

Des ressources pédagogiques à utiliser avec **chinchon** 16

Ce supplément propose un ensemble de pistes pédagogiques et de fiches concrètes transposables à chaque numéro de la revue **chinchon** numéro 16.

LA COUVERTURE (= le dessus de la revue)

LA COUVERTURE DU **chinchon** présente de façon explicite le thème qui sera abordé dans l'histoire et les rubriques de la revue. Elle est donc l'occasion idéale de réaliser une séance d'anticipation avec les élèves. Cette stratégie de lecture permet à l'enfant d'émettre des hypothèses sur le contenu du texte ou de la revue qu'il va découvrir. C'est l'occasion pour l'enfant de se rappeler des mots appris ou de les découvrir pour être à l'aise avant même d'ouvrir ce tout nouveau **chinchon**.

Chi qe je vayons su le dessus de la revue ?

[Tchi q'je vèyon su le dssu d'la revu?] **Que voyons nous sur la couverture**

Voici du vocabulaire ou des phrases simples à retenir :

- * la **garçaille** * la tèqe (le ballon) « La **garçaille** ét a jouer a la tèqe-ao-piè»
- * la tèqe-ao-piè * des **gâs** * « Traéz **gâs** sont a jouer a la tèqe-ao-piè »
- * « I sont **qheurüs** su la tèqe-ao-piè »

On peut aussi commencer à décrire les personnages (Coment qi sont ?) :

Deúz **gâs** sont chatâgne de paï.
I sont **beneizes** de jouer a la tèqe-ao-piè.

Yun des **gâs** ét jaone de paï.
Les traéz **gâs** ont 8 ans d'aïje.

Un puzzle



Vous trouverez ce puzzle et bien d'autres en annexe 1.

Remarque
3 peut être traéz [tré] mais
aussi Touéz [toué] ou trouéz
[troué]

Les rubriques

Pour les lecteurs, certains mots peuvent les interpeler.

* un rinocerosse = un rhinocéroce

* ao = au

* le sien = celui (on entend aussi « c'tu-la »)

* le pllancher = l'étage



Si vous avez d'autres

Chinchon

Découvrir le magazine N°16. Comparer plusieurs exemplaires en les feuilletant...

A chaque fois que la classe reçoit un nouveau *Chinchon*, on peut désigner un groupe qui ira remplir un tableau comme ci-dessous. Que retrouve-t-on à chaque fois ? Qu'est-ce qui est différent du précédent numéro ? Des expressions reviendront ainsi souvent et seront plus facilement mémorisées par les enfants. La diversité des rubriques dans le *Chinchon* peut aisément amener à la découverte de plusieurs types d'écrits (istouère, du bon de cai, essayaie, de mon fezi, jeu...)

Vous pouvez soit faire une croix, soit écrire le nombre, soit écrire le titre de la rubrique. Voici un exemple pour chaque façon de faire que vous pouvez faire évoluer.

Pour les maternelles, des pictogrammes sont possibles à la place des noms de rubriques

( = dessinanderie



= du bon cai



= essaiaie)

rots	Limé-	Istouère (s)	De mon fezi	Du bon de cai	dessin-derie	Jeu	Parolier Imajier	Essayaie	ao <tr< th=""> </tr<>
3		X	X	X	X	X	X		
3		2	1	1	1	3	1		
3		* Et jou de Carnaval a l'Ecole * P'tit païsson(Le maxe a Chinchon	Fllejée de qhiwi e de paire	Le maxe a Chinchon	Baille les afublâs Tu vais-ti la cherte ?	Le roulaije den le bourg		
11		Le chertè d'ecole	Dessine eune panvolette		Les solers a Vonaod	Miraoder le chertè Relaye Qhi q'êt qhi Terouer châqe be-zaigne Erterouer les solers	Les bouéz	La va de Haot e de bas	
16		Le sien du traezième pllancher	Un rinoce-rosse		Des coulours e des par-piers	* Treû les minards (p2) * Relayer chaqe païsson a son orbiere (p4) * les 7 erreurs (p8) * les balotes (p19)	La perrette (p24)		E qhi ? La vie ao cirq

LA DESSINANDERIE (= La bande-dessinée) P.3

Les équerouées
à Chinchon

Dans chaque *chinchon*, vous trouverez une bande dessinée, le plus souvent, « les équerouées à Chinchon ».

* Reconstituer la planche de BD : grâce aux images de **l'annexe 2**, vous pouvez faire appel à la créativité des enfants et aux mots que les enfants sont déjà capables de comprendre. Avant même de lire l'histoire avec eux, replacer les images pour reconstituer une planche de BD.

- Il est possible de rejouer la scène avec les enfants.

Marque les bons mots a empleni les sentences : **parpiers- renjée - biao- coulours**

- Chinchon treu de la peinture de toutes les
- **Qen** Chinchon met la peinture su ses pates, i **treu** qe c'ét vra
- Chinchon saote e **fét** des de toutes les coulours.
- La peinture taet pouint

TOUT SOU (= tout seul) P.5

TOUT
SOU

le dessin

Ce dessin de rhinocéros à reproduire est l'occasion de voir ou revoir des parties du corps et des formes. Avant de vous lancer sur le dessin, passez un temps pour décrire l'animal. Un peu de vocabulaire est toutefois utile.



Les formes :

Un cerne = un cercle **eune** réle = un trait **eune** réle d'aplomb = un trait vertical
des traecornieres = des triangles un coupl de... = 2 Des eûs = des ovals

Le cô :

Le cô = le corps la tête = la tête les cônes = les cornes la coûe = la queue
Les pates = les pattes les zieûs = les yeux un zieu = un œil le mo = la bouche
les naziaos = les narines des orailles = des oreilles des pais = des poils
des soqhilles = des ongles

Eyou ? (où)

Le mitan = le milieu su dréte = à droite su gaoche = à gauche
su le **bâ** = dans le bas a haot = en haut « Mets ton qerion..... e dessine..... »

Le cô du rinecerosse ét un grand cerne.

Les cones du rinocerosse sont un coupl de traecornieres.

Ses orailles sont des ovals.

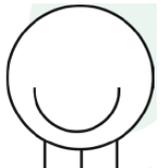
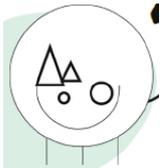
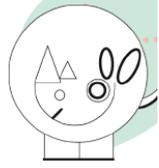
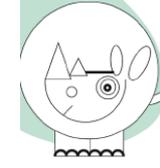
Son **mô** ét la maitië d'un cerne. Son cô ét paivr.

👉 Depingler pour faire dessiner

N'hésitez pas oraliser chaque étape ou à faire oraliser par les enfants en **réutilisant** le lexique.

Avec les plus grands, vous pouvez :

- * Soit les laisser lire à un.e camarade les différentes étapes de la page
- * Soit les laisser décrire les étapes à un.e camarade qui n'aura pas vu le résultat. Pour simplifier, ils peuvent à chaque étape, utiliser toujours le même verbe : « dessine » [deussine]. On peut aussi laisser les élèves écrire en ayant le vocabulaire sous les yeux.

				
				Couloure le cô en paivr, les orailles en roze . Mets du qerion nair entour du mo e de chaque cartier.

L'ISTOUERE (= L'histoire) P.9

👉 Une histoire à écouter

Les histoires de **chinchon** sont à écouter sur le site de Institutdugalo.bzh

Institut
du **galo**
de la langue
galo



Les effets sonores et l'expression des lecteurs.trices peuvent aider à comprendre globalement l'histoire.

👉 Comprendre l'histoire et la raconter

* On peut manipuler les marionnettes de **l'annexe 3** pour mimer les scènes de l'histoire. On peut les mettre sur un bâtonnet.

- ➔ Distribuer les rôles
- ➔ Reformuler avec les mots des enfants
- ➔ Formuler des phrases avec intonation et vitesse adaptées.

* Images séquentielles : Mettre les images de **l'annexe 4** dans l'ordre chronologique de l'histoire. Les élèves lecteurs déplaceront les phrases pour les faire correspondre aux images.

* Pour les élèves non-lecteurs, l'enseignant.e lit les phrases et les fait répéter.

☞ Décrire des personnages

A chaque histoire, il est possible de retravailler le lexique de la description physique (corps et vêtements). Voilà les phrases à retenir :

Le **gâ** : Il ét chatâgne de **paï**. Il a un jilet de piao vert e des hanes bbleuves. Ses **solers** sont **chatâgne** e blancs.

Le sien du traezieme pllancher : Il a un **chapé** nair. Il a ene **barb** blanche e des vermil-lons. Il a des hanes **nair** e ene galicelle coulourée.

☞ Une fiche de travail

Pour les plus grands, une fiche de travail est disponible en **annexe 5**.

☞ Affichage

Ci-dessous, des affichages de verbes d'action pour régulièrement enrichir le lexique des élèves. A photocopier à la taille que vous le souhaitez. Vous pourrez ensuite organiser un « Jacques a dit » ou en gallo « **Yaom** dizit » pour **fére** mimer et mémoriser ces verbes.



JEOUER A LA PERRETTE



ERGARDER



S'ENTR'CONTER DES PEÜRÉES



QHILLER ES BOUEZS



TOQER A L'US



S'ECOQAILLER



METR LA CHANDELLE A RAIRE

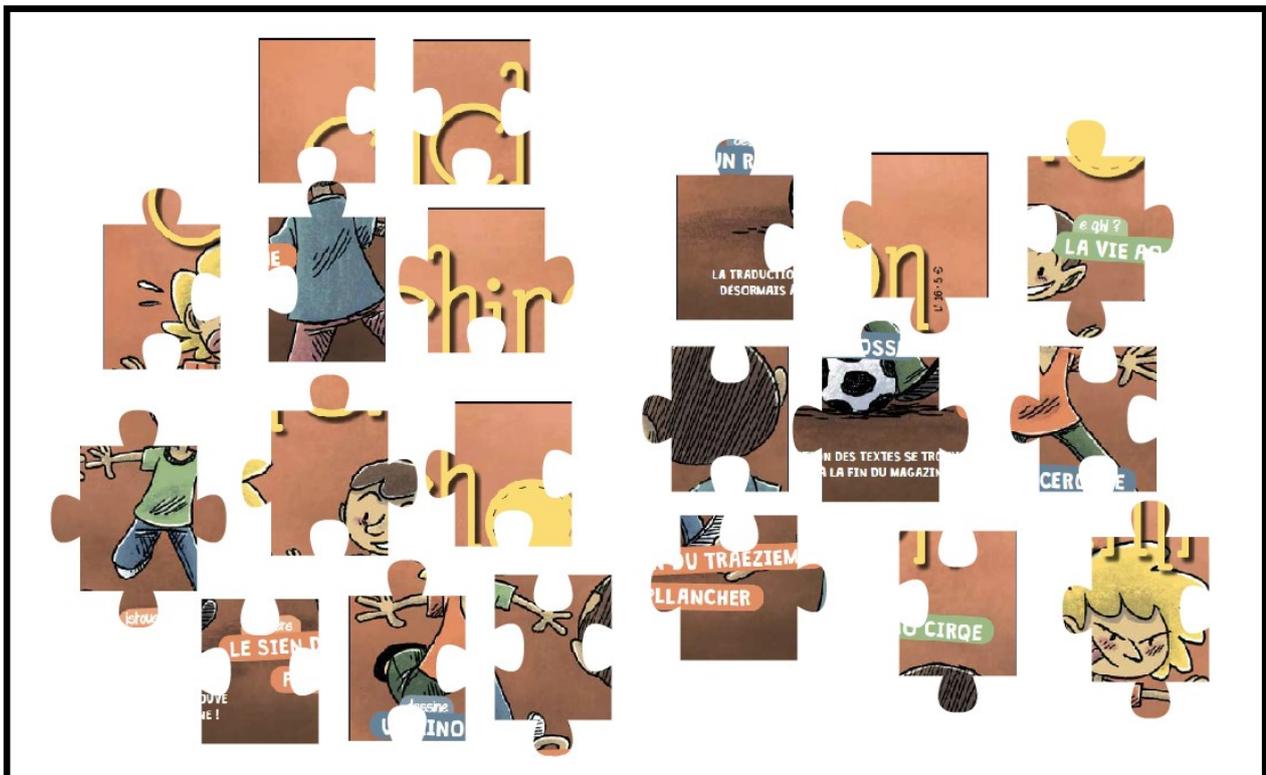
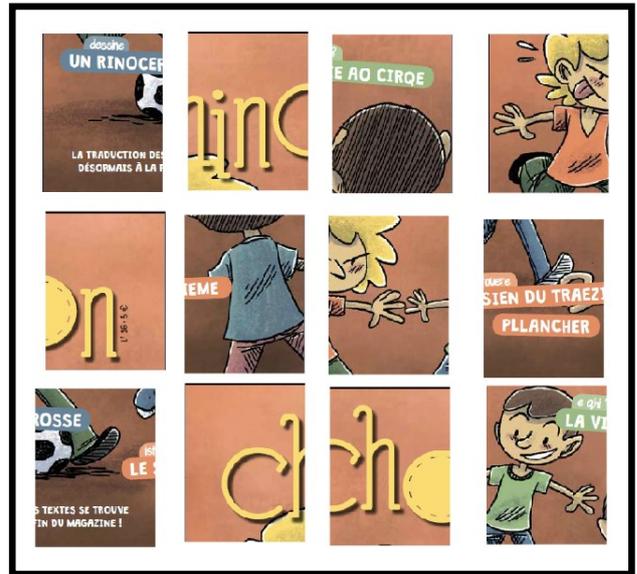


YÉTR EBAOBI



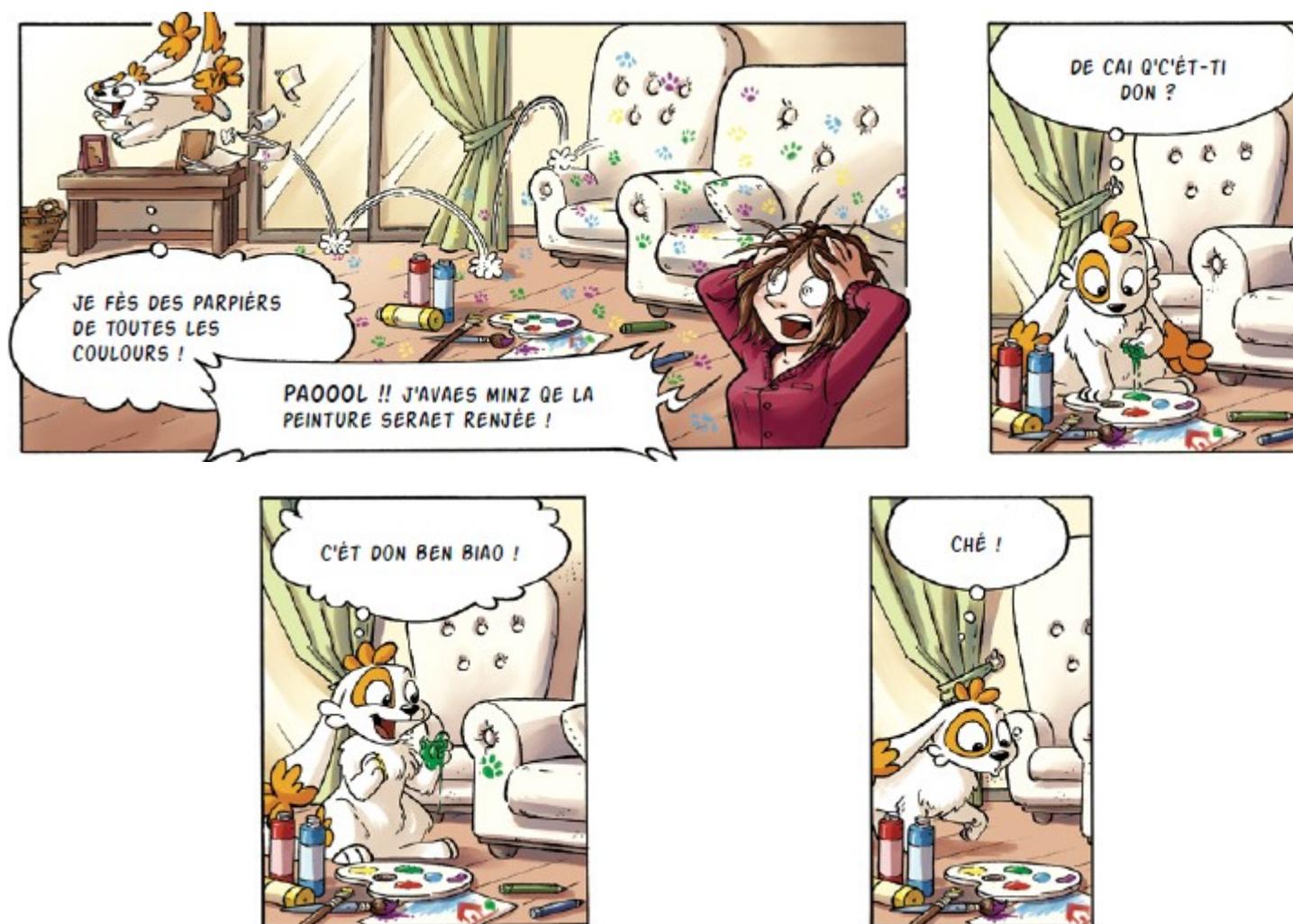
JONGLLER

Annexe 1 (puzzle de la couverture *chinchon*) à agrandir selon vos souhaits



Annexe 2 (LA DESSINANDERIE) : Découpe les images et reconstitue la planche de bande-dessinée sur une feuille blanche.

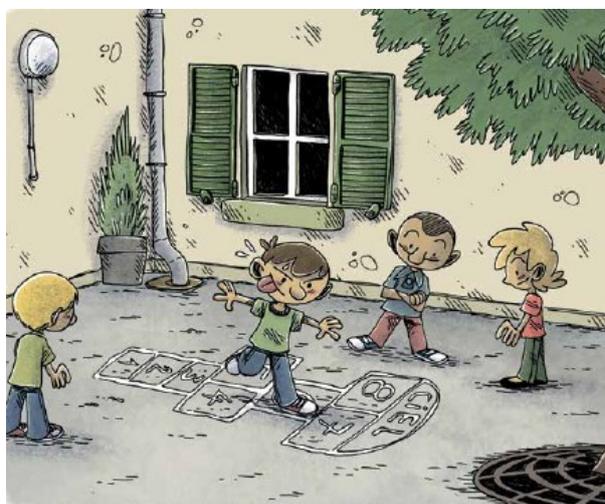
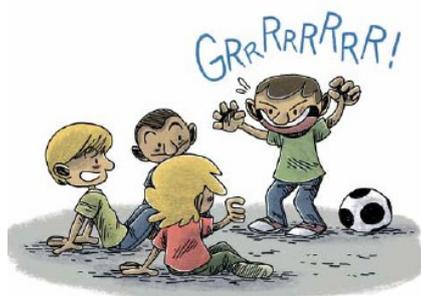
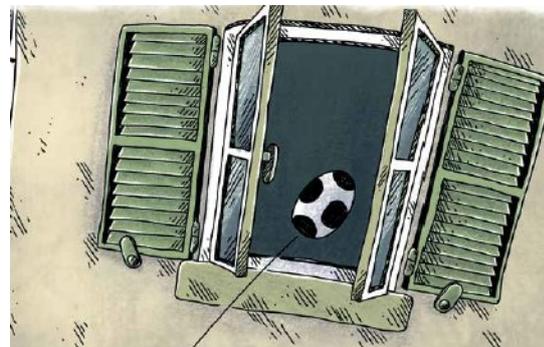
DES COULOURS E DES PARPIÈRS



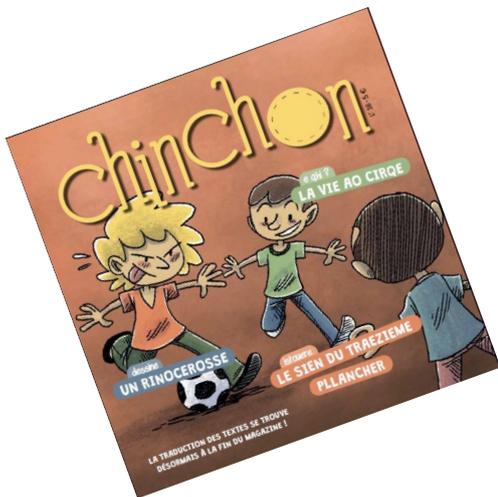
Annexe 3 (marionnettes de l'histoire) à mettre à la taille que vous souhaitez



Annexe 4 (images de l'histoire à mettre en ordre chronologique et à associer avec la ou les phrases) . Plusieurs phrases peuvent aller sous une même image.



<p>Ça taet vra coulourè céz le demeurion e li, i taet un sien du cirq..</p>	<p>Les amins ément a jouer a la tèqe ao piè jouer a qhute-qhute ou la perrette.</p>	<p>I terouit la téqe meins arivit qheuq'un.</p>
<p>Fallit aller toqer a l'us.</p>	<p>Le gâ avalet poûr qe le demeurion le rouchit.</p>	
<p>Un jou, la téqe passit par la crouézée du demeurion du</p>	<p>Il aprinz a la garçaille des jeûs de cirq.</p>	<p>I ément a s'entr-conter des is-touères su le sien du tra-</p>



PARCHÉE DE CLCLASSIER CHINCHON LIMEROT 16

(Nivé CE-CM)

Les hardes

Ergarde ben coment qe sont pouillës les personaijes de l'istouère. Relaye les hardes o le bon personaije :

Un chapé nair ○

Un jilet de piao vert ○

Des hanes blleuves ○

Des hanes naires ○

○ Le petit gâ ○

○ Le demeureion du traezieme ○

○ Des solérs bllans e chatâgne

○ Ene barbe bllanche

○ Des vermillons

○ Ene galicelle coulourée

Les personaijes e les sentences de l'istouère

Marqe le petit nom du personaije :

(soit le gâ, ou bien les amins ou le demeureion du traezieme)

Ex : Il jeuent a la téqe-ao-pië. ☞ les amins

* I s'entr-content des istouères qi font poûr. ☞

* I toqe a l'us tout doujettement. ☞

* I terouit la téqe céz le demeureion du traezieme. ☞

* Il a poûr qe le demeureion du traezieme le rouche ☞

* I minz la chandelle a raire ☞

* Il ét ebaobi de vair ene otë si tant coulourée. ☞

* I fét un espectacl de jongllerie. ☞

* I sont a aprend des jeûs de cirq. ☞

* Il ét benèze de lou aprendr des jeûs de cirq. ☞

Vra (V) ou ben Faos (F)

	V	F
Les amins ément a jouer és cartes.		
Ét ene couéfe qi demeure ao traezieme pllancher.		
La téqe passit par la crouzée du deûzieme pllancher.		
I toqit a l'us en huchant (criant).		
Le demeureion du traezieme pllancher taet futë (en colère).		
La garçaille aprirent a fére des jeûs de cirq.		

REPONSES

LES HARDES :

Le gâ : Un jilet de piao vert, des hanes blleuves, des solérs bllans e chatâgne

Le demeureion du traezieme : Un chapé nair, des hanes naires, ene barbe bllanche, des vermillons, ene galicelle coulourée.

PERSONAÏJES E SENTENCES DE L'ISTOUËRE :

*Les amins, *Le gâ, *Le gâ, *Le gâ, *Le demeureion du traezieme, *Le gâ, *Le demeureion du traezieme, *Les amins, * Le demeureion du traezieme.

Pour l'enseignant :

Pour les plus grands, n'hésitez pas à faire une phrase pour oraliser la réponse : « Ét le gâ q'a pouîr qe le demeureion du traezieme le rouche. », « Ét le demeureion du traezieme qi minz la chandelle a raire », « Ét le demeureion du traezieme qu fét de la jongllerie »...

V ou F : F, F, F, F, F, V

LA DESSINANDERIE : coulours - biao - parpiers - renjée -