

Ma cadène de petits jeûs pour s'ermettr le galo ao runje e en goule



Ce dossier va vous permettre de jouer avec vos élèves en donnant les consignes en gallo. Il s'agit de jeux pour revoir du lexique ou des expressions apprises qu'il faut systématiser. Faire avec le corps est un bon vecteur d'apprentissage.

Les fiches de jeux sont clés en main. En rouge, vous avez tout ce que l'enseignant doit dire. En gras, ce que les enfants vont dire. N'hésitez pas à leur faire répéter plusieurs fois.

L'avantage de certains jeux est qu'ils sont connus des enfants donc les règles vont être faciles à suivre. Veillez cependant à bien donner les consignes en gallo et à ce que ce soit la langue utilisée lors des jeux. Si des difficultés apparaissent, plutôt que de traduire, faites les gestes et les enfants mimeront.

Des pictogrammes vous indiquent l'apprentissage mis en jeu :



Jeûs pour se bonjourer, se perzenter
Jeux pour se saluer, se présenter



Jeûs pour aprendr les couloures
Jeux pour apprendre les couleurs



Jeûs pour aprendr les nombrs
Jeux pour apprendre les nombres



Jeûs coutumiérs
Jeux traditionnels

Lexique souvent réutiliser
Le motier a garder ao runje

un terrain = ene carée
un ballon = ene teuqe
un joueur = un jouou
une joueuse = ene jououere
un adversaire = un contr-coursou
gagner = avoir la pouche, gangner la potée
On a gagné = j'ons-z û la pouche !
Perdre = étr rousti, étr batu
être éliminé = Étr hors de boce, étr dehori
On a perdu = je somes roustis, je somes batus
Lance ! Passe ! = Envaye !

toucher = biter
attraper = haper
marcher = cheminer
courir = coure
traverser = tracer



Mon petit nom

Objectif : Se présenter / Donner son prénom

Aboutement : se perzenter / Dire son petit nom

Métr-rèle :

Les jouous sont en ronde, chomès.
Chaqe garçaille a de dire vitement
**"Mon petit nom a mai, c'ét..., C'ét
pouint ...** (son vaizin de gaoche ou
ben le sien qì recepe la teuqe a votr
bada).

Ou ben **"Ét... qe je m'ahuche. Ét
pouint ... qe je m'ahuche)**

Principe :

Les joueurs sont en ronde, debouts.
Chaqe enfant doit dire très vite **"Mon
petit nom a mai, c'ét...** (son prénom
à lui) **C'ét pouint**" (son voisin de
gaoche ou celui a qui il lance le
ballon comme vous préférez)

Ou **"Ét ... qe je m'ahuche. Ét pouint ...
qe je m'ahuche !"**

Ghiderèles/ Déroulement :

Enseignou-ere : **Mézê, c'ét de fére ene ronde.** (Faites les gestes en écartant les
deux bras. Si des élèves trainent dites leur **"Haï don, fezons ene ronde !"**, une
fois que c'est fait vous pouvez ajouter **"Vra ben"**)

Chaqe de nous a de dire son petit nom **"Mon petit nom a mai, c'ét Anita.
C'ét pouint Jerom."**

MON PETIT NOM : Les enfants sont en rond, debouts.

Chaque enfant doit dire très vite et

sans se tromper **« Mon petit nom a mai c'ét, c'ét pouint..... »** (nom du
voisin) ou **« Ét Qe je m'ahuche, ét pouint qe je m'ahuche »**



Mon bonjou te va !

Aboutement : se bonjouer / Aqeneutr le petit-nom és aotrs

Objectif : se saluer / Apprendre le prénom des autres

Métr-rèle :

En ronde, l'ebluçon A abrive ene teuqe a l'ebuçon B e i le bonjoue.

«Mon bonjou te va B ».

- Teuqe ercepée, l'ebluçon B ressiout e l'abrive a ene aotr en li dizant **"Mon bonjou te va C"** ;
- Teuqe pouint ercepée, l'ebuçon B ét hors de boce é les aotrs li dizent **"A la perchaine B !" Ou "Tatôt B !"**

Ghiderèles/ Déroulement :

Ensegnou-ere : **Mézê, c'êt de fére ene ronde.** (Faites les gestes en écartant les deux bras. Si des élèves trainent dites leur **"Haï don ! Fezons ene ronde !"**, une fois que c'est fait vous pouvez ajoutez **"Vra ben !"**)

Ergardéz ben, j'e ene teuqe. J'la lance a ene coterie e je le bonjoue **"Mon bonjou te va Maxime !"**

- Eustra Maxime a ercepè la teuqe ! E i me repond :

Ebluçon : **"Mon bonjou te va clâssier (ou clâssiere)"** Il abrive don la teuqe a ene aotr en li dizant **"Mon bonjou te va Enzo !"**.

- Bondla il a pouint ercepè la teuqe, le vla su le cotè. Je li dizons tertout d'ensembl **"A la perchaine Maxime !"** ou **"Tatôt Maxime"** (pour les petits geniaos).

Principe :

En cercle, l'élève A lance un ballon à l'élève B et il le salue **«Mon bonjou te va B ».**

- Balle rattrapée, l'élève B continue et l'envoie a un autre en lui disant **"Mon bonjou te va C"** ;
- Balle non réceptionnée, l'élève B est éliminé et tout le monde lui dit **"A la perchaine B !" Ou "Tatôt B !"**



Deblâme nous M. Crocodile

Aboutement : Apprendre les couleurs

Objectif : Apprendre les couleurs

Métr-rèle :

Entr deüz rèles, n-i a un ruzè. Les jouous sont chomès derrère ene rèle. Le crocodile ét li den le ruzè. Les ebluçons qhessionent **"Deblâme nous M. Crocodile, je pouons-ti tracer le ruzè ?"**

l repond : **"Faot étr pouillè o du ... (ex blleu).**

Les jouous pouillès d'o la couleur-la trace le ruzè en cheminant. Les jouous qi sont pàs pouillès o du blleu sont den l'oblige de coure pour pàs étr hapès par le crocodile.

Ghiderèles / Déroulement :

Ensegnou-ere : **"Qhi qi vouræt étr le crocodile ? Bastien ? Bon de même. Aloure Bastien tu restes den le ruzè. (L'emmener entre les deux lignes, l'endroit qui est la rivière.)"**

Les aotrs, v'aléz esperer derrère la rèle. (Montrer la ligne au sol et inviter les enfants à se mettre derrière la ligne. Les joueurs attendent derrière la ligne.)

- Mézè c'èt de hucher : **«Deblâme nous Monsieu Crocodile, je pouons-ti tracer le ruzè ? Erpaisséz ! [Deubiame nous Monsie Cocodil, je pouons-ti traceu le ruzè ?] »** (Faites répéter.)

- M. Crocodile repond : **"Faot étr pouillè en jaone."** (rouge, oranje, paivr, roze...) [Faw étr pouilleu en jawne] . Les jouous q'ont du jaone su lous hardes peuvent cheminer tranqhile pour tracer le ruzè, les aotrs ont de coure siqenon le crocodile peut les haper (faire le geste de marcher tranquillement, de courir, d'attraper). **Le sien q'èt hapè devient de la coterie ao crocodile e va li doner la main pour haper d'aotr monde.**

Principe :

Entre deux lignes, il y a la rivière. Les joueurs se tiennent derrière une ligne. Le crocodile est dans la rivière. Les élèves demandent **"Deblame nous M. Crocodile, je pouons-ti tracer le ruzè ?"**

Il répond : **Faot étr pouillè o du (ex : blleu)**

Les joueurs portant cette couleur peuvent traverser tranquillement. Les joueurs n'ayant pas cette couleur doivent courir pour ne pas être attrapés par le crocodile.



Le filet de pêche

Aboutement : Apprendre les nombres ou repasser dessus

Objectif : Réactivation ou apprentissage des nombres

Métri-rèle :

Les pêcheurs sont en rond, c'est le filet. Les poissons ont devon de tracer le filet. Les pêcheurs chouézissent un limerot e content. I mettent les bras a bâs cant il erivent ao limerot-la.

Si les poissons sont core den le filet cant la ronde ét cloze, i deviennent des morciaos du filet.

Principe :

Les pêcheurs forment un cercle, c'est le filet. Les poissons veulent traverser le filet.

Les pêcheurs choisissent un numéro et comptent. Ils baissent les bras quand ils arrivent à ce numéro. Si les poissons sont encore dans le filet quand le cercle se ferme, ils deviennent une partie du filet.

Ghiderèles/ Déroulement :

Cllassier-ere : J'alons separti la cllasse en deûz (Vous divisez la classe en 2). Vous aotrs v'êtes les pêcheurs... Vous aotrs v'êtes les poissons...

- Les pêcheurs, mézë c'êt de fére ene ronde en se tenant les pognes. Chouézisséz un limerot entr yun e qhinze. Faot pouint le dire és poissons bé sur. (Les aider si besoin). Mézë fezéz la ronde d'ertour e contéz **Yun, deûz, touéz, catr, cinc, siz, sete, uête, neu, diz, onze, doze, terze, catorze, qhinze** (n'hésitez pas dans cette phase de consignes à faire compter plusieurs fois)... Cant qe v'érivéz ao limerot chouézi c'êt de mettr les bras a bâs.
- Les poissons ! Cant qe les pêcheurs sont a conter vous pouéz coure e tracer la ronde (mimer la course pour traverser la ronde) meins dame pernéz garde a pouint vous fére haper par les pêcheurs ! Si v'êtes core den lous filet cant lous limerot s'erivera, v'aréz pouint gagnè la potée e vous seréz den l'oblige d'aler fére la ronde d'o yeûs.



Qhi qi tosse a l'us ?

Aboutement : "C'ét-ti ... ?" e "Yan" e "Nouna" e "Chaque votr bonjou"

Objectif : "C'ét-ti ... ?" et "Yan" et "Nouna" et "Chaque votr bonjou"

Métr-rèle :

Qheuqes ebluçons sont dehò ou den le colidor. Yun en méle yeus toqe a l'us. Ene ebluçon de la cllasse ou tous les ebluçons de la cllasse qhessionent "**C'ét-ti Maxime ?**"

- Si c'èt Maxime pour de vra, i repond "**YAN**", il entere e dit "**CHAQE VOTR BONJOU !**"
- Si c'èt pouint Maxime, i repond "**NOUNA**" (ou NENNI ou NENNA) e i toqe d'ertour a l'us.

Ghiderèles/ Déroulement :

Cllâssier-ere : "**Ergardéz don !** (Vous choisissez un élève et l'emmenez derrière la porte sans pour autant la fermer pour l'instant) "**Viens cantè mai Maxime...** (Puis vous dites à ceux restés dans la classe :) **Maxime ét dehò. I va toqer a l'us.** (Faites le geste de frapper à la porte et faites Maxime frapper à la porte) **Toqe a l'us Maxime !**

Nous aotrs je li demandons "**C'ét-ti Maxime ?**" Aléz les garçailles repaisséz don "**C'ét-ti Maxime ?**" (Et tout le monde répète "**C'ét-ti Maxime ?**")

Maxime i repond "**YAN**" (Faites le geste de la tête pour dire oui et faites Maxime répéter "**YAN**") pès il entre e dit "**CHAQE VOTR BONJOU**" (Ouvrez les bras en le disant pour présenter aux élèves que c'est une façon de saluer plusieurs personnes en même temps et faites Maxime répéter :) "**CHAQE VOTR BONJOU !**")

Principe :

Plusieurs élèves sont dehors ou dans le couloir. L'un d'entre eux tape à la porte. Un élève de la classe ou tous les élèves de la classe demandent "**C'ét-ti Maxime ?**".

- Si c'est le cas, Maxime répond "**Yan**", il entre et dit "**Chaque votr bonjou !**"
- Si ce n'est pas le cas, il répond "**Nouna**" (ou **nenni [nan-ni]**, ou **nenna [neun-na]** selon coment ça se dit chez vous) et il retape à la porte.

(Remettez Maxime derrière la porte et dites :) "Meins dame si je li demande "C'êt-ti Mateo ?", i reste derrère la porte e dit "**NOUNA**" aloure je li demande "C'êt-ti Samuel ?" i repond core "**NOUNA**", je li demande "C'êt-ti Maxime ? i dit (Faites le geste avec la tête pour voir si les élèves se souviennent puis le geste en ouvrant les bras)... "**YAN**" e "**Chaque votr bonjou !**"

Aloure, mézë, je vâs chouézi des ebluçons qi vont y aler dehô... Venez don cantè mai ! (Et vous les emmenez derrière la porte ! Vous restez avec eux et vous en faites un taper à la porte. Vous lui dites de rester là et vous entrez.)
Nous aotrs, faot dire : **C'êt-ti...** qhi q'vous sonjéz ? (le prénom bien sûr d'un copain derrière la porte) **C'êt-ti Léa ?**

(Attendez la réponse, si derrière la porte ils n'ont pas compris ouvrez un peu et redemandez à l'élève qui a frappé) "**C'êt-ti Léa ?**" "**YAN**" (faites le geste de oui de la tête) ou "**NOUNA**" (faites le geste non de la tête. Laissez l'élève répondre.)

Selon la réponse, refermer la porte pour qu'il refrappe ou faites le entrer et dire "**Chaque votr bonjou !**" (N'hésitez pas à ouvrir les bras pour les faire se rappeler de l'expression.)

YAN !
Chaque votr bonjou !





Nanon Pouchette

Aboutement : chanter ene rimandelle, aprendr les jous de la semaine

Objectif : Chanter une comptine, apprendre les jours de la semaine

Métr-rèle :

Les jouous sont sieutës en ronde,
les zieûs cloz. Un jouou ét chomë,
en dehô de la ronde, c'êt Nanon
Pouchette ? Nanon a un
mouchouer.

Nanon chemine tranqhile entour de
la ronde e les aotrs chantent.

Nanon fêt chaer son mouchouer
derrère ene coterie e qemence a
coure. Les jouous s'èretent de
chanter e ergardent derrère yeûs.
Sti-la q'a le mouchouer le prend e
tâche de haper Nanon.

Si Nanon s'en chevit a se sieuter
avant qe le jouou le hape, i gangne
la potée e l'aotr devient Nanon
Pouchette.

Principe :

Les joueurs sont assis en cercle les
yeux fermés. 1 joueur est debout, en
dehors du cercle, c'est Nanon
Pouchette. Nanon pouchette a un
mouchoir.

Nanon marche tranquillement
autour du cercle et les autres
chantent. Nanon fait tomber son
mouchoir derrière un camarade et
commence à courir. Là les joueurs
s'arrêtent de chanter, regardent
derrière eux. Celui qui a le mouchoir
le prend et essaie d'attraper Nanon.
Si Nanon réussit à s'asseoir avant
que ce joueur le rattrape, il gagne et
l'autre joueur devient Nanon
Pouchette.

Ghiderèles/ Déroulement :

Ensegnou-ouere : **Aloure qhi qi vouraet étr Nanon Pouchette ? Liza ? Bon de
méme.**

Pour les aotrs, mézë, c'êt de fére ene ronde. Sieut'ous. (faire les gestes si ce
n'est pas acquis et bien indiquer a Nanon quil reste debout.)

J'alons chanter (sur l'air de "le facteur n'est pas passé) :

"Nanon Pouchette a adirë ([adireu = perdu) **son mouchouer** ([mouchoueu]).

Qheu ([Tcheu]) **jou q'o va le reterouer ?**

Lundi, mardi, merqerdi, jeûdi, venderdi, samadi, dimaine.

Ouvere les zieûs ([l'zieuilles])!"

Erpaisséz (répétez).

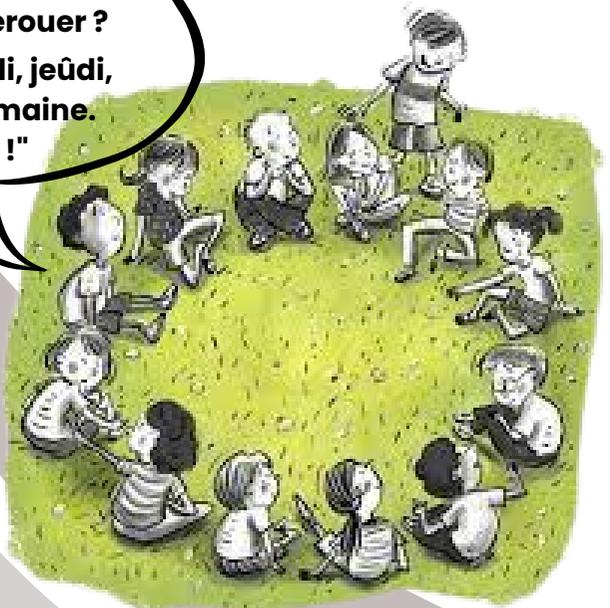
(Pendant que les autres continuent de chanter) **Long la chanson, Nanon tu
chemines tranqhile, pès tu fès chaer ton mouchouer derrère un jouou. Pès tu
coures, tu coures entour du rond cant q'i dizent "Ouvère les zieûs !".**

Vous doctrs, ergardéz derrère vous pour vaer si qe n-i a le mouchouer.

Si n-i a le mouchouer faot le rasserer e coure pour haper Nanon.

- Si Nanon s'en chevit de se sieuter avant qe vous le hapéz, il a gangner la potée. Sti-la qi taet a coure devient li Nanon Pouchette.
- Si Nanon ét hapè, il ét hors de boce e va den le qheur de la ronde. Sti-la qi taet a coure devient li Nanon Pouchette.

• **"Nanon Pouchette a adirè son mouchouer.
Qheu jou q'o va le reterouer ?
Lundi, mardi, merqerdi, jeûdi,
venderdi, samadi, dimaine.
Ouvre les zieûs !"**





La teuge és prinzoniérs

Aboutement : enterluzer des dirijements, "abriver", "biter"

Objectif : comprendre des consignes, "abriver", "biter",

Métr-rèle :

L'aire de jeu est séparée en deux carées, partagées elles et tout en deux cartiers : yeune pour jouer d'o son équipe, l'autre qui est une prison (=casteouane) pour embarquer les joueurs de l'autre bord.

Sti-la qu'à la teuge a de biter des joueurs de l'autre équipe.

Un jeu qui est biter va en casteouane. Pour dehors, c'est de toucher un joueur de l'autre équipe quand j'avons la teuge.

Un jeu qui a la teuge a donc deux choses : tâcher de biter des joueurs de l'autre équipe ou l'abriver à ses coéquipiers pour se débarrasser.

L'équipe qui a gagné la poche est l'équipe qui a minz tous les autres joueurs en casteouane.

Principe :

Le terrain de jeu est divisé en deux camps, chaque camp est lui-même partagé en deux parties : une zone libre de jeu pour son équipe, une zone prison pour enfermer les joueurs de l'équipe adverse.

Celui qui a le ballon doit toucher des joueurs de l'autre équipe.

Un joueur touché va en prison du côté adverse. Pour en sortir, il faudra toucher un joueur adverse quand on a le ballon.

Un joueur qui a le ballon a donc deux choix : essayer de toucher des joueurs de l'équipe adverse ou le lancer à ses coéquipiers pour qu'ils se libèrent. L'équipe gagnante est l'équipe qui réussit à mettre tous les adversaires en prison.

Ghiderèles / Déroulement :

Enseigner : J'alons lever de deux équipes (faire les deux équipes), **chaque va se chomer d'un bord e de l'autre, chaque den sa carée** (guider si besoin).

Anet, j'alons don jouer a la teuge és prinzoniérs.

L'idée, c'est d'abriver la teuge (faites le geste de lancer):

- pour biter les joueurs de l'autre équipe. **Du coup-la i se n-n'ale en casteouane.**
- **ou ben pour saover notr coterie qui seraet en casteouane.**

L'équipe qui a la poche ça sera yelle qui a minz en casteouane tous les joueurs de l'autre bord. L'équipe roustie sera yelle qui a pus un jeu den l'aire.

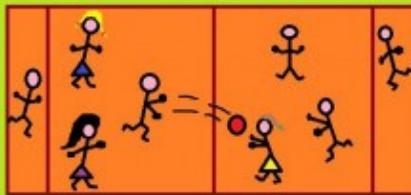
Je vâs abriver la teuqe a haot, l'eqhipe qi la hape va don qemencer.

L'idée c'êt de prendr la teuqe e de biter un sien de l'aotr eqhipe. Si q'i hape la teuqe, c'êt li qi va tacher de biter les jouous de l'aotr eqhipe. Si q'il ét bitè i se n-n'ale en casteouane, en prinzon don. (L'idée est de reprendre les consignes en gallo mais cette fois en action)

Mézè, c'êt d'abriver !

(Un élève a été touché) Ah tu des [deu] te n-n'aler en casteouane ! (Vous lui montrez) Vous aotrs, les jouous, mézè, ça sera de chouézi :

- **Abriver la teuqe pour...** (Arrêtez-vous dans l'explication pour voir si les élèves ont retenu) **biter un jouou de l'aotr eqhipe**
- **Ou ben abriver la teuqe a votr coterie q'êt...** (Arrêtez-vous dans l'explication pour voir si les élèves ont retenu) **en casteouane... pour q'i tâche de se debarer.**



Den le cllôz ao pere Gaotier

Aboutement : tarvâiller la memouere d'ouvraije, motier dés bêtes

Objectif : travailler la mémoire de travail, vocabulaire des animaux

Métr-rèle :

Les jouous sont sieutës en ronde. Un jouou entame le jeu e bâille un nom de bête. I dit "**Den le cllôz ao pere Gaotier, n-i a ... (parempl) ene bode** (génisse)". Le sien q'êt a sa drete a d'erpaisser e de mettr ene aotr nom de bête en pus. "**Den le cllôz ao pere Gaotier, n-i a ene bode e ... (parempl) un cheva !**". A châqe après d'erpaisser e de bâiller un nouviao nom de bête diq'ao bout du tour. Pour aler pus lein, les ebluçons peuvent reberchigner la bête etout.

Principe :

Les joueurs sont assis en cercle. Un jouer commence le jeu en donnant un nom d'animal. Il dit "**Den le cllôz ao pere Gaotier, n'i-a ...** (par exemple) **ene bode.**" Celui qui est à sa droite doit répéter et ajouter un nom d'animal. "**Den le cllôz ao pere Gaotier, n-i a eune bode e ...** (par exemple) **un cheva !**". Tous doivent répéter à tour de rôle en ajoutant un nom d'animal à chaque fois jusqu'à la fin du tour. Pour aller plus loin, les élèves peuvent aussi mimer l'animal.

Ghiderèles/ Déroulement :

Ensegnou-ouere : **Mézè, c'êt de fére ene ronde. Sieut'ous.** (faire les gestes si ce n'est pas acquis)

L'enseignant prend part au jeu.

Hai'don ! J'enraye ! :

"Den le cllôz ao pere Gaotier, n-i a ene bode."

A v-s-aotrs d'erpaisser astoure. Cai c'êt-ti q'i a d'aotr ?

L'enseignant peut répéter le début de la phrase en même temps que l'élève pour l'aider un peu.

Les élèves doivent répéter à tour de rôle : "**Den le cllôz ao pere Gaotier, n-i a ene bode, un cheva, un marcaod, un ouézè, ene biquette,...**"