

QHESSIONER

DECOUVRI LE MONDE EN GALLO pour la garçaille



Outils pour intégrer du gallo pour mener des expériences en gallo,
pour découvrir le vivant, la matière, l'espace et le temps.

LES BÊTES

Afin de développer la thématique des animaux en classe, vous trouverez dans le triskell plusieurs ressources:

Des albums (tapuscrit et audio) « les trouèz ourses » (Boucle d'or) - « la p'tite jeline roussine » (La petite poule rousse)- « Cocoli-meû » (Cris des animaux) - « De piqe en paqe » (Corps des animaux)- « Ourse chatâgne » (Animaux et couleur) - « Petit païsson bllanc » (Animaux de la mer et couleur)- « Qe soui den le taillis » (Animaux des bois et buissons)

■ Des comptines variées (création ou traduction) <https://www.toutatice.fr/portail/share/qm00z0>

■ Des chansons: Den le courti, Votr chein mord-ti?, Cres-tu? (Cllâssiers sur les animaux de Bretagne), 5 petites grenouilles , et dans le ivre CD « Petit-Petao » de C. Brillet, L'hirondelle (chant trad à la dizaine)

■ Des danses: Jibidi, (coq), les coqs et les poules, les rats les souris, J'entends le loup (rond de st Vincent)

■ Des jeux sur le site de Cllâssiers

■ Des flashcards: familles de la ferme


■ Un dessin animé et diaporama: (ferme et couleur avec un chiot qui cherche sa maman) Miston le ptit chutiao

■ Des lectures documentaires issues de Chinchon

■ Des vidéos de Joachin pour apprendre du vocabulaire: 4 mots 4 qhestions sur la ferme, les animaux domestiques et animaux des bois

Cf Gâzette L°16 du Rectorat

Le loto des animaux

			
les bibites	la vache	le chouan	le guerzillon
			
le chat-d'eqhureuil	la trete	le gouri	le cheva







Le loto des animaux

			
l'irangne	un souricè	le qenard	le lima
			
le rat-d'Inde	le marmou	l'etaile de mè	le pouliao









Le loto des animaux

 <p>le torè</p>	 <p>le chain</p>	 <p>le reqhin</p>	 <p>la demouézelle</p>
 <p>la parvole</p>	 <p>la hipe</p>	 <p>la biquette</p>	 <p>la cherpelouze</p>





Le loto des animaux

 <p>le lèton</p>	 <p>le ouézè</p>	 <p>le co</p>	 <p>la sanguelier</p>
 <p>papivole</p>	 <p>le daofin</p>	 <p>le fromi</p>	 <p>la trée</p>

Le loto des animaux

 <p>la morgouille</p>	 <p>l'avette</p>	 <p>la ferzae</p>	 <p>la jeline</p>
 <p>la taope</p>	 <p>l'ouae</p>	 <p>le chancr</p>	 <p>le rena</p>




Le loto des animaux

 <p>la loche</p>	 <p>la berbi</p>	 <p>le viao</p>	 <p>le paisson</p>
 <p>le minard</p>	 <p>le velin</p>	 <p>l'egnè</p>	 <p>le heriçon</p>

Le loto des animaux

			
la mouche	la guernouille	le marcaod	le pourcè
			
le bedouad	la souri-chaode	la chevrette	la ghépe

Le loto des animaux

			
la conille	le beghin	le loû	le conin
			
le crapaod	le verdilla	le bardot	le doussin

Bêtes de la ferme	Bêtes des bouéz	Bêtes de la mè	ouéziao	bibites	Petites bêtes
Un co Eune jeline (poule) Un petit poulliao Un pourcé (cochon) Eune ouae (oie) Eune vache Un viao (veau) Un cheva (cheval) Eune bique (chèvre) Eune berbi Un miaonou (chaton) Un marcaod (vieux chat) Un chein (chien) Un conin (lapin)	Un chat d'eqhureuil (écureuil) Eune souri-chaode (chauve-souris) Un lou (un loup) Eune biche Un sanguelier Un renà Un bedouad (blaireau) Un lievr	Un païsson Eune morgouille (méduse) Un minard (pieuvre) Eune etaile de mè Eune crozille (coquillage) Un chançr (crabe) Eune rae Eune itr (huitre) Un doussin (oursin) Eune chevrette (crevette) Eune moucl (moule) Un reqhin Un daofin	Eune maove (mouette) Un chouan (hibou) Eune ferzae (chouette) Un menouad (moineau) Un méle (merle) Eune cônille (corbeau) Un hegron (héron) Un gorje-rouje Un beruchet	Eune parvole (coccinelle) Eune avette (abeille) Eune iragne (araignée) Eune demouézelle (libellule) Eune ghépe (guêpe) Un sâillet (sauterelle) Eune hipe (moustique) Un papivole (papillon) Un brundon (hanneton) un taqenaod (taon)	Un verdilla (lézard) Un heriçon Un sourd (salamandre) Un crapaod Eune guernouille Eune taope Un limà (escargot) Eune loche (limace) Un beghin (ver de terre) Eune cherpelouze (chenille) Un qhu percè (pince-oreilles) Un rat d'Inde (cochon d'Inde)

J'e nom

Si qe je seraes eune bête de la ferme, je seraes

Si qe je seraes eune bête des bouéz, je seraes

Si qe je seraes eune bête de la mè, je seraes

Si qe je seraes un ouéziao, je seraes

Si qe je seraes eune bibite, je seraes

Si qe je seraes eune petite bête, je seraes

Meins jamès, pouint jamès, je vouraes étr

C'ét eune bête

- payusse
 - A pileumes
 - Sans pilleume ni paï
- Ole a le paï jaone, nairs, blancs, châtagne...
Ole ét naire, jaone, blanche e rouje... /
C'ét eune bête jaone...

O demeure

- den la ferme - den les bouéz
- Den l'otè - den la jungle
- Den la terre - den la mè

C'ét * un ouéziao * eune bibite
* un paisson

C'ét eune petite bête * eune maçacr de bête

Ole a 2 qhettes... 4 qhettes...

Eune vilaine bête (moche)

Eune bête mirabelle (magnifique)

Verbes :

- Miaoner (miauler)
- Haomer (aboyer)
- Higner (hennir)
- Gromer (grognor)
- Grafigner (griffer)
- S'avoler (s'élançer)
- Coure vite
- Cheminer doujettement
- Se herser (ramper)

Eune bête q'en peut prendr den ses pognes.

Je ses pàs payusse. Je ses blanche ou ben naire ou ben
chatâgne. Pour mai, les beghins c'ét vrai gouleyant... ça fèt ben
du brut si je m'écoquille.

La poule ou ben la jeline

.....

J'e des pilleumes. Ma tête ét verte. Je cerche mon nourri den le
fond de l'iao. J'eme a najjer e pllonjer.

Le gouri

.....

Je ses petit. Je ses jaone. Je cres den eune coqe permier. Je
pigoche su la pllance de la ferme sitot tiré.
Un petit pouliiao

.....

.....

.....

.....

.....

Dialoguer

LE SAFARI

Cycles 1/2/3

Matériel : foulards

But du jeu : Être le dernier en jeu

Objectif : demander si on peut posséder, connaître des noms d'animaux

Structures langagières :

Je peux-ti..... ?

Lexique propre à la consigne :

Les animaux

Déroulement

Texte du jeu en français

- Les élèves sont placés en ligne à X mètres du professeur. Ils choisissent un animal et communiquent leur choix au professeur. Ils ignorent le choix des autres.
- Le maître du jeu demande un animal : « **Je peux-ti avoir eune bête a pileume ?** »
- L'élève correspondant doit courir jusqu'au maître du jeu.
- Les autres élèves jouent le rôle des chasseurs et doivent le capturer avant qu'il n'atteigne son but.
- S'il est capturé, il devient maître du jeu. Et le meneur qui a choisit aussi un animal, va sur la ligne..
- Le dernier élève en jeu est le vainqueur.

Consignes à donner en gallo

- Premier c'êt d'avair des chassous (2). **“Qhi qj veût y'étr chassou ?”**
- Les aotrs chouézisséz le nom d'eune bête e venez ilë a me dire le nom-la.
- Don'ous garde! Pouint aqhun d'aotr det aconètr le nom-la.
- Pés c'êt d'aler tertout su la line... passè les chassous.
- Cant qe je demande après eune bête, Je dis des merques, pouint le nom de la bête. Pareme **« Je peux-ti avoir eune bête a pileume ? »**
- sti-la q'a chouézi le nom-la a de coure devers mai sans y-étr bitè par les chassous.
- Si qe v'etes prinz, vous devenéz le menou du jeu. E le menou q'a chouézit eune bête etout va su la line.
- Le dârain jouou den le jeu sera le gangnou.
- V'etes-ti parès ?
- **“Je peux-ti avoir le chat ?”**

Schéma



X mètres



« Eune bête a pileume » « Eune bête sans pileume »
« Eune bête o du pai » « Eune bête sans pai »
« eune bête sans pai e pileume pàs pus »
« Eune bête o 4 qhettes » « ...o 2 qhettes »
« eune bête qj saote... q'erusse...qj chemine... qj coure vitement... qj vole... qj piqhe... »
« Eune bête qj demeure den les bouéz, den la ferme, den la mè... eune bibite... »



DRÔLES DE BÊTES

Ermet don les limérots de châte bête dan la bone cête.

(parème la guernette, limérot 18) Tu peux voir les bêtes sur la banie.

	Françaez	Berton	Galo
1 			
2 			
3 	<input type="checkbox"/> Chèvre	<input type="checkbox"/> Bigorn	<input type="checkbox"/> Limâ
4 	<input type="checkbox"/> Maquereau	<input type="checkbox"/> Pemoc'h	<input type="checkbox"/> Marcao
5 	<input type="checkbox"/> Abeille	<input type="checkbox"/> C'hwil-derv	<input type="checkbox"/> Biqhe
6 	<input type="checkbox"/> Cochon	<input type="checkbox"/> Maligorn	<input type="checkbox"/> Pinchelette
7 	<input type="checkbox"/> Ver de terre	<input type="checkbox"/> Kaouenn	<input type="checkbox"/> Chat d'éqhuré
8 	<input type="checkbox"/> Chenille	<input type="checkbox"/> Pig	<input type="checkbox"/> Agace
9 	<input type="checkbox"/> Escargot	<input type="checkbox"/> Brezhell	<input checked="" type="checkbox"/> 18 Guernette
10 	<input type="checkbox"/> Couleuvre	<input type="checkbox"/> Krogenn Sant-Jakez	<input type="checkbox"/> Brundon
11 	<input type="checkbox"/> Chouette	<input type="checkbox"/> Gwiñver	<input type="checkbox"/> Pourcet
12 	<input type="checkbox"/> Goéland	<input type="checkbox"/> Gwenanenn	<input type="checkbox"/> Macrè
13 	<input type="checkbox"/> Moineau	<input type="checkbox"/> Gavr	<input type="checkbox"/> Cherpelouze
14 	<input type="checkbox"/> Écureuil	<input type="checkbox"/> Buzugenn	<input type="checkbox"/> Cania
15 	<input type="checkbox"/> Pie	<input type="checkbox"/> Biskoulenn	<input type="checkbox"/> Farin
16 	<input type="checkbox"/> Coquille Saint-Jacques	<input type="checkbox"/> Filip	<input type="checkbox"/> Avette
17 	<input checked="" type="checkbox"/> 18 Grenouille	<input type="checkbox"/> Gouelan	<input type="checkbox"/> Caleuvr
18 	<input type="checkbox"/> Araignée	<input type="checkbox"/> Kazh	<input type="checkbox"/> Dahin
19 	<input type="checkbox"/> Chat	<input checked="" type="checkbox"/> 18 Ran	<input type="checkbox"/> Iragne
	<input type="checkbox"/> Hanneton	<input type="checkbox"/> Kevnidenn	<input type="checkbox"/> Beghin
	<input type="checkbox"/> Bigorneau	<input type="checkbox"/> Naer	<input type="checkbox"/> Ferzée

Grabelons un ptit :

- 1) Comben d'ouéziaos ? De crouzilles ? D'abibots ?
- 2) Qhel animâ portaet le deu cant son métr taet défuntè ?
- 3) Qhele bête amenaet bedaine ?
- 4) Tu saes-ti des bêtes qi sont bon signe cant on les vait ou q'on les ouait ?