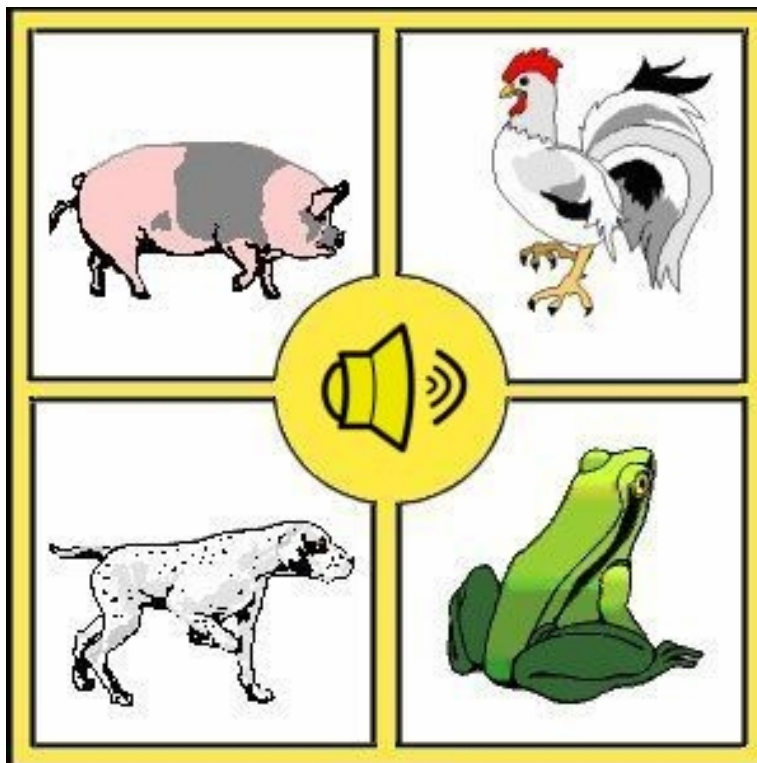




Éveil au Langage et
Ouverture à la Diversité Linguistique

Le cri des animaux





Résumé de la situation d'apprentissage et d'évaluation :

Au cours de ce module, les élèves sont amenés à réfléchir sur la diversité des sons qui existent dans différentes langues par l'écoute de sons représentant des cris d'animaux. Pour chacun des sons, les élèves identifient l'animal qui correspond au son, ainsi que la langue. Ensuite, ils participent à un jeu en équipe dans lequel chaque joueur doit, à tour de rôle, dire une onomatopée tandis que les autres joueurs doivent identifier l'animal et la langue.

Les membres d'ÉLODiL qui ont participé à l'élaboration et à la présentation de ce module en 2002-2003 sont, par ordre alphabétique :

Françoise Armand, professeure au Département de Didactique, Université de Montréal
Isabelle Anne Beck, enseignante ressource à l'école Iona, Montréal
Amélie Drewitt, étudiante au baccalauréat en Français Langue Seconde, Université de Montréal
Marilyn Joubert, stagiaire, étudiante à l'Université Stendhal, Grenoble, France
Erica Maraillet, étudiante à la maîtrise, Département de Didactique, Université de Montréal
Marielle Messier, conseillère pédagogique, Service des ressources éducatives, Commission Scolaire De Montréal
Sophie Paquin, étudiante au baccalauréat en Orthopédagogie, Université de Montréal

Les membres d'ÉLODiL qui ont participé à la reprise de ce module en 2004-2005 sont, par ordre alphabétique :

Françoise Armand, professeure au Département de Didactique, Université de Montréal
Marie-Claude Blouin, orthopédagogue à l'école Lucille-Teasdale, Montréal
Jean-Rodrigue Dessources, enseignant à l'accueil à l'école Lucille-Teasdale
Mitchèle Joseph, enseignante 5^e/6^e année à l'école Lucille-Teasdale, Montréal
Erica Maraillet, étudiante à la maîtrise, Département de Didactique, Université de Montréal
Marielle Messier, conseillère pédagogique, Service des ressources éducatives, Commission Scolaire De Montréal
Martine Perron, enseignante 5^e/6^e année à l'école Lucille-Teasdale, Montréal
Natalia Tabur, étudiante à la maîtrise, Département de Didactique, Université de Montréal

Certaines des activités présentées dans ce module, inspirées des documents produits par le Programme *Evlang*, ont été modifiées et adaptées notamment par la création systématique de nouveaux supports pédagogiques.



SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION - POUR LE QUÉBEC-

Titre de la situation : <i>Le cri des animaux</i>		rencontre : 60 minutes
Ordre d'enseignement : Primaire, 3^e cycle		
Domaine général de formation	Intention éducative	
vivre-ensemble et citoyenneté	Permettre à l'étudiant de participer à la vie démocratique de l'école ou de la classe et de développer des attitudes d'ouverture sur le monde et de respect de la diversité.	
Axe de développement		
culture de la paix		
Discipline concernée	Compétence disciplinaire	
Domaine des langues <i>Français, langue d'enseignement</i>	compétence 3 : communiquer oralement	
Ordre	Compétence transversale	
de la communication	compétence 9 : communiquer de façon appropriée	
<small>MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION DU QUÉBEC (2001). <i>Programme de formation de l'école québécoise, Éducation préscolaire et Enseignement primaire</i>, www.mels.gouv.qc.ca/DGFJ/dp/programme_de_formation/primaire/prform2001h.htm</small>		

LIENS AVEC LE PROGRAMME DE LA COLOMBIE-BRITANNIQUE - À VENIR -

Le cri des animaux

La diversité linguistique et l'interprétation du cri des animaux

Description: Les élèves sont amenés à réfléchir sur la diversité des sons qui existent dans différentes langues.

Aussi, au moyen de l'interprétation des cris d'animaux par des locuteurs de langues différentes, les élèves effectuent un travail de discrimination auditive.

Objectif: Sensibiliser les élèves à la diversité langagière.

* Il est essentiel de présenter aux élèves la description des activités de la rencontre ainsi que le ou les objectif(s) de cette dernière. S'il y a lieu, faire des liens avec les activités réalisées précédemment.

Durée : 1 rencontre de 60 minutes

Matériel requis

Pour l'élève :

- Annexe 4
- Annexe 5
- Annexe 6

Pour l'enseignant :

- Annexe 1
- Annexe 2
- Annexe 3
- Fichier son 1 à télécharger
- Fichier son 2 à télécharger

Phase de préparation

- Montrer aux élèves l'annexe 1 sur laquelle des couleurs peuvent être interprétées de façon équivoque (bleu-vert, vert-jaune, rose-violet). Si l'imprimé de l'annexe 1 n'est pas satisfaisant, il est aussi possible de prendre des cartes de couleurs montrant des échantillons de couleurs obtenues dans un magasin qui vend de la peinture.

Ou

Montrer aux élèves un objet dans la classe dont la couleur peut être interprétée de façon équivoque.

- Demander aux élèves quelle couleur ils voient. Les réponses seront probablement variées. Expliquer que la perception et l'interprétation des couleurs varient d'un individu à l'autre. (Expliquer par contre que pour un grand nombre de couleurs, il y aura consensus sur le terme qui définit la couleur). Il en va de même pour certains sons.

- Faire écouter une phrase en ewe, une langue africaine (fichier son 1).
- Demander à quelques élèves de répéter ce qu'ils ont entendu.
- Faire remarquer que s'ils ont tous écouté la même phrase, chacun a perçu une suite de sons qu'il a reproduit de manière différente. Ils ont pu repérer certains sons qui leur apparaissent proches des langues qu'ils connaissent et ont rencontré de la difficulté pour d'autres sons.

Phase de réalisation

Activité 1

- Expliquer que si on demande à une personne qui parle espagnol quel est le cri du coq, il répondra "KIKIRIKI" alors qu'une personne qui parle français dira "COCORICO". Demander pourquoi selon eux, mais éviter de donner une explication à ce stade. Demander s'ils connaissent d'autres cris d'animaux dans différentes langues. Il est possible qu'il existe des variantes individuelles pour les locuteurs d'une même langue.
- Projeter sur le tableau l'annexe 2. Expliquer aux élèves que l'activité qui suit sera faite en grand groupe.
- Étape 1
Écouter le premier son une première fois (fichier son 2).
- Étape 2
Demander aux élèves de quel animal il s'agit. (Pour trouver la bonne réponse, l'enseignante ou l'enseignant utilisera l'annexe 3).
- Étape 3
Faire une deuxième écoute et trouver la langue du locuteur. Mettre une croix dans la case appropriée du tableau reproduit sur tableau de la classe. Poursuivre avec les autres sons. (L'enseignante ou l'enseignant utilisera toujours l'annexe 3 pour trouver la bonne réponse).

Faire le reste de l'activité suivant ces étapes.

Activité 2

Jeu

- Préparer d'avance un paquet de 20 cartes plastifiées par équipe, chaque carte contenant une onomatopée avec le nom de la langue et de l'animal écrits en dessous. Pour la préparation des cartes, utiliser l'annexe 3. Préparer également, pour chaque équipe, l'annexe 2 agrandie à la photocopieuse.

- Former des équipes de 4-5 élèves.

- Distribuer à chaque équipe un paquet de cartes et l'annexe 2 agrandie. Expliquer les règles du jeu.

- Mettre le paquet de cartes au milieu du groupe. À tour de rôle, chaque élève pige une carte et dit l'onomatopée qui s'y trouve, tout en cachant la réponse. Les autres élèves du groupe doivent deviner de quel animal et de quelle langue il s'agit. Les élèves ont trois chances pour trouver l'animal et la langue. S'ils ne le trouvent pas, celui qui détient la carte replace la carte en dessous du paquet et passe le tour à l'élève suivant. Si les élèves trouvent l'animal et la langue, l'élève qui détient la carte doit la placer sur le tableau (annexe 2 agrandie). Le jeu finit quand les noms de la langue et de l'animal de toutes les cartes ont été nommés correctement (ou au signal de l'enseignant).

Phase de retour sur la rencontre

- S'assurer que tous les élèves ont compris que ce sont les humains qui interprètent différemment les cris des animaux selon la langue qu'ils parlent (accents, sons propres à la langue) et non les animaux qui produisent des sons différents au sein d'une même espèce.

- Demander aux élèves si les activités vécues au cours de la rencontre leur ont plu, si elles comportaient des défis et si oui, lesquels. Leur demander ce qu'ils ont retenu de la rencontre et quelles sont leurs impressions en général.

Phase de prolongement

- Distribuer aux élèves l'annexe 5. Expliquer les consignes suivantes :

Étape 1

De façon individuelle, faire une recherche afin de trouver les onomatopées des objets ou des actions indiqués dans le tableau en différentes langues.

Étape 2

En grand groupe, écrire les onomatopées découvertes pendant la recherche dans l'annexe 6.

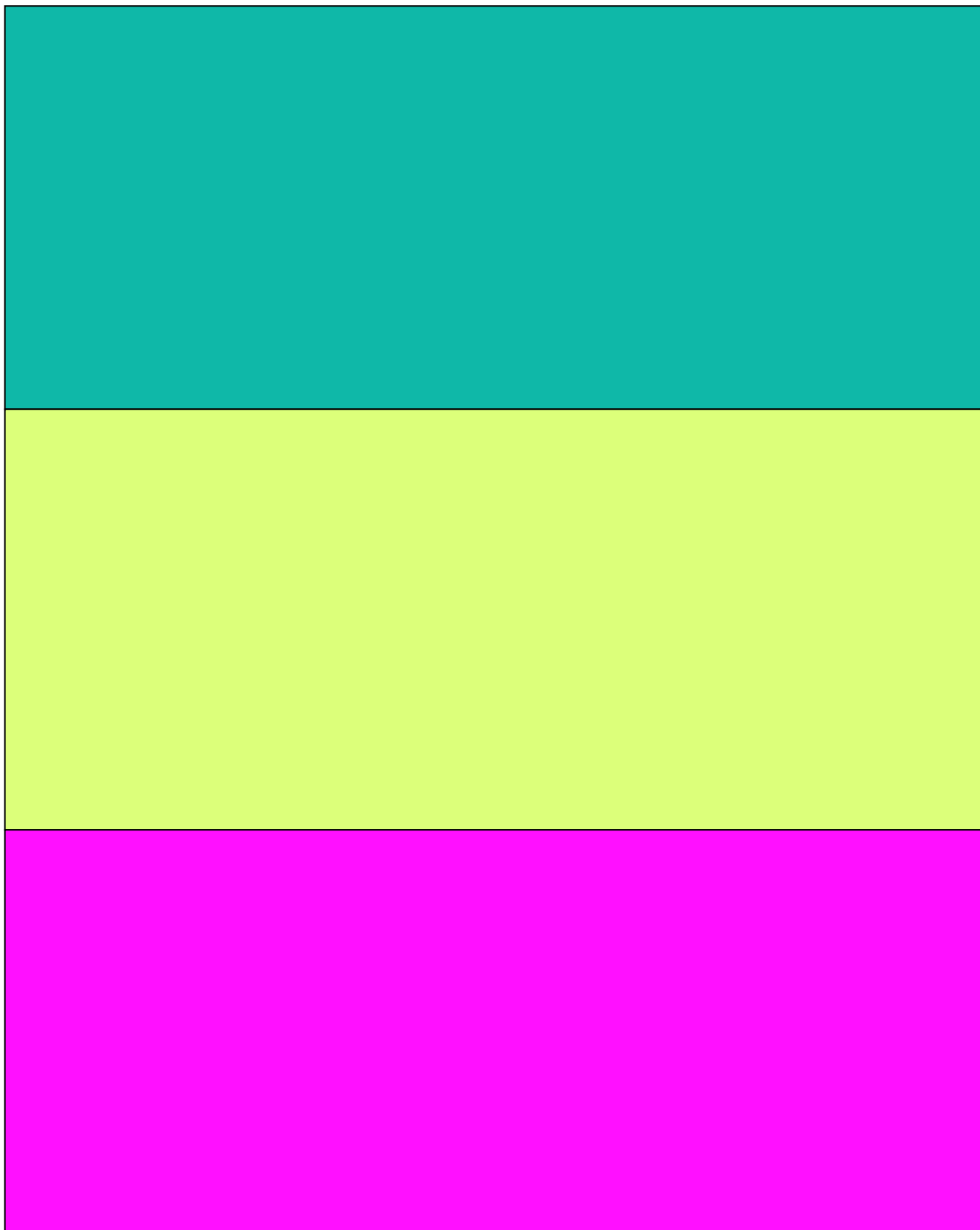
**Il est à noter que les fiches complétées ne servent pas à évaluer le rendement des élèves. Elles ne sont là qu'à titre de référence.*

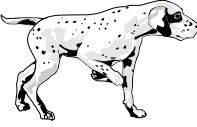

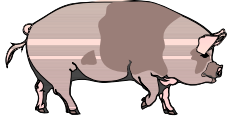

Références

Sounds of the World's Animals

<http://www.georgetown.edu/faculty/ballc/animals/>

ANNEXES



Animaux /Langues	allemand	anglais	arabe	espagnol	italien
Chien 					
Coq 					
Cochon 					
Grenouille 					

Feuille de correction pour les cris des animaux

1) Coq (vietnamien)	o'o
2) Grenouille (arabe)	gar gar
3) Cochon (espagnol)	oink oink
4) Chien (anglais)	ruff ruff
5) Grenouille (allemand)	quaak quaak
6) Coq (espagnol)	kikirikí
7) Chien (vietnamien)	qu â'u qu â'u
8) Grenouille (anglais)	ribbit
9) Coq (arabe)	hi'hi hi hi
10) Cochon (allemand)	grunz grunz
11) Chien (espagnol)	guau guau
12) Grenouille (vietnamien)	vêch vêch
13) Coq (anglais)	cock-a-doodle-doo
14) Cochon (arabe) *	hrrr
15) Chien (allemand)	wau wau
16) Coq (allemand)	kickeriki
17) Grenouille (espagnol)	croac croac
18) Cochon (vietnamien)	ut-it
19) Chien (arabe)	haw haw
20) Cochon (anglais)	oink oink

- Il est à noter qu'il y a peu de cochons dans les pays arabes, puisque la religion musulmane en interdit l'ingestion. En effet, certains locuteurs natifs ne savent pas imiter le cri du cochon puisqu'ils n'ont jamais eu à le faire.

<p>O'o</p> <p>Coq (vietnamien)</p>	<p>Gar gar</p> <p>Grenouille (arabe)</p>
<p>Oink oink</p> <p>Cochon (espagnol)</p>	<p>Ruff ruff</p> <p>Chien (anglais)</p>
<p>Quaak quaak</p> <p>Grenouille (allemand)</p>	<p>Kikiriki</p> <p>Coq (espagnol)</p>
<p>Qu â'u qu â'u</p> <p>Chien (vietnamien)</p>	<p>Ribbit</p> <p>Grenouille (anglaise)</p>

<p>Hi'hi hi hi</p> <p>Coq (arabe)</p>	<p>Grunz grunz</p> <p>Cochon (allemand)</p>
<p>Cock-a-doodle-doo</p> <p>Coa (anglais)</p>	<p>Hrr</p> <p>Cochon (arabe)</p>
<p>Wau wau</p> <p>Chien (allemand)</p>	<p>Kicheriki</p> <p>Coq (allemand)</p>
<p>Croac croac</p> <p>Grenouille (espagnol)</p>	<p>Ut-it</p> <p>Cochon (vietnamien)</p>

<p>Haw haw</p> <p>Chien (arabe)</p>	<p>Oink oink</p> <p>Cochon (anglais)</p>
<p>Guau guau</p> <p>Chien (espagnol)</p>	<p>Vêch vêch</p> <p>Grenouille (vietnamien)</p>

Nom de l'objet ou de l'action	Langue	Langue	Langue	Langue
La cloche				
La voiture				
Le claquement de la porte				
L'éternuement				
Le marteau				
Le cri de douleur				