste t-il? L'enseignant montre en cachette le nombre avec les doigts ou avec les images des numéros. L'enfant essaye de deviner. Après on dit "Tu as dit 3, mais il y en avait 5".

On peut changer les animaux et les parties du corps: cheval- queue, lapin- oreilles, chat- moustaches etc.

## **Le manège Merry-go-round**

(Chanson originale en anglais: Minna Lappalainen, Laulau Oy)

“Debout, s'asseoir, le manège tourne, debout, s'asseoir, le manège s'arrête - stop!”  
Les enfants forment un cercle devant les chaises à l'intérieur ou sans chaise si on joue dehors. L'enseignant cache des images en dessous des chaises ou par terre à l'envers. On chante les paroles et on s'arrête. Les enfants regardent quelle image est cachée sous ou sur sa place.

## **Le jeu des vêtements et des couleurs**

Les enfants sont alignés en face de l'enseignant à l'autre bout de la cour. L'enseignant donne des consignes et les enfants les suivent. Par exemple, 'Celui qui a un bonnet rouge peut avancer trois pas...' Celui qui touche l'enseignant en premier gagne le jeu.

## **L'ours amoureux**

Dans la forêt, l'enfant choisit son animal préféré et imite sa façon de marcher en exprimant aussi une émotion qui a été suggérée par l'enseignant ou d'autres enfants. Par exemple, un ours amoureux, un chat fatigué...

## **Jeu des odeurs avec les boîtes de Kinder**

### **Jeu de mémoire avec les sons**

### **Jeu de mémoire avec les odeurs**

### **Devine qui suis -je?**

On écrit des numéros sur les pinces à linge. L'enfant ne voit pas quel numéro est attaché sur son dos. Il demande à l'autre: " Suis-je plus petit que le numéro x? On lui répond: "Non tu es plus grand/ plus petit". On continue à demander jusqu'à ce qu'on connaisse le numéro écrit le pince à linge.

## **Programmation avec le corps**

On peut jouer dans la cour ou dans la forêt. Former des binômes. Un enfant doit guider l'autre en le touchant gentiment suivant le code suivant:

Toucher le dos-> Avance!

Toucher les épaules-> Tourne à gauche! ou Tourne à droite!

Touche la tête-> Recule!

## **Jeu des codes numéros ou couleurs**

Programmation mouvement-couleurs: L'enseignant attribue un mouvement à chaque couleur. Lorsque l'enseignant nomme une couleur, les enfants se déplacent en suivant le mouvement lié à la couleur.

On peut également augmenter le nombre de couleurs consécutives afin de créer des mouvements plus longs. Par exemple, l'enseignant montre trois fois le carton bleu et l'enfant fait trois roulades ou l'enseignant montre trois fois le carton bleu et deux fois le rouge et l'enfant fait trois roulades et après deux sauts.

L'enseignant prépare des cartes laminées des numéros ou des couleurs. Prévoir du scotch ou de la ficelle pour attacher les cartes sur la cour. Préparer également la série des codes numéros/ couleurs qui sera distribuée aux enfants sur un bout de papier. Prévoir aussi un minuteur, du papier pour les résultats de la course et un stylo.

L'enseignant affiche des cartes numéros ou couleurs et les dispose à différents endroits dans la cour. L'enseignant forme des équipes (4 enfants au maximum).

Premier temps: l'enseignant dit à haute voix quel est le code à suivre (si on travaille les numéros de 1 à 5: 5, 2, 1, 3, 4... on peut également y rajouter des couleurs: 5, vert, 2, 1, bleu, 4, 3... Le groupe doit courir vers les cartes affichées et revenir une fois le code réalisé sur leur point de départ. C'est le tour du groupe suivant.

Deuxième temps: l'enseignant distribue une série de numéros ou de couleurs à chaque équipe. Lorsque les enfants ont leur code, ils courent vers l'endroit où le numéro ou la couleur de leur code est affiché(é) et reviennent sur leur point de départ.

L'enseignant peut chronométrer et marquer le temps que chaque équipe a pris pour réaliser le code.

On peut également y rajouter une histoire, par exemple, les enfants sont maintenant des pirates qui ont trouvé un coffre au trésor mais ils ont besoin d'un code donné afin d'ouvrir ce coffre. L'enseignant peut prévoir une boîte ou faire une animation Chatterpix sur une tablette pour offrir une petite surprise à la fin du jeu. Utilisez votre imagination!

## **J'ai.../ Qui a...?**

L'enseignant distribue une carte où il y a deux images des parties du corps. Une image est celle que l'enfant a et l'autre c'est l'image que l'enfant cherche en demandant au groupe. L'enseignant demande "Qui a ... (par exemple, un œil)? L'enfant qui a la carte répond J'ai ... et demande Qui a ...?"

## **Cherche ton arbre! (Puuhippa)**

Dans la forêt, demander aux enfants d'aller chercher un arbre qui sera leur "maison". Un enfant reste sans arbre, parce qu'il commence le jeu. Cet enfant dit "Changez d'arbre" et tout le monde court pour changer de "maison". L'enfant qui se trouve sans arbre recommence le jeu.

## Les chansons comptines:

### **La tête, les épaules, les genoux, le pied.**

On touche les parties du corps en chantant les paroles.

Tête, épaules, genoux et pieds.

Genoux et pieds.

Tête, épaules, genoux et pieds.

Genoux et pieds.

J'ai deux yeux, deux oreilles,

Une bouche et un nez.

Tête, épaules, genoux et pieds.

### **L'ours dort** (Mélodie de 'Karhu nukkuu')

L'ours dort, l'ours dort dans son nid d'hiver. Il n'y a pas de danger, nous voulons danser.

L'ours dort, l'ours dort - non, il ne dort plus! Un enfant commence le jeu dans le rôle de

l'ours. Il peut se mettre au milieu du groupe. Quand on fini de chanter la chanson, les

enfants courent et l'ours essaie d'attraper un autre enfant qui sera à son tour l'ours.

## Les chansons avec des thèmes:

### **Les vêtements et les animaux: Promenons nous dans les bois (trad.)**

### **Salutations: Bonjour, bonjour comment ca va - Alain le lait**

### **Famille et animaux: Comptinette des hérissons**

# Littérature

**Handbook for bilingual pre-primary education.**

Jenni Kohl, Christopher Pape-Mustonen,  
Hanna-Kaisa Rautio.

**Uncovering CLIL: Content and Language Integrated Learning in Bilingual and Multilingual Education.**

P. Mehistö, D. Marsh, M. Frigols. 2008. MacMillan Books for Teachers.

**Kieli tarttuu leikiten.**

Ilona Leimu.

**Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014**

Opetushallitus.

**Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018**

Opetushallitus.

