



Semaine des langues du 18 au 23 mars 2024

"L'important, c'est de communiquer"

Déroulement CYCLE 2

CYCLE 2

ACTIVITE 1 : ORAL (Communiquons !)

Vidéo 1 « Someity, la mascotte paralympique »

Cette vidéo permet de débiter la semaine des langues par une séance d'oral. Il s'agira de prendre des indices et d'échanger tout en argumentant.

Petit point d'attention : La vidéo défile à grande vitesse pour des enfants de cycle 2. Il sera sans doute parfois nécessaire de revenir sur les images en faisant des arrêts pendant la lecture.

Déroulement :

Une phase de description précède l'argumentation.

L'enseignant peut aider la réflexion à l'aide de questions du type :

Qui est ce personnage ? Que représente-t-il ? *Piste : au cycle 2, certains élèves ont déjà cette connaissance de la mascotte, de la marotte...Il est probable qu'ils l'énoncent très rapidement. Si ce n'est pas le cas, on peut les faire verbaliser, décrire, argumenter, émettre des hypothèses etc...*

De quel évènement s'agit-il ? *C'est un évènement sportif : énumération possible des épreuves*

Dans quel pays se situe l'action ? Pourquoi ? *Indices visuels : mangas sur les écrans, monuments (Skytree, le Mont Fuji). Pour cette question, on peut également visionner la vidéo de Miraitowa qui délivre plus d'indices sur le lieu (langue japonaise, panneaux de signalisation, Temple Senso-Ji (Asakusa), Mont Fuji).*

Pourquoi, selon vous, Someity est en fauteuil roulant à certains moments de la vidéo et retrouve l'usage de ses jambes à d'autres moments?

Piste de réponse : Someity représente tour à tour TOUS les handicaps possibles (visuel, moteur etc...). C'est pour cela qu'on la voit changer au cours des diverses activités.

L'objectif est de dégager les points suivants :

Il s'agit d'un personnage imaginaire, probablement d'une fille (La référence à la couleur rose par opposition au bleu de Miraitowa). On peut engager une discussion autour de la notion de couleur « genrée ». (Prisme égalité : Fille-garçon). Il est à noter qu'au Japon, la notion d'égalité fille-garçon n'est pas envisagée de la même manière qu'en France. Alors qu'en France, la question de l'assignation d'une couleur à un genre est fortement discutée, le bleu, pour les japonais, est une couleur assignée au genre masculin tandis que le rose est résolument destiné aux filles. Cette différence peut faire l'objet d'une discussion dans le cadre de la découverte culturelle. Cela permettra aux enfants de se rendre compte de la « non-universalité » de certains codes ou certaines habitudes (compétence interculturelle).

Ce personnage réalise des prouesses sportives. Les élèves peuvent énumérer les sports qu'ils reconnaissent et discuter autour des performances de la mascotte. Les valeurs d'universalité véhiculées par le sport et les J.O peuvent ainsi être relevées. Les notions de tolérance et de différence peuvent également émerger lors des échanges. Il est judicieux de noter que, malgré son handicap, Someity relève tous les défis sportifs. Elle est acceptée des autres et joue un rôle important au sein de son équipe.

On pourra mettre en opposition la vidéo de Miraitowa afin d'y repérer les divergences et convergences : le même message est délivré (dépassement de soi, valeurs du sport etc.), malgré quelques différences (genre, bande son, épreuves).

En dégager l'idée qu'une mascotte est un être représentant un événement (J.O, tournois etc..) mais que son rôle est également de véhiculer des valeurs positives. Ex : *Someity, malgré son handicap, s'engage dans toutes les activités et réussit avec brio.*

On peut annoncer, à la fin de cette séance, que l'on va créer notre mascotte de classe !

ACTIVITE 2: LET'S MAKE A MASCOT! (Activité manuelle)

L'objectif de l'activité est de créer la mascotte de la classe. En se basant sur les échanges de la première activité (langage oral), on peut rappeler à quoi sert une mascotte. On notera que la plupart des mascottes sont des animaux, souvent des emblèmes des pays organisateurs.

Plusieurs pistes sont possibles :

- A partir du tableau « *Quelques mascottes depuis 1980* », on peut proposer de s'inspirer des mascottes existantes pour en créer une. Par exemple, reprendre une mascotte existante et la « customiser » en changeant la couleur, le nom, la tenue... afin de se l'approprier.
 - La création d'une **mascotte chimère** peut également être imaginée. (Mixer deux animaux ou mascottes en fonction de leurs attributs, caractéristiques etc...)
- La fiche « *Les animaux ont du caractère !* » peut aussi aider à la conception.

On peut également s'aider de la fiche « *Quelques idées de mascottes* » pour faire son choix.

ACTIVITE 3 : HOW TO MAKE THE BEAT ? (Education musicale)

Réalisation de la chorégraphie ou « *Communique avec ton corps !* »

Cette phase est dédiée à l'apprentissage de la chorégraphie basée sur la vidéo « *Make the beat* » (en japonais et sous-titrée en anglais).

Dans un premier temps, on dégage les éléments principaux de la chorégraphie. Puis, on procède à l'apprentissage de l'enchaînement en deux phases (Rythme 1 puis syncope).

L'enseignant prendra la précaution de fractionner la vidéo pour favoriser l'apprentissage des deux parties de la chorégraphie.

- Taper en rythme (5 claps)
- Syncope* (deuxième partie de la chorégraphie)

* *procédé rythmique. Il consiste à démarrer un son sur un temps faible de la mesure, ou sur la partie faible d'un temps, et à le poursuivre sur le temps fort de la mesure suivante ou bien sur la partie forte du temps suivant. C'est un procédé très employé en jazz et en funk.*

