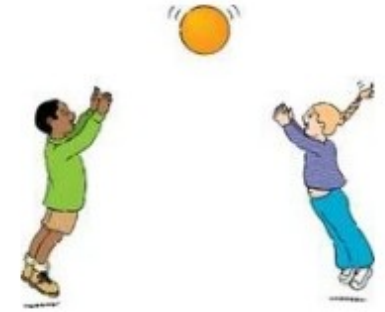


# BOUGER EN GALLO !

## Pour une approche du gallo par le corps



### 17 jeûs en galo

P.2 *Accompagner un échauffement corporel par un chant en gallo*

P.5 Se chaofer son dos

P.6 Se Chaofer ses epaones, ses bras, ses pognets

P.7 Se chaofer ses qhettes

P. 8 Se chaofer son coû, ses dais

### Bouÿer en galo

P. 9 *Pour une approche du gallo par le corps*

P. 11 Salut a tai, Yaome !

P.12 Salut a tai, a la perchaine !

P.13 Le delojou

P.14 La haote-ehipe

P.15 Le péchou

P.16 Le courti

P.17 Le loû goulipaod

P.18 L'orloje humaine

P.19 Le safari

P.20 Qheule oure q'il ét M.Loû ?

P.21 Le crocodile

P.22 Matao a dit

P.23 Marcaods e chains

P.24 Treue ta chère

P.25 La courerie de haiches

P.26 Me chapè

P.27 La chère chançouze 1

P.28 La chère chançouze 2

### 17 jeûs en galo o lous dirijements

#### pour fère bouÿer la garçaille

P.29 *Accompagner le retour au calme par un massage du visage*

P.32 La chemine « Derompe fezante »

P.33 Motier de l'esport en galo

ESPORT en galo

# Cycle 1 - Découverte du gallo lors des temps de transition de la vie scolaire

ACCOMPAGNER UN ÉCHAUFFEMENT CORPOREL PAR UN CHANT EN GALLO

## Video / Mise en oeuvre dans une classe

### Echauffement corporel :

Le chant "Cheminer !" accompagne l'entrée en activité des élèves lors d'une séance de motricité.

Synopsis video :

- 1) On voit les élèves chanter et se déplacer en même temps
- 2) extrait de la démarche menée en amont pour l'apprentissage du chant et des verbes d'action

### Entrée dans l'activité =

- les élèves écoutent le chant
- les élèves écoutent le chant, l'enseignante.e fait les gestes (main sur le poing)
- les élèves reproduisent les gestes

### Apprentissage du lexique (Mémorisation et reproduction) =

- Les élèves répètent (changement de voix possible)
- Jeu du "Matao dit" (main sur l'autre main)
- Jeu du "Matao dit" en salle de motricité
- Les élèves se déplacent en suivant des consignes (chemine, cours, cerceau couleur)

### Mise en oeuvre

- Chant pour le plaisir avec geste sur la main
- Les élèves s'échauffent en chantant avec l'enseignant.e

### Paroles de la chanson « Chemine » (Prononcer les E)

Chemine, chemine (X2)  
saote, saote, saote (X2)  
verde, verde, verde(X2)  
Bourde net ! Haot e bâs !  
A pâs de loû ! A pâs de loû !  
Saote, saote, saote (X2)  
naije, naije (X2)  
Bourde net !  
Drete e gaoche !

### Paroles de la chanson « Cheminer » (Prononcer les E)

Ce chant pourra être introduit de manière progressive en classe avant d'être repris comme support pour l'échauffement précédant les séances de motricité :

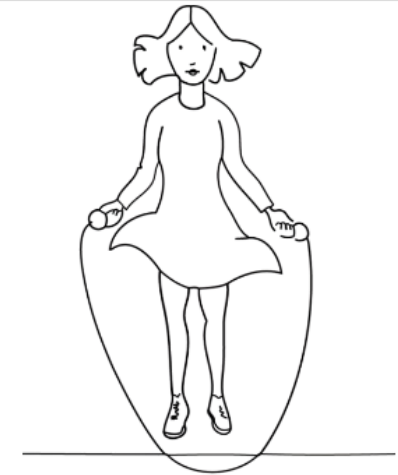
1. Inviter les élèves à regarder la vidéo du chant "Cheminier" et à verbaliser ce qu'ils ont compris de ce chant. Valider / invalider leurs propositions, sans traduire mot à mot.
2. Continuer à faire entendre ce chant pendant plusieurs jours. Laisser les élèves répéter à leur rythme ce qu'ils veulent, sans corriger.
3. Introduire les mots clefs du chant à l'aide des flashcards (annexe 2 : cheminer / saoter / coure / bourder).

Des petits jeux pourront être mis en place :

- a) pour bien les comprendre (jeu de mime)
  - b) pour les mémoriser (s'amuser à répéter de différentes manières)
  - c) pour s'entraîner à les prononcer (jeu de kim)
4. Inviter les élèves, en début de séance de motricité, à écouter le chant et à réaliser en parallèle les actions nommées (trois premiers couplets : cheminer, saoter, coure), puis à s'immobiliser (dernier couplet : mézë c'êt de bourder !).  
Féliciter les élèves et les encourager dans leurs essais et erreurs (Vrai ben, eustra).
  5. Par la suite, les paroles de ce chant pourront être adaptées, en introduisant de nouveaux mots, tels que naije, assieds-tai, chome tai, vire...qui permettront de compléter le répertoire des actions à réaliser.

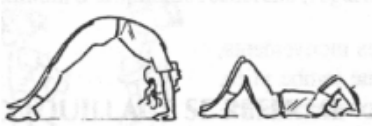
## Répertoires de consignes : échauffement corporel

N°	Consignes	Dirijements
1	S'échauffer	Se chaofer
2	Marcher	Cheminer
3	Courir	Coure
4	Sauter	Saoter
5	Nager	Naijer
6	Ramper	Se herser
7	S'arrêter	Se bourder
8	Tourner vite !	Virer
9	Se déplacer comme un ...	S'emouver parai come un ...
10	En avant / En arrière ...	En avant / A reqhule
11	Lentement / Rapidement	Doujètement / Vitement
12	Marcher comme un canard	Marcher parai come un gouri
13	Nager comme un poisson	Naijer parai come un paisson

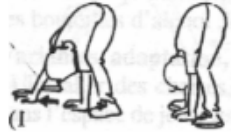


## SE CHAOFER SON DOS

Le pont



L'ours qi chemine



Le chain se detire



Le chat se detire



Le chat dos rond, dos creûz



Le vent den le bouéz



Pogne-pië



Le caoutchouc



Berdancer



Le marmou qi chemine



Le velin



La tortue






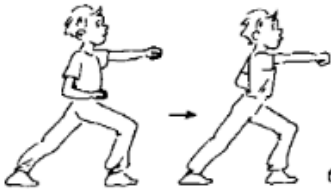



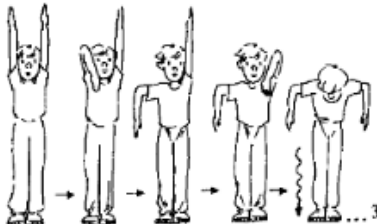
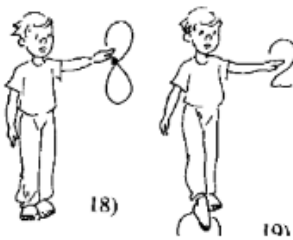

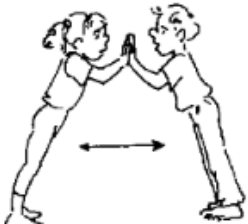

L'arc










Le beghin



## SE CHAOFER SES EPAONES, SES BRAS, SES POGNETS

<p>Le robot</p> 	<p>Se gaosser</p> 	<p>Le begaod</p> 	<p>Le karaté</p> 	<p>Les moulins</p> 	<p>Se decrasser</p> 	<p>Le co</p> 
<p>La poupine de bouéz</p> 	<p>Ecri</p> 	<p>La berouette (la boursoule)</p> 	<p>Jeu des pognes</p> 	<p>Jingher</p> 		

## ENRAYER POUR Y-ÉTR SU LE BALANT

<p>Les chevilles de pië</p> 	<p>Le bout de pië</p> 	<p>L'arc</p> 	<p>La pplanche</p> 	<p>La boufissouere</p> 	<p>Le bouéz</p> 	<p>La brandelle</p> 
---	---	--	---	--	---	---

# SE CHAOFER SES QHETTES

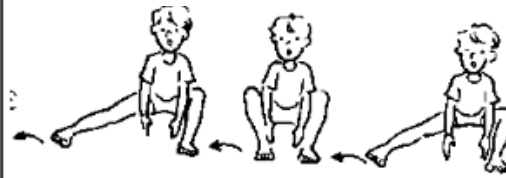
Les pllayes



Le sumotori



Le chancr



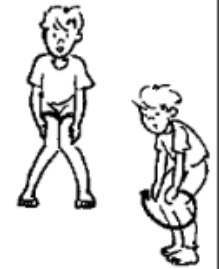
L'escrime



La pllan-  
che



Le  
charleston



Les eles ao papivole



La chére  
inveyabl



Le compâs



La balance



Le gouri



La luterie  
de côs



Le twist



La veloce



Les cisiaos



Ramer



La barqe



La tabl



L'  
erussouere



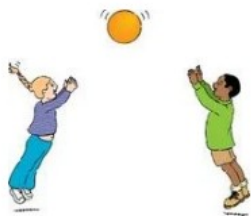
ESPORT en galo

## SE CHAOFER SON COÛ

Mézë c'ët de mettr ses pognes su ses hanches : fére yan, nouna, ventiés–Se mettr a ergarder le pus lein possibl derrere–fére des maitië de cercls (balot–berchet) - sieudr eune paissée de tenisse - Sieudr un abibot.

## SE CHAOFER SES DAIS

Féner (ouvri e cllore les dais le pus vitement possibl) : pognes a bâs, su le cotë, le pus haot possible - Torner les pognets en souqant les pouins dusse ben dusse - Soner le piano - s'abrâzer–Fére les poupines de bouéz– Fére le chain qi chemine e torner ses pognes su la pllace d'eune amain pés de l'aotr.

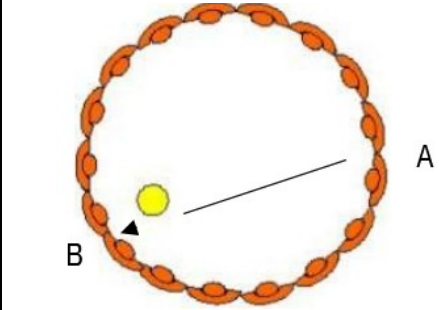


# BOUGER EN GALLO !

## Pour une approche du gallo par le corps

CONNAISSANCES ET COMPETENCES ASSOCIEES	EXEMPLES DE FORMULATION	APPROCHES CULTURELLES	FICHES D'ACTIVITES PROPOSEES
<b>Saluer/ se présenter</b>	<p>Salut a tai ! Bonjour a tertout !            Chaque vôtr bonjou ! Madame /            Monsieu / garçaille</p> <p>“Qhi q’êt ton petit nom ? Co-            ment qe t’âs nom Louise / J’e            nom Louise.”</p> <p>“Ça joue-ti ? Ça va-ti ? - Ça            joue !”</p> <p>“Eyou qe tu demeures ? -            Su ... / Je demeure su ...”</p> <p>“Qheu âje qe t’âs ? - 7 / J’e 7            ans d’âje”</p>	Jeux pour se présenter / faire connaissance	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salut a tai Yaome</li> <li>• Salut a tai, a la perchaine (C1-2-3)</li> <li>• Le delojou (C2-C3)</li> </ul>
<b>Comprendre des mots familiers et expressions très courantes concernant des formules d’encouragement, de félicitation, de politesse, des indications chiffrées, son environnement proche.</b>	<p>Eustra ! Vrai ben !</p> <p>Vla q’êt de la belle ouvraije !</p> <p>Pus vitement core ! Pus doujètement !</p> <p>Mézè c’êt de conter /</p> <p>Va a t’enretourner en deden /</p> <p>J’eme a / J’eme pouint a</p>	Les nombres de 1 à 20 Les objets de la classe L’heure La nourriture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le chapè (C1-2-3)</li> <li>• La haote eqhipe (C2)</li> <li>• Le pechou(C2-3)</li> <li>• Le courti (C2-C3)</li> <li>• Le loû goulipaod (C2-C3)            L’orloje humaine (C3)</li> </ul>

<p><b>Dialoguer pour échanger / obtenir des renseignements (itinéraire, horaire, prix...)</b></p>	<p>Je pouraes-ti avoir... ? Je vou-raes eune gllace ao chocolat. Bon de méme ! Vé, bé sur ! / Dame vére ! Comben qe c'ét ? 1 nuro / 2 nuros... Qheule oure q'il ét ? - Il ét la demie de 10 oures</p>	<p>Les animaux Les objets de la classe L'heure Les parties du corps Les vêtements Les couleurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le safari (C1-2-3)</li> <li>• Qheule oure q'il ét M. Loû ? (C3)</li> <li>• Le crocodile (C1-2-3)</li> </ul>
<p><b>Suivre des instructions courtes et simples.</b></p>	<p>Haiï don ! Mézë c'ét de jouer ! C'ét a mai ! C'ét a tai mézë ! Un a bâs ! Deûz a haot ! Vire su gaoche / su drete ! Les pognes a haot ! a bâs ! Cotisséz vos dais ! Bite ton néz / tes jenoués / tes piës ! Heje tes bras ! Mézë c'ét de mettr la poupine den la bouéte.</p>	<p>Jeux de société Parties du corps Consignes de classe Verbes de mouvement Adverbes de localisation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matao a dit (C1-2-3)</li> <li>• Marcaods e Chains (C2)</li> <li>• Treue ta chére (C2-3)</li> <li>• La courerie de haiches (C3)</li> </ul>
<p><b>Décrire son environnement quotidien, des personnes et/ ou des activités culturelle-ment connotées</b></p>	<p>Ao Merqerdi, je joue ao basqhet e ao samadi je vâs a la naijerie cante ma coterie.. Ao dimaine, i vont a coure cante mai / Je courons de domë.. Il a nom Gllaome Jiqhet. I demeure su Rene méins il ét Parizien. I joue ao football o le PSG e il ét mon capiraod</p>	<p>Les jours de la semaine Les sports Les actions</p>	<p>2 fiches cycle 3 : La chére chançouze</p> <p>1 : habitude 2 : action en cours</p>

Saluer	<b>SALUT A TAI, YAOME !</b>	Cycles 1/2/3
<b>Matériel</b> : 1 ballon <b>Organisation</b> : former un cercle	<b>But du jeu</b> : attraper et relancer le ballon en respectant la consigne.	
<b>Objectif</b> : se dire bonjour, au revoir (+ variables)		
<b>Structures langagières</b> : • Salut a tai ! Ça va-ti ! • A la perchaine ! (A la revaerie !)	<b>Lexique propre à la consigne</b> : la teuge (le ballon)	
<b>Déroulement</b>		
<b>Texte du jeu en français</b>	<b>Consignes à donner en gallo</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les élèves forment un cercle. Le joueur A lance le ballon en direction d'un joueur B et le salue simultanément : « <b>Salut a tai B !</b> »</li> <li>• Le joueur B doit à son tour saluer le joueur A : « <b>Salut a tai A !</b> », puis lancer le ballon à un autre joueur.</li> <li>• Si l'un des joueurs laisse tomber le ballon, il dit : « <b>Salut a tai !</b> » et se retourne.</li> <li>• Tous les autres joueurs lui répondent également «<b>A la perchaine !</b>».</li> <li>• Le joueur en question se remettra dans le sens du jeu lorsqu'un autre laissera à nouveau tomber le ballon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mézë c'ët de fére un cercl. Jouou A abrive ao jouou B e den le même temp tu li dis : "<b>Salut a tai B!</b>"</li> <li>• Jouou B a de bonjourer Jouou A a son tour : "<b>Salut a tai !</b>", pès il abrive la teuge a un aotr jouou.</li> <li>• Si un jouou met la teuge a bâs, i dit "<b>A la perchaine</b>" e se retourne.</li> <li>• Tous les aotrs jouous repondent "<b>A la perchaine !</b>"</li> <li>• Le jouou en qhëssion s'en revient devers le cercl cant un aotr jouou met la teuge a bâs.</li> </ul>	
<b>Variables sur la langue</b>	<b>Schéma :</b>	
<p>Mêmes règles du jeu avec la structure :</p> <p><b>"Coment qe t'âs nom ?" "J'e nom ..."</b></p> <p>Cycle 3 : ajouter d'autres questions :</p> <p><b>"Qheule couloure qe t'emes le mieûs ?"</b>,</p> <p><b>"Coment c'ët-ti qe tu t'ahuches ?"</b>,</p> <p><b>"T'emes-ti...?"</b></p> <p><b>"Qheu temp q'i fèt ?"</b></p> <p><b>"Qheu jou qe je somes anet ?"...</b></p>		

**Organisation** : organiser la classe en ronde. Les élèves sont assis.

But du jeu : Terminer le tour de la ronde avant l'autre camarade.

**Objectif** : se dire bonjour, au revoir (+ variables)

**Structures langagières :**

"Salut a tai !"

"A la perchaine !"

**Lexique propre à la consigne :**

Se chomer (se mettre debout)

Se sieuter ou s'assire (s'asseoir)

**Déroulement**

**Texte du jeu en français**

- Un élève marche à l'extérieur de la ronde. Il choisit l'un de ses camarades, derrière lequel il s'arrête. Il salue son camarade : **"Salut a tai !"** (ou le questionne : **ex « T'emes-ti les pataches ? »**)
- L'autre lui répond : **"Salut a tai ! » "(Dame vére !")**
- En partant chacun d'un côté, ils tournent autour du cercle en courant.
- Lorsqu'ils se croisent, ils se disent **"A la perchaine !"**
- Puis ils continuent leur course. Le premier arrivé s'assoit à la place restée libre.
- L'élève resté debout choisit un autre camarade et le jeu continue.

**Consignes à donner en gallo**

- **Permier, c'ét de fére un cercl tertout d'ensembl, passè yun ou yeune.**
- **L'ebluçon-la chemine tout entour le cercl. I chouézit eune coterie, e i se bourde derrere li. I bonjoure sa coterie "Salut a tai !" (ou ben li demande "T'emes-ti les pataches ?") L'aotr repont : "Salut a tai" (ou "Dame vére")**
- **Chaqhun de lous bord, i courent entour le cercl.**
- **Cant q'i s'ertreuent, i s'entr-dizent "A la perchaine !"**
- **Pés i resieudent a coure. Le permier a s'eriver su la pllance libr se sieute.**
- **Sti-la q'a pàs la pllance chouézit eune aotr coterie e le jeu ressieut d'ertour.**

**Variables sur l'activité**

- Plusieurs élèves peuvent être les marcheurs.
- Faire une ou plusieurs rondes.
- Varier la vitesse de déplacement.
- - Varier le temps de la partie.

Si des structures avec questions/réponses ont été apprises précédemment, les utiliser.

Exemples :

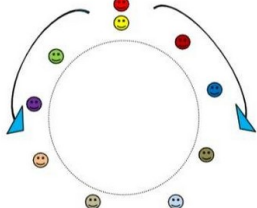
**"Qheule coulour qe t'emes le mieûs ?"**,

**"Coment c'ét-ti qe tu t'ahuches ?"**,

**"T'emes-ti...?"**

**"Qheu temp qi fèt ?"**

**"Qheu jou qe je somes anet ?"...**

Saluer	<b>LE DELOJOU</b>	Cycles 2/3
<b>Organisation</b> : Enfants assis en cercle.		<b>But du jeu</b> : Répondre à une série de questions, puis courir plus vite que son partenaire pour lui prendre sa place.
<b>Objectif</b> : demander le prénom et dire son prénom		
<b>Structures langagières</b> : Qhi q'ét don ? , - Je ses ..... (cycle3) Coment qe t'âs nom ?(Ou coment c'ét-ti qe tu t'ahuches ?)-J'e nom... (cicl 2)Qhi qe tu veûs ? - Ton otë	<b>Lexique propre à la consigne</b> : Otë (maison), Dao Dao dao (toc toc)	
<b>Déroulement</b>		
<p style="text-align: center;"><u>Texte du jeu en français</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un seul enfant est debout derrière le groupe et se déplace.</li> <li>• Lorsqu'il le souhaite il s'arrête derrière un élève. Il toque sur la tête en disant : « <b>Dao, Dao, Dao !!!</b> »</li> <li>• L'enfant répond : "<b>Qhi q'ét don ?</b>" (c3), "<b>Coment qe t'âs nom ?</b>" (c2)</li> <li>• Il répond : "<b>Je ses...</b> " (c3), "<b>J'e nom .....</b> (c2)</li> <li>• L'enfant assis reprend : "<b>Qhi qe tu veûs ?</b>"</li> <li>• L'enfant debout répond : « <b>Ton ôtë.</b> »</li> <li>• Les deux enfants se lèvent, se mettent dos à dos.</li> <li>• Au signal de l'enseignant, ils partent en courant chacun dans un sens et font le tour du cercle.</li> <li>• Celui qui arrive en premier s'assoit.</li> <li>• Celui qui arrive en deuxième toque sur la tête d'un autre camarade.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Consignes à donner en gallo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Permier j'alons nous sieuter en cercl.</b></li> <li>• <b>Un ebluçon ét derrere le souéton e se mouve entour.</b></li> <li>• <b>Cant q'i veût, i se bourde derrere un ebluçon.</b></li> <li>• <b>I li toqe su sa tête e dit "Dao, Dao, Dao !!!"</b></li> <li>• <b>La garçaille repont : "Qhi q'ét ?" (c3), "Coment qe t'âs nom ?" (c2).</b></li> <li>• <b>I repont : "Je ses ....." (c3), "J'e nom ....." (c2)</b></li> <li>• <b>La garçaille sieutée dit : "Qhi qe tu veûs ?"</b></li> <li>• <b>La garçaille chomée repont, "Ton ôtë."</b></li> <li>• <b>Les deûz garçailles se choment, dôs a dôs.</b></li> <li>• <b>Cant qe le clâssier subele, chaqe coure a se n-n aler chaqe den son amain e i font le tour du cercl.</b></li> <li>• <b>Sti-la q'arive en permier se sieute (s'assit).</b></li> <li>• <b>Sti-la q'arive en deûzieme toqe su sa tête a eune aotr coterie e ....</b></li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><u>Variables sur l'activité</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cycle 2 : <b>Qheule coulour qe t'emes le mieûs ? nombr ? lettr ? bêtes ? hardes ?...</b></li> <li>• Cycle 3 : Au lieu de répondre par un prénom, le thème choisi peut être un métier : « <b>Qhi q'ét ton metier ?</b> »</li> <li>• "<b>Je ses... clâssier, boulanjier, bouchier, medecin, souegnou, segretouere, ecrivou, lererier, postou de lettrs, paissonier...</b></li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Schéma</u></p> 	

D'après le travail de Nathalie GIORGETTI, chargée de mission LVE, DDEC35 – Agnès GUYADER, responsable 1er degré UG-

**Organisation** : 3 foulards, Marquage au sol ou plots  
3 équipes équitables

**But du jeu** : Rapporter le foulard dans son camp.

**Objectif** : connaître les nombres

**Structures langagières** :

Nombrs de 1 diq'a 10

**Lexique propre à la consigne** :

Encouragements: Pus vite, Vrai ben, Eustra, Prens le mouchoer  
Scores: Roujes ont "x" pouint, Jaones ont "x" pouints, Blleus ont "x" pouints (Ezempl : diz pus cinq vaot qhinze)

**Déroulement**

**Texte du jeu en français**

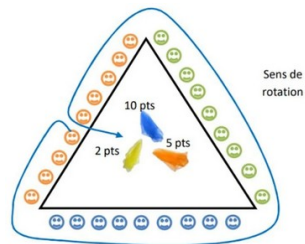
- Les équipes se placent autour d'un triangle tracé au sol.
- Chaque joueur se positionne devant un plot et reçoit un numéro.
- A l'appel de son numéro, le joueur court tout autour du triangle ; lorsqu'il revient à sa place, il entre dans le triangle pour récupérer un foulard.
- Le joueur, qui ramasse le foulard en premier, est le gagnant, il marque 10 points. Le second marque 5 points et le troisième, 2 points.

**Consignes à donner en gallo**

- **Premier j'alons lever 3 eqhipes.**
- **Chaqe eqhipe va se chomer su le cotè du traecônieres dessinè den la pllace.**
- **Chaqe jouou se chome ao devant d'un piqe e recepe un limerot.**
- **Cant q'i ouait son limerot, le jouou coure entour le traezcônieres ; cant q'i va d'ertour a sa pllace, il entere den le traecorniere a rasserer le mouchoer.**
- **Le jouou qi rasserre le mouchoer en premier ét le gangnou e a 10 pouints. Le deûzieme a 5 pouints e le traezieme a 2 pouints.**

**Variables sur l'activité**

Travailler sous forme d'addition pour appeler les joueurs.

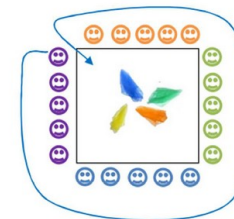


Ex : « Je haope 4 + 2 » (Ce sont les numéros 6 qui courent). On peut faire la même chose avec la soustraction et la multiplica-

**Variables sur l'activité**

**Jeu en carré**

Ce qui permet de jouer à 4 équipes



**Jeu en cercle**

Pour jouer à 2, 3 ou 4 équipes



Mettre un nombre identique de foulards et d'équipe permet de garder la motivation .

**Organisation** : former 2 équipes (les pêcheurs et les poissons)

**But du jeu** : Pour les pêcheurs : attraper les poissons  
Pour les poissons : rester le dernier poisson en jeu

**Objectif** : Compter ou connaître les jours de la semaine, les mois de l'année...

**Structures langagières** : Les numbrs de 1 diq'a 10.  
En cycle 3 : "conter de 5 en 5"

**Lexique propre à la consigne** :  
Contéz - Mézë c'ët de conter ! - Hai don en deden !- un filet - un poisson - un péchou

### Déroulement

#### Texte du jeu en français

- Les enfants pêcheurs forment un cercle en se donnant la main. Ils symbolisent le filet.
- Les autres enfants (poissons) se placent à l'extérieur du filet.
- Les pêcheurs choisissent un nombre de 1 à 10 en cycle 1 (en secret), de 1 à 12 en cycle 2 et plus en cycle 3.
- Le meneur dit : « Hai don ! » ou « Mézë c'ët de conter ! »
- Les poissons entrent et sortent du filet.
- Quand le décompte est terminé, les pêcheurs baissent les bras.
- Les poissons prisonniers à l'intérieur du filet deviennent pêcheurs.

#### Consignes à donner en gallo

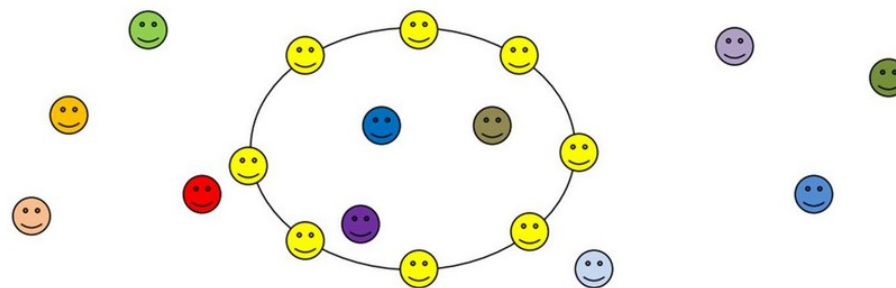
- Premier, j'alons lever un coupl de souêtes : les péchous e les poissons.
- Péchous, mézë c'ët de fére un cercl. V'etes le filet.
- Paisons, restéz en deden le cercl.
- Péchous, chouézisséz un limerot.
- Cant qe le menou dit "Hai don" ou "Mézë c'ët de conter", paison fait dehori e entrer come vous veléz.
- Cant qe les péchous aretent de conter, i mettent lous bras a bâs.
- Les paison enclozès en deden le filet sont mézë des péchous.

#### Variables sur l'activité

- varier le nombre de poissons et de pêcheurs.
- chanter une comptine gallèse, et, au mot choisi : baisser le filet.

#### Variables sur la langue

- utilisation des jours de la semaine (au bout du 3ème lundi par exemple)
- utilisation des mois de l'année.
- l'alphabet...
- - compter de 5 en 5, de 10 en 10



**Organisation** : 2 grands cercles (à 10 mètres l'un de l'autre) représentant des jardins, 1 plus petit cercle entre les 2 matérialisant le panier du jardinier. 2 équipes équitables

**But du jeu** : Pour le jardinier, remplir son panier  
Pour les fruits et légumes, aller dans le jardin

**Objectif** : dire ce que l'on aime (fruits et légumes)

**Structures langagières** : J'eme (+ fruits et légumes)  
Cycle 3 : J'eme pouint ... (ou "les ... ça me fèt donjier")

**Lexique propre à la consigne** :  
courti, jardinier, panier, se raguerouer (se rassembler)

### Déroulement

#### Texte du jeu en français

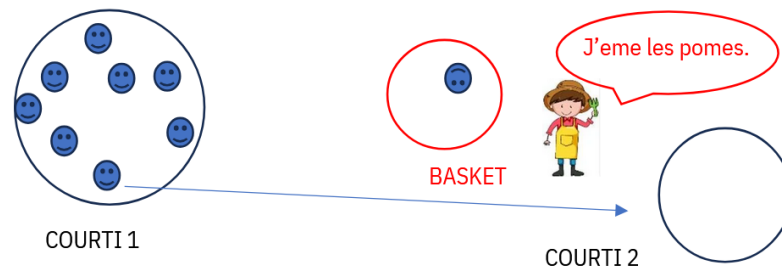
- Le jardinier se place à une certaine distance des 2 jardins. Les élèves sont rassemblés dans l'un des jardins et choisissent chacun un nom de fruit ou de légume.
- Par exemple, le jardinier dit : « **J'eme les pommes** ».
- L'élève correspondant doit courir le plus vite possible se réfugier dans l'autre jardin tandis que le jardinier tente de le capturer.
- Si la pomme est faite prisonnière, elle rejoint le panier du jardinier.
- Le jardinier formule alors une nouvelle phrase.
- Le prochain fruit ou légume peut, sur sa route, tenter de délivrer la pomme prisonnière en lui tapant la main.

#### Consignes à donner en gallo

- N-i a afère d'un coupl de courtieûs, chaqe d'un bord e de l'aotr su l'aire e ilë c'ët le panier ao jardnier.
- Le jardnier ét chomë la-lein des 2 courtis. Les ebluçons sont raguerouës den yun des courtieûs e chaqe a de chouézi un nom de frut ou ben de leghume.
- Le jardnier dit pareme "**J'eme les pommes**".
- L'ebluçon ahuchë a de coure le pus vitement possibl pour s'abe-rier den l'aotr courti aloure qe le jardnier tâche de l'embarer.
- Si qe la pome ét embarée, o va den le panier ao jardnier.
- Le jardnier dit aloure eune aotr sentence... Pareme "**J'eme les badies**".
- Le perchain frut ou leghume peut, su sa rote, tâcher de deba-rier la pome embarée en toçant den sa pogne.

#### Variables sur l'activité

- Cycle 3 : Quand le jardinier dit : « **J'eme pouint...** », les fruits et légumes vont dans un autre panier qui aura été matérialisé à cet effet.
- Changer de lexique (objets de la classe, vêtements, ...)



**Organisation** : 7 cercles représentant les jours de la semaine (soit les ordonner, soit leur mettre un numéro, soit écrire le nom en

**But du jeu** : être le dernier mouton en jeu

**Objectif** : dire ce qu'on a l'habitude de faire, connaître les jours de la semaine

**Structures langagières :**

Cant qe c'êt-ti qe tu rouches.... ?  
Je rouche ..... ao .....

**Lexique propre à la consigne :**

Jous de la semaine (Lundi, Mardi, Merqerdi, Jeûdi, Venderdi, Samadi, Dimaine ou dinmanche)  
le loû, le mouton, roucher, cheminer

### Déroulement

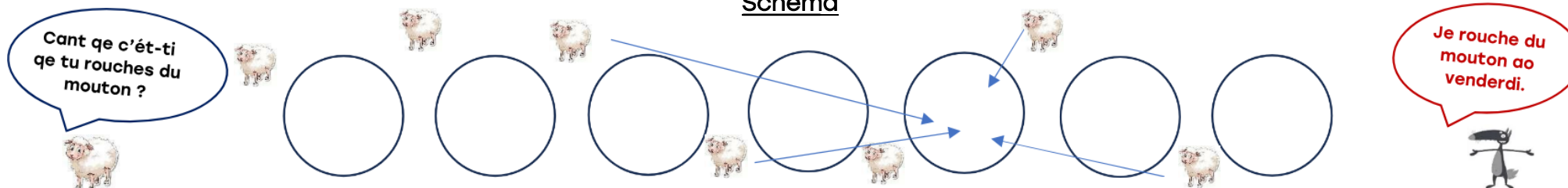
#### Texte du jeu en français

- Un élève joue le rôle du loup, les autres sont les moutons.
- Le loup est situé à une certaine distance des moutons qui se promènent dans la cour de récréation.
- Un mouton est préalablement désigné par ses camarades pour demander au loup : « **Cant qe c'êt-ti qe tu manjes du mouton ?** »
- Le loup répond par exemple : « **Je rouche du mouton ao Venderdi** ».
- Les moutons doivent se précipiter dans le cercle correspondant au jour de la semaine prononcé par le loup alors que ce dernier se lance à la poursuite de ses proies.
- S'il parvient à toucher les moutons avant que ceux-ci soient entrés dans le bon cercle, ces derniers sont éliminés et deviennent à leur tour des loups.

#### Consignes à donner en gallo

- **V'etes tertout des moutons e j'ons afére d'un loû. "Qhi qi sera le loû ?"**
- **Le loû ét la-lein des moutons qui sont a cheminer su l'aire.**
- **Un mouton ét chouézi par la coterie pour demander ao loû : « Cant qe c'êt-ti qe du rouches du mouton ? »**
- **Le loû repont, pareme, "Je manje du mouton ao Venderdi".**
- **Les moutons courent a se n-n aler den le cercl du jou donë par le loû e le sien-la justenement s'abrive su les moutons.**
- **Si q'i s'en chevi a biter les moutons avant q'i seraent den le bon cercl, les siens-la sont hor-de-boce e s'emmorfôzent en loû.**

### Schéma



**Matériel** : à la craie, dessiner un cadran assez grand pour que les élèves puissent se placer sur chacun des chiffres /

**Organisation** : 2 équipes équitables  
Chaque enfant de chaque équipe s'attribue une lettre (de A à J s'il

**Objectif** : Dire l'heure

**But du jeu** : être la première équipe à marquer 10 points

**Structures langagières** : (pour le maître du jeu) :  
Il ét ..... de ..... ; il ét ..... meins de .....  
Les nombrs de 1 diq'a 12, + menet e medi - les lettrs de l'alfabet

**Lexique propre à la consigne** :  
le cardran, l'orloje

### Déroulement

#### Texte du jeu en français

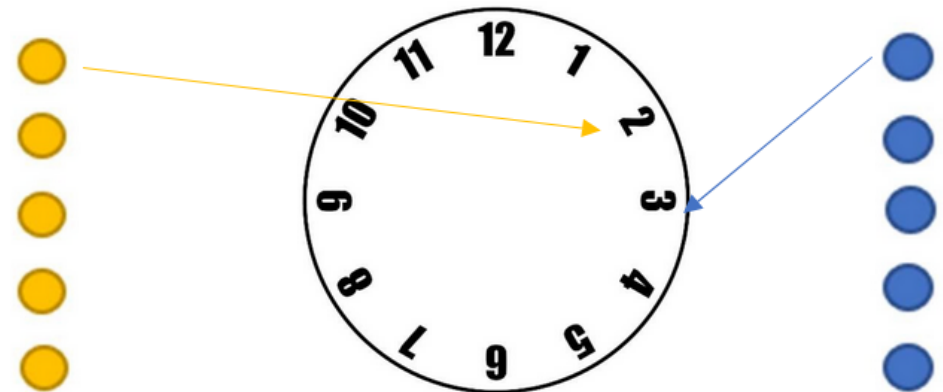
- Les deux équipes sont placées face à face à égale distance du cadran. Une équipe représente la grande aiguille, l'autre la petite (on changera à la partie suivante).
- Le maître du jeu annonce une heure (ex : « **il ét 10 de 3 oures la veprée !** ») puis cite une lettre.
- Les élèves de chaque équipe répondant à la lettre viennent se placer sur le cadran le plus rapidement possible.
- Le premier à se placer convenablement fait remporter 1 point à son équipe.

#### Consignes à donner en gallo

- Les deûz eqhipes se pllacent ao dret de l'aotr, l'un parai d'un amain e de l'aotr.
- Eune eqhipe erperzente la grande eghille, l'aotr la petite (Je terchanjeron a la passée a sieudr).
- Le menou done eune oure (pareme, « **il ét 10 de 3 oures la véprée !** ») pés i dit eune lettr.
- Les ebluçons de chaqe eqhipe q'ont la lettr-la se pllacent su le cardran le pus vitement possibl.
- Le permier a se pllacer come faot fèt gangner 1 pouint a son eqhipe.

#### Variables sur l'activité

- Les deux équipes sont placées face à face à égale distance du cadran. Une équipe représente la grande aiguille, l'autre la petite (on changera à la partie suivante).
- Le maître du jeu annonce une heure (ex : « **il ét 10 de 3 oures la veprée !** ») puis cite une lettre.
- Les élèves de chaque équipe répondant à la lettre viennent se placer sur le cadran le plus rapidement possible.
- Le premier à se placer convenablement fait remporter 1 point à son équipe.



Matériel : foulards

But du jeu : Être le dernier en jeu

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

Structures langagières :

Je peus-ti..... ?

Lexique propre à la consigne :

Les animaux

### Déroulement

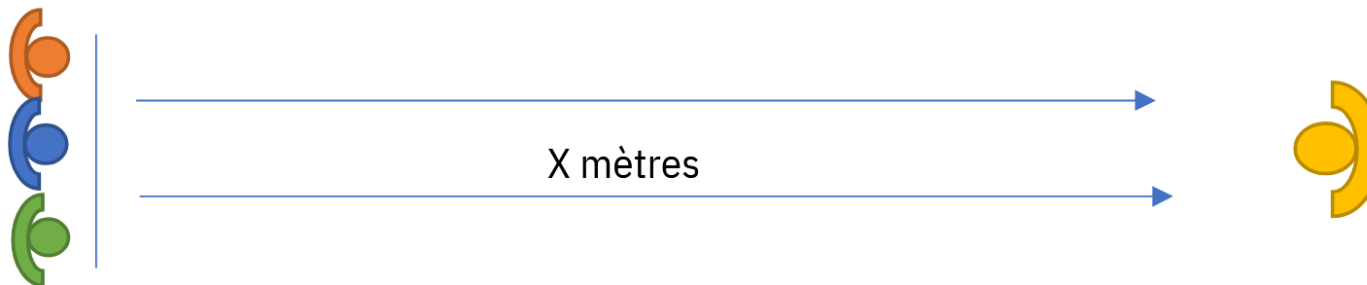
#### Texte du jeu en français

- 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 peus-ti avoir le chat ?** »
- 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 choisi aussi un animal, va sur la ligne..
- Le dernier élève en jeu est le vainqueur.

#### Consignes à donner en gallo

- Premier c'êt d'avoir des chassous (2). "Qhi qi veût y'êtr chassou ?"
- Les aotrs chouézisséz le nom d'eune bête e venéz ilë a me dire le nom-la.
- Don'ous garde! Pouint aoghun 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, sti-la q'a chouézi le nom-la a de coure devers mai sans y-êtr 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 peus-ti avoir le chat ?"

### Schéma



Dialoguer	QHEULE OURE Q'IL ÉT M.LOÛ ?	Cycles 3
<b>Matériel</b> : (facultatif) Une grosse horloge		<b>But du jeu</b> : être capable de réagir à un signal, de poursuivre, de courir vers un but, d'attraper des moutons. Rester en jeu le plus longtemps possible.
<b>Objectif</b> : savoir demander l'heure, connaître l'heure		
<b>Structures langagières</b> :  Qheule oure q'il ét M. Le Loû ? Il ét eune, deûz, trouéz... oures Il ét l'oure du dejun, du diner, du souper	<b>Lexique propre à la consigne</b> : L'heure = l'oure Loup = loû Attraper = haper Pas = encalées Mouton = mouton	
<b>Déroulement</b>		
<p style="text-align: center;"><b>Texte du jeu en français</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les moutons sont en ligne à une distance de X mètres du loup. Le loup est tourné dos à eux.</li> <li>• Ils demandent : <b>"Qheule oure q'il ét M. loû ?"</b></li> <li>• Si le loup répond <b>« Il ét trouéz oures l »</b>, les moutons avancent de 3 grands</li> <li>• pas, et ainsi de suite. Lorsque le loup estime que les moutons sont suffisamment près, il peut annoncer <b>« C'ét l'oure de diner ! »</b> et courir pour attraper un mouton.</li> <li>• Celui qui est touché devient le loup.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Consignes à donner en gallo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les ebluçons q'i sont des moutons vont su la line. Le loû se de-tourne de yeûs, i les regarde pouint.</li> <li>• Pozéz la qhession de domë : <b>"Qheule oure q'il ét M. Loû ?"</b></li> <li>• Si qe le loû repont <b>"Il ét 3 oures "</b>, v'éz de fére 3 encalées.</li> <li>• Les siens q'i seront un loû, si qe vous sonjéz qe les moutons sont perches assë, vous pouéz dire <b>"C'ét l'oure de diner !"</b> e coure a haper un mouton.</li> <li>• Sti-la q'êt bitë devient le loû.</li> </ul>	
<b>Schéma</b>		

**Matériel** : Chasuble pour le crocodile  
Plots pour délimiter le pont, la rivière (taille à adapter en fonction de l'âge des joueurs)

**But du jeu** : Traverser la rivière sans se faire attraper par le crocodile.

**Objectif** : demander si on a l'autorisation ; répondre en donnant une condition

**Structures langagières** :  
M. Crocodile, je pouons-ti tracer le ruzè ?  
Vé, mès ren qe si qe ...

**Lexique propre à la consigne** :  
Le crocodile (le crocodile)                      Le ruzè (la rivière)  
Le pont (le pont)                                      Les ergardous (les observateurs)

**Déroulement**

**Texte du jeu en français**

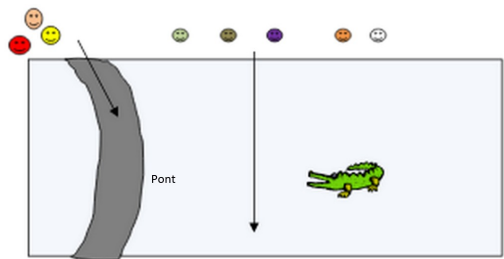
- Désigner un crocodile et 2 à 3 observateurs.
- Les autres enfants sont répartis le long de la rive. Ils demandent au crocodile s'ils peuvent traverser la rivière. **“M. Crocodile, je pouons-ti tracer le ruzè ?”**
- Le crocodile accepte seulement si les joueurs remplissent le critère demandé. **“Vé, mès ren qe si...”**
- Ils peuvent alors traverser via le pont. **“Vous pouéz tracer le ruzè doujettement.”**
- Les autres joueurs doivent franchir la rivière sans se faire toucher par le crocodile.
- Les observateurs vérifient que les élèves qui empruntent le pont ont bien les critères demandés.
- Le dernier touché devient crocodile.

**Consignes à donner en gallo**

- Mézè c'êt de chouézi un crocodile e 2 ou ben 3 ergardous.
- Les aotrs garçâilles sont evâillès long le ruzè. I demandent ao crocodile si q'i peuvent tracer le ruzè **“M. Crocodile, je pouons-ti tracer le ruzè ?”**
- Le crocodile ét d'assent qe si q'il ont les merqes qe faot : **“Vé, mès ren qe si qe...”** Les siens-la i peuvent don tracer le ruzè par le pont. **“Vous pouéz tracer le ruzè vous-aotrs doujettement.”**
- Les aotrs jouous ont de tracer le ruzè sans se fère biter par le crocodile.
- - Les ergadous peuvent acertainer qhi qj peut tracer le pont rapport és merqes.
- - Le dêrain q'êt bitè devient le crocodile.

**Variables**

- BÊTES : - Vé, mès ren qe si qe t'és ... (un lion, un marcaod, a tigr...)
- HARDES : - Vé, mès ren qe si qe t'âs ... (des brées roujes, un tricot vert, des solérs nairs...)
- DEPINGLÉE FIZIQUE : - Vé, mès ren qe si qe t'és ... (jaone de pai, blleu de zieûs, rouje de pai...) si t'âs (des ver-luniaos, le pai boucllé...)
- ALPHABET : - Vé, mès ren qe si qe t'âs la lettr ... (C, P,...) den ton petit nom.



Suivre des instructions courtes et simples	<b>MATAO A DIT</b>	Cycles 1/2/3
<u>Matériel</u> : aucun	<u>But du jeu</u> : rester le plus longtemps dans le jeu	
<u>Objectif</u> : Comprendre et exécuter des consignes		
<u>Structures langagières</u> : les verbes de mouvement	<u>Lexique propre à la consigne</u> : coure, saoter, cheminer, biter ta tête, néz...pirvole, coti tes dais...	
<u>Déroulement</u>		
<p style="text-align: center;"><u>Texte du jeu en français</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « <b>Matao a dit</b> » est l'équivalent de « Jacques a dit ». C'est un jeu connu qui permet de rebrasser de nombreuses notions de façon ludique et en mouvement.</li> <li>• Ce jeu permet aux élèves d'apprendre, de bouger, de s'amuser tout en écoutant attentivement les consignes de l'enseignant. Cela demande de l'attention et de la concentration ainsi qu'une bonne gestion des émotions.</li> <li>• On peut y jouer de différentes façons. Dans la vidéo, les élèves exécutent les consignes de l'enseignant seulement si celui-ci commence son injonction par « <b>Matao a dit</b> ». S'il ne dit pas cela, les élèves ne doivent pas suivre la consigne. <b>Si un élève se trompe, il peut devoir répondre à une question, lire une phrase ou quitter la partie.</b></li> <li>• En accord avec les élèves, les règles peuvent changer à un moment de la partie. Au départ, les élèves jouent ensemble et relèvent de petits défis s'ils font des erreurs, puis après 5 essais, on passe aux éliminations.</li> <li>• Le gagnant est celui qui reste jusqu'au bout.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Consignes à donner en gallo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vidéos de démonstration :(à mettre en scène en gallo ?)</li> <li>• Version élève : <a href="https://youtu.be/kR7nGJ5bBX0">https://youtu.be/kR7nGJ5bBX0</a></li> <li>• Version adulte : <a href="https://youtu.be/RewloHJ9RdM">https://youtu.be/RewloHJ9RdM</a></li> </ul>	

Suivre des instructions courtes et simples

## MARCAODS E CHAINS

Cycles 2

**Matériel** : 2 camps (un par équipe)

**Organisation** : 2 équipes équitables (les chats et les chiens)

**But du jeu** : rester le plus longtemps dans le jeu

**Objectif** : Comprendre et exécuter des consignes

**Structures langagières** :

les verbes de mouvement

**Lexique propre à la consigne** :

coure, saoter, cheminer, biter ta tête, néz...pirvole, coti tes dais,

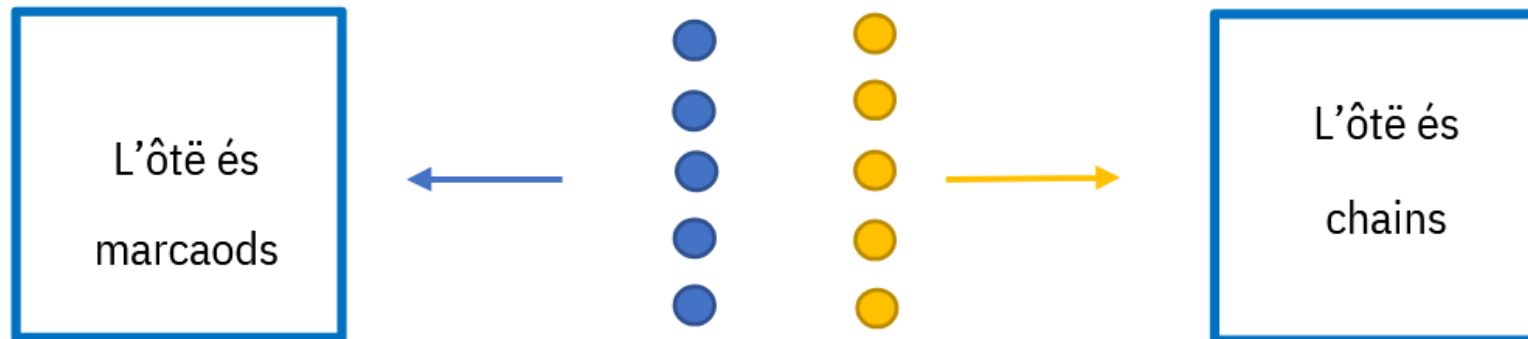
### Déroulement

#### Texte du jeu en français

- Les élèves des 2 équipes sont placés face à face à environ 3 mètres les uns des autres.
- Le maître du jeu donne un ordre à l'une des équipes.
- Exemple : « **Marcaods c'ét de coure !** »
- Les chats courent alors jusqu'à leur base. Les chiens essaient de les capturer en respectant aussi le verbe d'action demandé.
- 
- Si un chat est touché avant d'atteindre sa base, il est éliminé.

#### Consignes à donner en gallo

- J'ons afère de un coupl d'eqhipes: Les Marcaods e les chains.
- Les 2 eqhipes se pllacent yeune ao dret de l'aotr és entours de 3 métrs d'ecart.
- Je vâs chouézi eune eqhipe e li doner un dirijement.
- Pareme, si qe je dis "**Marcaods, c'ét de saoter**", les marcaods ont de saoter pour y-aler diq'a lous ôtë. Les chains ont de les embarer en saotant yeûs etout.
- Si q'un marcaod ét prinz avant qe de s'étr arivë den son ôtë, il ét hor-de-boce. Mézë c'ét de ressieudr...



**Matériel** : chaises (une de moins que d'élèves) disposées en cercle (dossier vers l'intérieur) ou cerceaux...

**But du jeu** : être le dernier élève en jeu

**Objectif** : Comprendre et exécuter des consignes

**Structures langagières** :

verbes de mouvement, consignes

**Lexique propre à la consigne** :

coure, saoter, cheminer, biter ta tête, néz..., chome tai, sieute tai (ou assis tai)

**Déroulement**

**Texte du jeu en français**

- Le maître du jeu donne des consignes que les élèves doivent exécuter tout en tournant autour du cercle de chaises.
- Les consignes font principalement référence à des ordres de mouvement mais peuvent également faire appel à des structures apprises antérieurement.
- Lorsque le maître du jeu dit : « **Sieut'ous** », les élèves s'assoient immédiatement sur les chaises.
- Le seul élève restant debout devient maître du jeu. Une seconde chaise est retirée, etc...

**Consignes à donner en gallo**

Cheminéz tranqñhile entour les chères et acoutéz ben mes dirijements !  
 Si qe je dis pareme "**Bitéz la tête**" ou ben "**saotéz**", v'éz de fére en ressieudant a cheminer entour les chères.  
 Meins cant qe je dis "**sieut'ous**", v'éz de vous sieuter su eune chère. Faot se doner garde, eune chère ét de manqe. C'ét fèt d'esprés.  
 Le sien q'ét demeurë chomë, sans chère, devient le menou du coup -la. Eune deûzieme chère ét de manqe, ...  
*Ezempis:*  
**Saotéz** (sautez)  
**Les jenoués a-haot** (levez les genoux)  
**Cotisséz vos dais** (frappez des mains)  
**Bitéz votr tête** (nez, mô...)  
**Cheminéz acouvës** (marchez accroupis)  
**Saotéz talons su le fessouer** (sautez talons aux fesses)

**Variante sur l'activité** : les élèves se déplacent sur la cour tout en exécutant les consignes données par le maître. Lorsque celui-ci dit « BOURDÉZ », les élèves doivent s'immobiliser. Ceux qui n'exécutent pas la bonne consigne ou ne s'arrêtent pas à temps sont éliminés.  
 Variante possible pour réviser tout type de vocabulaire (sans élimination) : [vidéo](#)



Suivre des instructions courtes et simples	<b>LA COURRIERIE DE HAICHES</b>		Cycles 3
<u>Matériel</u> : 2 parcours d'obstacles identiques (chaises, tables...) <u>Organisation</u> : 2 équipes équitables	<u>But du jeu</u> : terminer le parcours avant l'autre équipe		
<u>Objectif</u> : Se situer par rapport à un objet / Mémoriser les prépositions de lieu			
<u>Structures langagières</u> : les prépositions de lieu	<u>Lexique propre à la consigne</u> : su, sou, den, dessour, dessus, entour, a travè Eune courserie = un parcours ; eune haiche = une haie /un obstacle; un dirijement = une consigne		
<u>Déroulement</u>			
<u>Texte du jeu en français</u>	<u>Consignes à donner en gallo</u>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un élève désigné (l'instructeur) de chaque équipe donnera les informations à tous ses coéquipiers. C'est un relais.</li> <li>• Chaque équipe est en file indienne devant son parcours.</li> <li>• Le premier de la file s'élance en suivant les instructions donnée (ex : sou la chère, su la tabl...).</li> <li>• Lorsque tous les obstacles ont été franchis, le 1er élève court frapper dans la main du 2nd.</li> <li>• L'instructeur lui donnera des informations différentes.</li> <li>• Si un élève se trompe, il revient au début du parcours et recommence.</li> <li>• On peut mettre un joueur de l'autre équipe à valider les consignes et les actions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Premier, c'est de lever 2 eqhipe</li> <li>• Den chaqe eqhipe, c'èt de chouézi un menou. C'èt li qi donera les dirijements long le jeu.</li> <li>• Chaqe a de se mettr qhu a qhu ao devant de la cheminerie.</li> <li>• Le premier coure en sieuvant les dirijements du menou, pareme "sour la chère, su la tabl, a través le roulè, entour la tège, par dessus la haiche...</li> <li>• Si qe le coursou fèt eune bedaine, il a de reveni a l'entame de la cheminerie. Si q'i s'en chevi de toute la cheminerie sans s'erreuer, il a de coure devers le segond coursou e de tocer den sa pogne. Le menou done a sti-la d'aotrs dirijements.</li> <li>• L'eqhipe q'a gagnè la pouche ét cete-late q'aboute la course premier.</li> <li>• (Nen peut mettr un jouou de l'aotr eqhipe a acertainer les dirijements e les aijissements).</li> </ul>		

Comprendre des mots,  
expressions familier(e)s

## LE CHAPÈ

Cycles 1/2/3

**Matériel** : un chapeau (un chapè) ou un foulard (un mouchouer)  
**Organisation** : 2 équipes équitables

**But du jeu** : être la première équipe à marquer 10 points

**Objectif** : comprendre les nombres

**Structures langagières** :

les nombres (autant qu'il y a d'élèves) ou les lettres de l'alphabet

**Lexique propre à la consigne** :

la pllace

### Déroulement

#### Texte du jeu en français

- Dans chaque équipe, les élèves choisissent un nombre.
- Les 2 équipes se tiennent face à face à égale distance du « béret » posé au sol.
- Le maître du jeu appelle un numéro.
- Les 2 élèves correspondant à ce numéro doivent courir jusqu'au « béret », s'en saisir et le rapporter dans leur camp ; l'élève n'ayant pas attrapé le béret peut alors essayer de toucher son adversaire, et s'il y parvient, c'est son équipe qui marque le point.
- L'équipe gagnante est celle qui totalise 10 points la première.

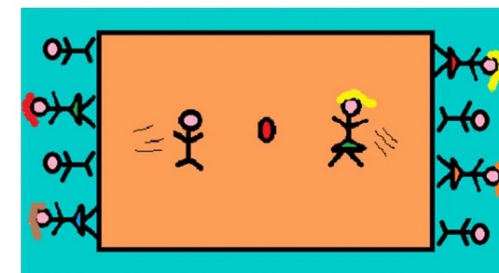
#### Consignes à donner en gallo

- J'ons un coupl d'eqhipes e un menou.
- Den chaqe eqhipe, chaqe jouou a de chouézi un limerot.
- Les 2 eqhipes se pllacent yeune ao dret de l'aotr la-lein parai du "chapè" q'ét den la pllace.
- Le menou haope un limerot.
- Les deûs ebluçons q'ont le limerot-la ont de coure diq'ao chapè, de le haper e de le mener den lous eqhipe ; L'ebluçon q'a pouint hapè le chapè peut aloure coure après l'aotr, tâcher de le biter. Si q'i s'en chevi, c'ét son eqhipe q'a le pouint.
- L'eqhipe qi gangne la pouche ét cete-late q'a 10 pouints en permier.

#### Variante sur l'activité :

Mêmes règles du jeu mais il y a plusieurs objets dans l'espace. il faut attraper l'objet cité par le maître du jeu

**Variantes sur la langue** : les jours de la semaine, des vêtements, des objets étudiés en classe...



**Matériel** : une chaise  
**Organisation** : des équipes équitables

**But du jeu** : être la première équipe à marquer 10 points

**Objectif** : Dire ce qu'on a l'habitude de faire

**Structures langagières** :  
les verbes à la forme affirmative

**Lexique propre à la consigne** :  
les jours de la semaine, les sports ou loisirs

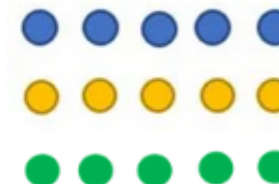
**Déroulement**

**Texte du jeu en français**

- Les équipes se tiennent en file indienne à égale distance de la chaise.
- Le Maître du jeu mime une action ET annonce un jour de la semaine.
- Les élèves en tête de file courent vers la chaise.
- Celui qui parvient à s'asseoir dit alors l'action : « **Tu lès un livr ao Jeûdi** ».
- S'il s'agit de la bonne réponse, les élèves de l'équipe gagnante se tiennent par la taille et avancent ensemble à pieds joints d'un pas...
- Les élèves qui ont concouru passent alors à la queue pour laisser place à de nouveaux joueurs.

**Consignes à donner en gallo**

- Mézë c'ët de lever 3 eqhipes. Les 3 eqhipes se pllacent yeune ao dret de l'aotr la-lein parai de la chère q'ët den la pllance.
- "Premier, je ses le menou. "
- "Le menou fèt un ajissement e dit un jou de la semaine."
- "Les ebluçons, premiers den l'eqhipe courent devers la chère. "
- Le premier a de s'assire (se sieuter) a de dire l'ajissement q'a të fèt."
- Ex : « **Tu lès un livr ao jeûdi.** »
- "Si qe la reponse ét brave, tous les jouous de l'eqhipe q'a gangnë se tiennent par la taille e avanjent, les piës païssës devers la chère.
- "Les ebluçons q'ont deja jouë vont demézë den le bout de l'eqhipe."
- **Note: Si q'un aotr ebluçon den l'eqhipe geneut la reponse q'ët brave, il a de dire a sti-la q'ët devant lu qi dira a sti-la q'ët devant lu diq'a qe la reponse s'erive ao premier q'a de la doner su la chère.**



Matériel : une chaise

Organisation : des équipes équitables

But du jeu : être la première équipe à marquer 10 points

Objectif : décrire une action en cours

Structures langagières : les verbes de mouvement  
(SYNTAXE : étr a + infinitif : Je ses a ... / T'és a ...)

Lexique propre à la consigne :  
les verbes d'action, les sports ou loisirs

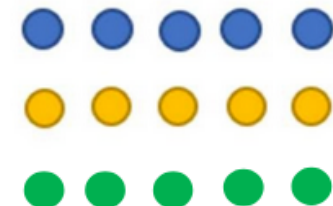
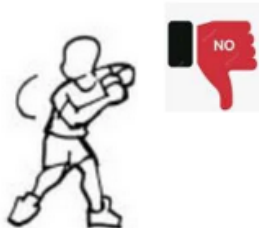
Déroulement

Texte du jeu en français

- Les équipes se tiennent en file indienne à égale distance de la chaise.
- Le Maître du jeu mime une action ET fait un signe négatif (pouce en bas, non de la tête ou avec le doigt...) si c'est une action qu'il n'est pas en train de réaliser. signe positif (pouce en haut, oui de la tête ou avec le doigt...) si c'est une action qu'il est en train de réaliser.
- Les élèves en tête de file courent vers la chaise.
- Celui qui parvient à s'asseoir dit alors l'action : « **T'és a boxer.** » ou ben « **T'és pàs a boxer.** »
- S'il s'agit de la bonne réponse, les élèves de l'équipe gagnante se tiennent par la taille et avancent ensemble à pieds joints...
- Les élèves qui ont concouru passent alors à la queue pour laisser place à de nouveaux joueurs.

Consignes à donner en gallo

- Mézè c'ét de lever 3 eqhipes. Les 3 eqhipes se pllacent yeune ao dret de l'aotr la-lein parai de la chère q'ét den la pllance.
- Permier, je ses le menou.
- **Le menou fèt un aïssement. I fèt un sine negatif si q'il ét pouint a fère l'aïssement-la. I fèt un sine positif si q'il ét a fère l'aïssement-la.**
- **“Les ebluçons, premiers den l'eqhipe courent devers la chère. “**
- **“Le permier a s'assire (se sieuter) a de dire l'aïssement q'a të fèt.”**
- **Ex : « T'és a boxer. » ou ben “T'és pouint a boxer”**
- **Si qe la reponse ét brave, tous les jouous de l'eqhipe q'a gangnè se tiennent par la taille e avanjent, les piès païssès devers la chère.**
- **“Les ebluçons q'ont deja joué vont demézè den le bout de l'eqhipe.”**
- **Note: Si q'un aotr ebluçon den l'eqhipe qeneut la reponse q'ét brave, il a de dire a sti-la q'ét devant lu qi dira a sti-la q'ét devant lu diq'a qe la reponse s'erive ao permier q'a de la doner su la chère.**



## Cycle 1 - Découverte du gallo lors des temps de transition de la vie scolaire

ACCOMPAGNER LE **RETOUR AU CALME** PAR UN MASSAGE DU VISAGE

### Video / Mise en oeuvre dans une classe

Massage du visage :

Après avoir lu l'album "Va t-en grand monstre vert", de Ed Emberley, le lexique des parties du corps est ré-investi en pratiquant un court massage du visage en gallo.

Synopsis video :

1) Apprentissage du massage

L'enseignant.e fait, les enfants reproduisent

2) extrait de la démarche menée en amont pour l'apprentissage du chant et des verbes d'action

### Pratiques de classe

Un massage du visage en gallo pourra accompagner le retour au calme lorsque les élèves rentrent en classe après une récréation / une séance de motricité / la pause déjeuner et les aider à se recentrer.

Ce massage pourra être introduit de manière progressive, après avoir découvert / compris / mémorisé les différentes parties du visage en gallo (par le biais d'une séquence autour d'un chant, d'un album) et les avoir manipulées par le biais de jeux par exemple.

## 1. Apprentissage des gestes :

a) Les élèves découvrent le massage, en écoutant chaque consigne en gallo et en regardant la démonstration de l'enseignant (les élèves peuvent participer librement):

L'enseignant montre doucement chaque geste

- **Permier, je poûçaye ma tête** (se tapoter le crâne), .
- **Pés je poûçaye mes zieûs** (faire des cercles autour des yeux en passant sur les sourcils),
- **Je poûçaye mon néz** (se frotter les ailes du nez),
- **Je poûçaye mes oras** (parcourir le bord de l'oreille avec l'index),
- **Je poûçaye mon mo** (index et majeur longent les lèvres),
- **Pour abouter, je poûçaye ma gargate** (placer la paume de la main sous le menton, la descendre jusqu'aux clavicules)

b) Puis, l'enseignant réalise le massage seul, en s'arrêtant après chaque partie du visage et en invitant les élèves à reproduire le geste par eux même (**Permier, je poûçaye ma tête. A vous z'aotrs ! Haï don, poûçayéz votr tête ! Vrai ben !**)

## 2. Entraînement / manipulation :

Pendant les séances suivantes, élèves et enseignants réalisent le massage en même temps, en suivant les consignes orales (en gallo) de l'enseignant.

## 3. Des variantes sont introduites :

Une fois le massage du visage maîtrisé par les élèves :

- s'amuser à faire le massage dans le désordre
- inviter les élèves à suivre les consignes orales (en gallo) sans montrer les gestes dans un premier temps L'enseignant veillera cependant à réaliser succinctement le geste attendu pour validation collective avant de passer à la consigne suivante.
- un élève pourra devenir "chef d'orchestre" et guider ses camarades pour réaliser le massage

A chaque étape, féliciter les élèves et les encourager dans leurs essais et erreurs (**Vrai ben ! Eustra !**)

## Répertoire de consigne pour le temps calme

N°	Consignes	Dirijements
1	Inspirer par le nez	Alainer son ére par le néz.
2	Votre ventre se gonfle comme un ballon	Votr ventr gonfele parai come eune bouzine.
3	Expirer par la bouche.	Bufer son ére par le mô.
4	Votre ventre se dégonfle	Votr ventr ét a de degonfler.
5	Inspirons ensemble	Mézë c'ét d'alainer d'ensembl.
6	Expirons ensemble	Mézë c'ét de bufer son ére d'ensembl.
7	Nous allons effectuer un massage du visage.	J'alons pouçayer notr goule.
8	Pour commencer, je me masse la tête.	Pour enrayer, je pouçaye la tête.
9	A vous ! Massez vous la tête (puis les yeux, les oreilles, le nez, la bouche, le cou).	A vous aotrs mézë ! Pouçayéz votr tête (pés les zieûs, les orâs, le mô, la gargatte...)
10	A présent, passons aux étirements.	Mézë c'ét de se detirer.
11	Pour commencer, je fais 5 cercles de la tête. Doucement !	Pour enrayer, c'ét de fére 5 cercls de ma tête. Doujettement !
12	A vous ! Faites 5 cercles de la tête !	A vous aotrs astoure ! Fezéz 5 cercls de la tête !
13	Puis, je fais des cercles avec les épaules, les mains, les hanches, les genoux et les pieds.	Pés, je fés des cercls d'o les epaones, les pognes, les hanches, les jenoués e les piës.
14	Nous allons bailler.	J'alons n-s ebâfer !
15	Allongez vous sur le dos.	Alonjéz-vous su le dôs.
16	Fermez les yeux et écoutez la musique.	Cllozéz vos zieûs e acoutéz don la sonerie !
17	Détendez vous !	Defuméz-vous la tête !

### Pour aller plus loin

Par la suite, ce massage pourra être prolongé en introduisant d'autres parties du corps (pouçaye tes bras, pouçaye ton binot...)

Une séquence de relaxation en gallo pourra être menée en classe proposant, en plus du massage du visage détaillé ci-dessus :

- des exercices de respiration
- des étirements

# LA CHEMINÉ DEROMPE FEZANTE

## A vós qerches, parës, Dao !

7 **LE ROULÉ**  
Boüje tes hanches  
comme si qe tu forces  
du roulé long 20  
segondes de temp.



8 **LE FLAMANT ROZE**



8 **LE FLAMANT ROZE**  
Tiens ben les devers su un  
pie, l'aoûr poze su le  
deüen de ta qresse, long  
15 segondes de temp.  
Aprés, tu poses ta  
pie plivé devers l'arrière  
en amon arbesq.

**BONUS**



9 **BONUS**  
Chouézis eune mouüée a ton  
bada long 15 segondes de  
temps !  
HAI DON !

10 **LES COURRIERES DEN LE VENTR**



10 **LES COURRIERES DEN LE VENTR**  
Boüje tous tes membres de dret  
e de gaöche long 15 segondes  
de temp.

11 **LE COWBOY**



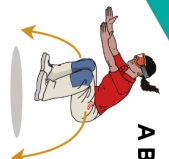
11 **LE COWBOY**  
Coure a rond scot  
e fës toumer eune  
näöhe den ta  
pögne dret long  
15 segondes de  
temp. Repaïsse o  
ta pögne gaöche.

12 **LA DANSE AO FARAON**

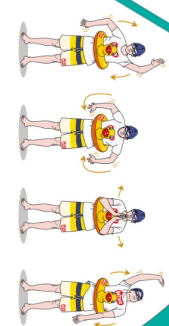


12 **LA DANSE AO FARAON**  
Place tes bras porai come  
un Eïpöcien e boüje-les  
d'eune sorte e de l'aoûr long  
20 segondes de temp.

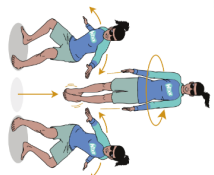
6 **L'ESQI A BOSSES**  
Scote o les qhettes poïssées  
tournees devers la gaöche, pas  
devers la drette, les bras en  
avant long 15 segondes de  
temp.



5 **LE NAÏLOU**  
Näïe an crou/ l'bras a moullier devers  
l'avant, pres devers l'arrière) long  
15 segondes de temp de chöde cöte.

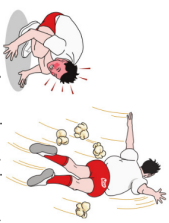


4 **LE SURF**



4 **LE SURF**  
Tiens ben les devers, les jenoués  
plivés, porai come un surf qe  
t'empréde, scote a 180 degrés  
e scote d'un bord pas de l'aoûr 5  
fois de teng.

3 **LE MAYISSE ETRACHÉ**



3 **LE MAYISSE ETRACHÉ**  
Acroüpiöne-tü e scote  
ben haot 5 fois de teng.

2 **LA CHASSE ES ABIBOTS**



2 **LA CHASSE ES ABIBOTS**  
Scote et toce den  
tes pöignes porai  
come pour qhüsser  
un abibot long 15  
segondes de temp.

1 **LA COURSE SU LE GRAILLE**



1 **LA COURSE SU LE GRAILLE**  
Coure su pliaöe le  
pus vitement  
possibli long 15  
segondes de  
temp.

1 **LA BOUFIE**



1 **LA BOUFIE**  
Alöine ton ére ao  
plein e burle toute  
ton ére porai  
come si qe t'arres  
eune maccad de  
burle en pliaöe de  
teng. Repaïsse 3 fois de  
teng.

1 **TE VIA QHETE ? EUSTRAÏMEZ, C'ÏT DE RELÄCHER.**