
PRÉSENTATION DES PROFESSIONNELS

MARTA SERNA GARCÍA

Née à Valence (Espagne) en 1996, Marta Serna parle couramment l'espagnol et le catalan. Passionnée par les langues, elle entame en 2014 des études supérieures en traduction et interprétation (anglais, français, espagnol et catalan). En 2016, elle séjourne un an à Liège dans le cadre du programme Erasmus et découvre ainsi la Belgique. En 2018, à la fin de ses études supérieures, elle obtient une bourse du Ministère de l'Education de l'Espagne en collaboration avec le WBI pour enseigner l'espagnol dans trois écoles liégeoises. Cette expérience lui permet de découvrir l'univers de l'espagnol en tant que langue étrangère et donc de participer à de nombreuses formations et activités organisées autour de ce sujet. Traductrice, formatrice, animatrice, Marta Serna collabore régulièrement à des initiatives comme celle-ci en vue de promouvoir la langue et la culture espagnole.

REMERCIEMENTS

Nous remercions [l'école Saint-Joseph de Neufchâteau](#) et son [Accueil extra-scolaire](#) pour sa participation dans la réalisation des capsules vidéos du kit d'éveil à la langue et culture espagnole.

PRÉSENTATION SUCCINCTE DE L'ATELIER

Thème abordé : **Colores y números** (couleurs et numéros)

Âge des élèves : Pour des élèves de 8 à 12 ans – P3/P6

Durée de l'atelier : 45 minutes

Description de l'activité : L'atelier aborde deux sujets :

- **LES COULEURS :**

| | | | | |
|--------------|------------------|--------------|----------------|--|
| Rojo (rouge) | Amarillo (jaune) | Verde (vert) | | |
| Azul (bleu) | Naranja (orange) | Negro (noir) | Blanco (blanc) | |

- **LES NUMÉROS :**

| | | | | |
|----------|-----------|----------|------------|-----------|
| Uno (1) | Dos (2) | Tres (3) | Cuatro (4) | Cinco (5) |
| Seis (6) | Siete (7) | Ocho (8) | Nueve (9) | Diez (10) |

Pour que l'apprentissage soit dynamique et progressif, l'activité se divise en 4 jeux :

1. JEUX DE PAIRES (numéros)
2. JEU DES CODES COULEURS (couleurs)
3. JEU DE LA ROULETTE (numéros et couleurs)
4. DANSE DES COULEURS (couleurs)

Avant chaque jeu, l'enseignant-e explique aux élèves le but et les règles de l'activité et leur fournit le matériel nécessaire.

PRÉPARER L'ATELIER

CONSIGNES DE PRÉPARATION DE L'ACTIVITÉ.

La préparation en amont de cette animation implique :

- de se familiariser avec les mots, leurs sons et leur prononciation ;
- de préparer le matériel pour les activités ;
- d'aménager le local à l'avance pour gagner du temps ;
- de veiller à ce qu'il y ait dans le local suffisamment d'objets avec les couleurs enseignées dans l'activité.

GESTION DU TEMPS

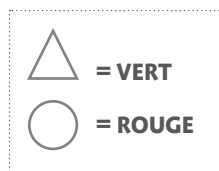
Les introductions aux jeux prendront environ 3 minutes et les activités entre 6 et 10 minutes chacune.

- Présentation de la séance (2 mins.)
- Présentation de la 1^{ère} activité (3 mins.)
- 1^{ère} activité (7 mins.)
- Présentation de la 2^{ème} activité (3 mins.)
- 2^{ème} activité (10 mins.)
- Présentation de la 3^{ème} activité (3 mins.)
- 3^{ème} activité (10 mins.)
- Présentation de la 4^{ème} activité (3 mins.)
- 4^{ème} activité (6 mins.)

LES DIFFICULTÉS POUVANT SURVENIR

- **Participation d'élèves daltoniens**

La différenciation de certaines couleurs (rouge/vert le plus souvent) s'avérant problématiques pour les élèves daltoniens, certaines fiches sont accompagnées d'un icône pour les aider à les différencier.



- **Sons en espagnol**

La prononciation de certains sons (r, j, z/c, k) constitue une difficulté pour les personnes francophones qui apprennent l'espagnol. [Les fichiers audio et la fiche « prononciation »](#) sont destinés à vous aider à la maîtrise de ces sons.

- **Groupe d'élèves impair**

1. L'enseignant peut participer à l'activité pour que le groupe devienne pair.
2. Constituer un groupe de 3 élèves au lieu de 2 et alterner les rôles pour que chacun puisse jouer.

NOMBRE D'ÉLÈVES

Peut se jouer à partir de 2 élèves. Pas de limite supérieure. Penser à prévoir le matériel suffisant en fonction du nombre d'élèves.

CARACTÉRISTIQUES ET AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE D'ANIMATION

Organisation de la classe :

- tables en forme de U avec des chaises des deux côtés ;
- l'enseignant se situe dans le centre afin d'avoir une meilleure vue sur toute la classe et pouvoir se déplacer si nécessaire ;
- des affiches, visibles pour tout le monde, sont apposées au mur avec les numéros et les couleurs en espagnol.

MATÉRIEL À PRÉVOIR AVANT LE DÉBUT DE L'ATELIER

VOUS RETROUVEREZ LE MATÉRIEL À PHOTOCOPIER DANS LES PDF INTITULÉS « OUTILS PÉDAGOGIQUES ».

Le matériel présenté concerne l'ensemble des jeux qui composent l'atelier. Les quantités correspondent à un groupe de 24 élèves. La quantité à prévoir changera donc en fonction du nombre réel d'élèves.

- **Capsules audio pour la « prononciation ».** (non obligatoire)
- **Affiches format A4.**
 - Une affiche pour chaque numéro écrit en lettres et en chiffres.
 - Une affiche pour chaque couleur écrit en toutes lettres.
 - Un icône distinctif pour le vert et le rouge.

- **12 Jeux de paires** pour la 1^{ère} activité. Chaque jeu de paires contient 10 cartes avec les numéros en chiffre et 10 avec les numéros en lettre). Penser à imprimer sur du papier épais afin que les numéros ne transparaissent pas au dos des cartes.
- **12 jeux Codes couleurs** pour la 2^{ème} activité. Chaque jeu contient des cartes avec des combinaisons de couleurs et des cartes représentant des pions de couleurs différentes).
- **6 roulettes** différentes pour la 3^{ème} activité. Chaque roulette contient :
 - au recto : des numéros écrits en chiffres et en différentes couleurs ;
 - au verso : les numéros et les couleurs écrits en lettres.
- **Chaîne hifi/ordinateur** pour diffuser la chanson de la 4^{ème} activité.
- **Des objets de couleurs** à placer dans le local pour la 4^{ème} activité.
- **Fichiers audio**
 - 1 fichier audio avec la prononciation de toutes les couleurs.
 - 1 fichier audio avec la prononciation de tous les numéros.
 - 1 fichier audio avec la prononciation des 2 expressions « has ganado », « has perdido ».
 - 1 fichier audio pour la 4^{ème} activité (chanson).
- **Capsule vidéo**
1 capsule audiovisuelle pour les 4 activités.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Les élèves peuvent consulter les affiches apposées dans la classe dès le début de la séance et durant la première activité. À partir de la deuxième activité (ou après avoir joué quelques tours de celle-ci), si les élèves commencent à retenir le nom des chiffres et des couleurs, l'enseignant-e peut enlever les affiches et ainsi augmenter la difficulté des jeux.

Autres façons de familiariser les enfants au vocabulaire :

- les faire découper les cartes pour préparer les jeux;
- donner les fiches couleurs et numéros mélangées et demander aux élèves de trier en 2 catégories.

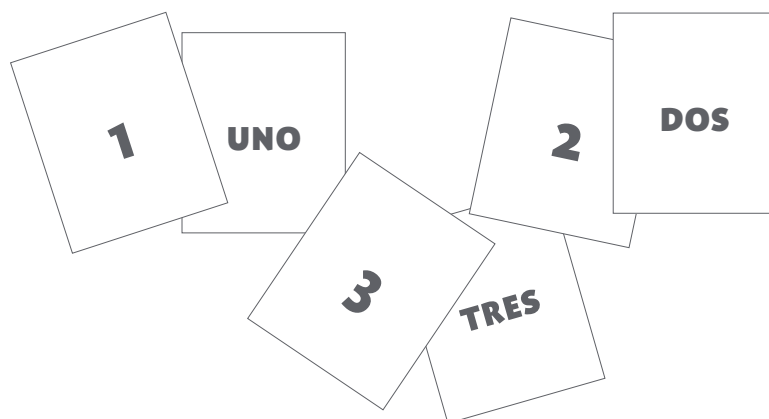
Familiariser les élèves avec le vocabulaire/prononciation à l'aide des fichiers audios.

Mise en situation / lancement de l'animation :

Vous (les élèves) vous rendez en Espagne pendant les grandes vacances et vous rencontrez un-e ami-e espagnol-e qui adore les jeux. Il/Elle vous invite chez lui/elle à venir jouer pour apprendre les couleurs et les numéros en espagnol.

ACTIVITE 1

JEU DE PAIRES



Temps : 3 minutes

1. L'enseignant-e demande aux élèves de s'asseoir par deux, l'un en face de l'autre.
2. L'enseignant-e distribue un *Jeu de paires* (20 cartes) par équipe de deux et explique l'activité.

Temps : 7 minutes

Préparation : mélanger les 20 cartes et les disposer face cachée sur la table (5 rangées sur 4 colonnes)

Objectif : en retournant les cartes, trouver le maximum de paires possible.

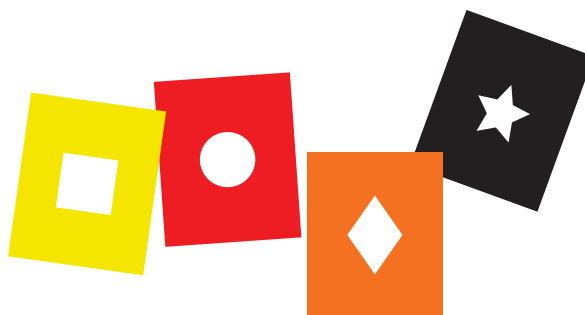
Déroulement : chacun leur tour les élèves retourne deux cartes. S'il s'agit d'une paire (p. ex. : 2 et dos), l'élève peut garder ces deux cartes. Sinon, il faut remettre les deux cartes à leur endroit de départ. Puis, c'est à l'autre élève de jouer. **A chaque fois qu'il retourne une carte, l'élève prononce à haute voix le numéro indiqué.**

Fin du jeu : la partie se termine quand toutes les paires ont été trouvées.

ACTIVITE 2

JEU DES CODES COULEURS

AMARILLO
ROJO
NARANJA
NEGRO



Temps : 3 minutes

1. L'enseignant-e demande aux élèves de s'asseoir à deux, une personne de chaque côté de la table ;
2. L'enseignant-e distribue un jeu de *Codes couleurs* (pions et combinaisons) à chaque équipe. Un-e élève prend les cartes avec les combinaisons de couleurs et l'autre reçoit les cartes avec les pions.
3. S'il y a des enfants daltoniens, l'enseignant-e rappelle la signification des icônes (Tr. = vert ; O = rouge).

Temps : 10 minutes

Objectif : dicter et interpréter correctement les combinaisons de couleurs.

Déroulement : l'élève qui a le tas de cartes avec les combinaisons « couleurs » en prend une au hasard et la dicte en espagnol à l'élève qui a les pions et qui devra reconstituer la bonne combinaison dans le bon ordre.

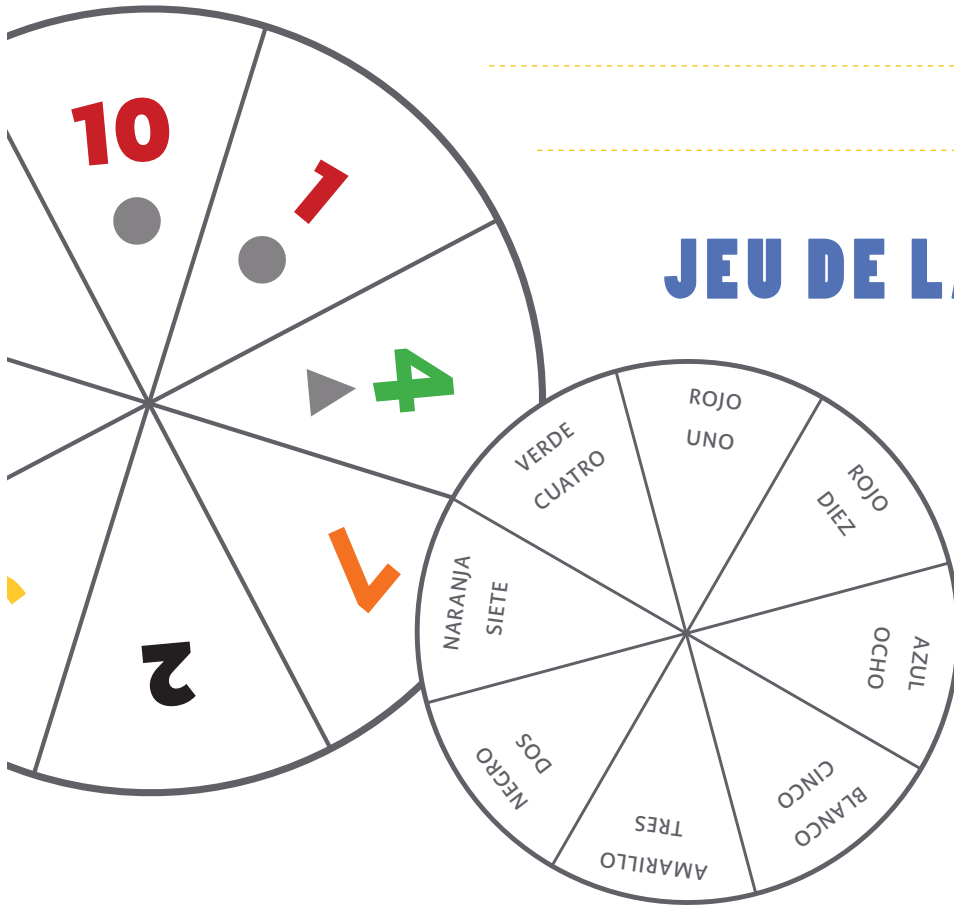
Les élèves changent de place, de rôle et de groupe. Exemple : faire glisser les élèves disposer à l'intérieur du U vers la droite.

Fin du jeu : le jeu se termine après environ 10 minutes, chaque élève ayant pu occuper les deux rôles.



ACTIVITE 3

JEU DE LA ROULETTE



Temps : 3 minutes

1. L'enseignant-e forme des groupes de 4 élèves. Chaque groupe se compose de 2 équipes de 2.
2. L'enseignant-e distribue une roulette par groupe en plaçant la face avec les numéros écrits en chiffres vers le haut.
3. Un objet est placé au centre de la table (p. ex. une gomme, un marqueur...).

Temps : 10 minutes

Objectif : Prononcer le numéro et la couleur indiqués par la roulette. Être la première équipe à donner la bonne réponse.

Déroulement : un-e élève fait tourner la roulette. Dès qu'elle s'arrête, la première équipe qui se saisit de l'objet placé au centre de la table, peut annoncer sa réponse à voix haute, puis on vérifie la réponse au verso. Tous les deux tours, le couple de l'intérieur du U se déplace vers la droite et joue avec un nouveau couple et, donc, une nouvelle roulette.

Fin du jeu : après 10 minutes de jeu.

ACTIVITE 4

DANSE DES COULEURS



Temps : 3 minutes

1. L'enseignant-e explique l'activité et demande aux élèves de se lever et dégager l'espace.
2. L'enseignant-e enclenche la musique après avoir expliqué l'activité.

Temps : 6 minutes

Objectif : retrouver le plus rapidement possible un objet correspondant à la couleur annoncée dans la chanson.

Déroulement : lorsque la musique joue, les élèves se déplacent librement dans l'espace. Dès qu'elle s'arrête, une couleur est annoncée et les élèves doivent se dépêcher pour trouver et toucher un objet de cette couleur avant que la musique recommence (10 sec). Attention : (si possible) un-e seul-e élève par objet. Si un-e deuxième élève vient toucher le même objet, il/elle devra aller en chercher un autre. Si il/elle ne parvient pas à trouver un autre objet avant que la musique recommence, l'élève est éliminé-e. Ce processus se répète durant tout le clip.

Fin du jeu : l'activité se termine à la fin de la chanson.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Utiliser les chiffres pour énoncer des numéros de téléphone.
- Faire un jeu de Bingo (couleurs + numéros).
- Retrouver l'Espagne sur une carte géographique.
- Rassembler d'autres mots ou expressions connues par les élèves (ex. : la casa de papel, des plats typiques, la corrida,...).

| ESPAGNOL | SAVOIRS (S) Faits, définitions, concepts, théories, modèles, outils linguistiques. | SAVOIR - FAIRE (SF) Procédures standardisées et automatisées par l'apprentissage et l'entraînement. |
|--|---|--|
| Au niveau phonologique (sons, rythme ...) | <p>S1 - Il existe une grande diversité d'univers sonores (phonèmes, schémas rythmiques, accentuation, intonation...).</p> <p>Sensibilisation à l'espagnol par le biais de des mots et des sons. Savoir que certains sons (j, r, c, z, ch, v) sont difficiles à prononcer pour les francophones.</p> | <p>SF1 Reconnaître des sons dans des langues familières ou non. Savoir prononcer correctement les sons j, r, c, z, ch, v.</p> <p>SF2 Reproduire des éléments sonores non familiers (sons, rythmes, intonations). A travers les jeux interactifs, l'élève reproduit les éléments sonores des mots.</p> |
| Au niveau multilingue et multiculturel | <p>S3 - Il existe une grande diversité de langues/de cultures. Exploiter les connaissances des enfants ou leur vécu culturel si certains au sein de la classe ont des liens avec l'Espagne.</p> | <p>SF8 Observer des éléments linguistiques entendus/lus dans des langues/cultures différentes et formuler des hypothèses à partir de ces observations. Prononcer correctement des mots en espagnol non vus dans l'atelier et formuler des hypothèses sur le sens des mots nouveaux.</p> |
| Au niveau linguistique (écriture, mots, expressions ...) | <p>S12 Il existe des ressemblances entre les langues. L'espagnol et le français (avec l'italien) sont des langues latines. Ainsi, de nombreux mots ayant le même sens possèdent, à l'écrit comme à l'oral, des racines communes.</p> | <p>SF13 Repérer des ressemblances et des différences entre les langues, à l'écrit, en utilisant un éventail de critères : éléments graphiques, type d'alphabet, proximités lexicales, sens de l'écriture. Retrouver la signification de certains mots utilisés dans l'atelier à partir des connaissances en français de l'élève.</p> |

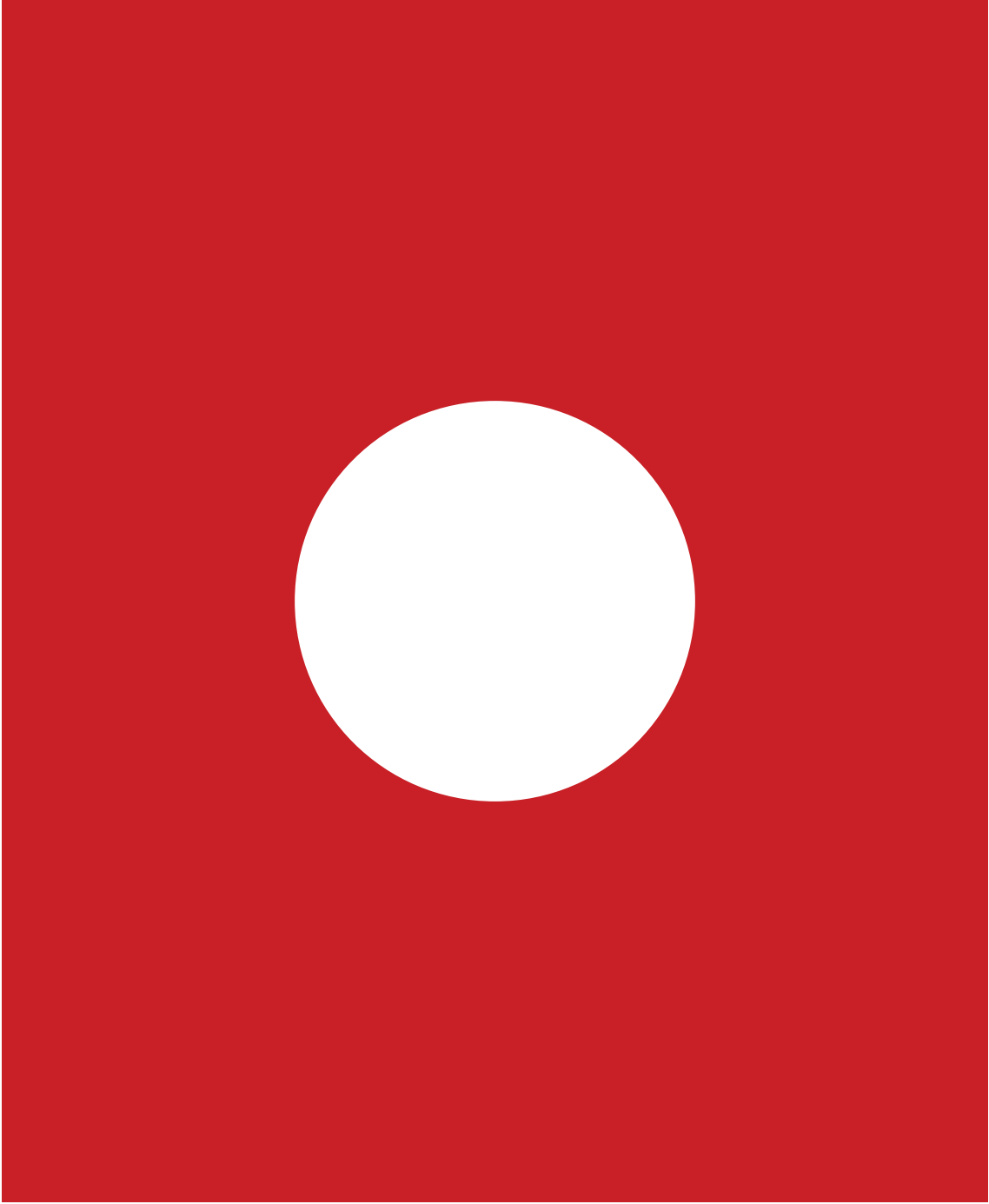
FICHE « PRONONCIATION »

| LETTRE | PRONONCIATION |
|------------------|---|
| Le « j » | Le « j » de « rojo » se prononce « r » en raclant assez bien la gorge (comme dans le mot « rat »). |
| Le « r » | Le « r » se prononce comme un r roulé* au début du mot (p. ex. rojo). |
| Le « z » | Il s'agit d'un s légèrement « zézayé ». Il faut placer sa langue derrière les incisives pour bien prononcer ce son. |
| Le « c » | le « c » suivi de a, o ou u se prononce comme dans le son « k » (ex. : coquelicot). Le « c » + e ou i se prononce presque comme un s, mais est plus proche du son « th » (comme dans le mot anglais « thing »). |
| Le « ch » | Le « ch », prononcé « tché » (comme dans le mot « Tchantchès » ou « tchater »). |
| Le « v » | Le « v » se prononce toujours « be » (comme dans « bébé »). |

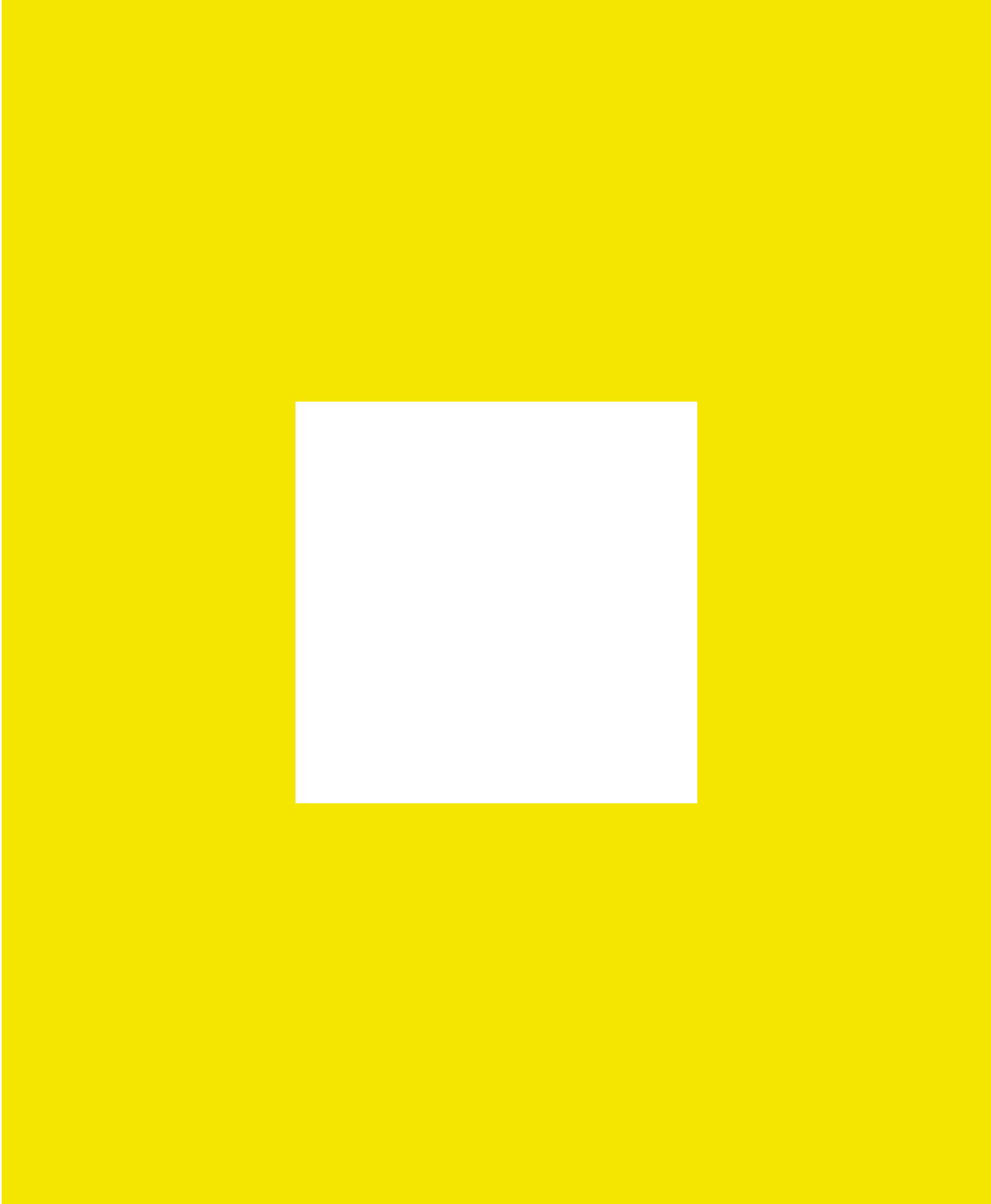
* Le son du R roulé, lui, est obtenu en faisant vibrer la langue contre l'arrière des dents du dessus, ce qui est un mouvement très similaire à celui que vous feriez pour prononcer un T ou un D en français. Commencez par prononcer la lettre R, en français, à haute voix.

ANNEXES

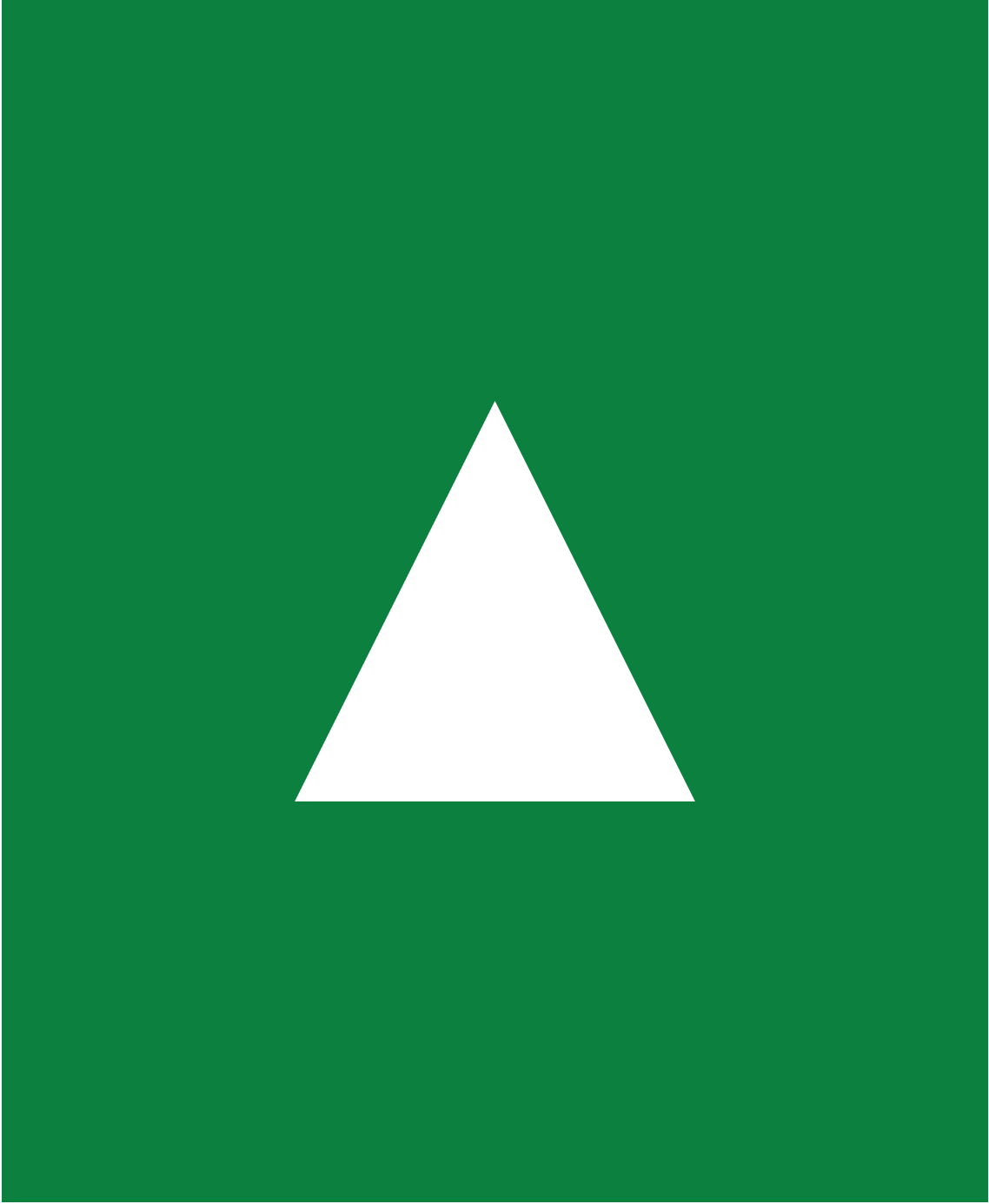
LES OUTILS



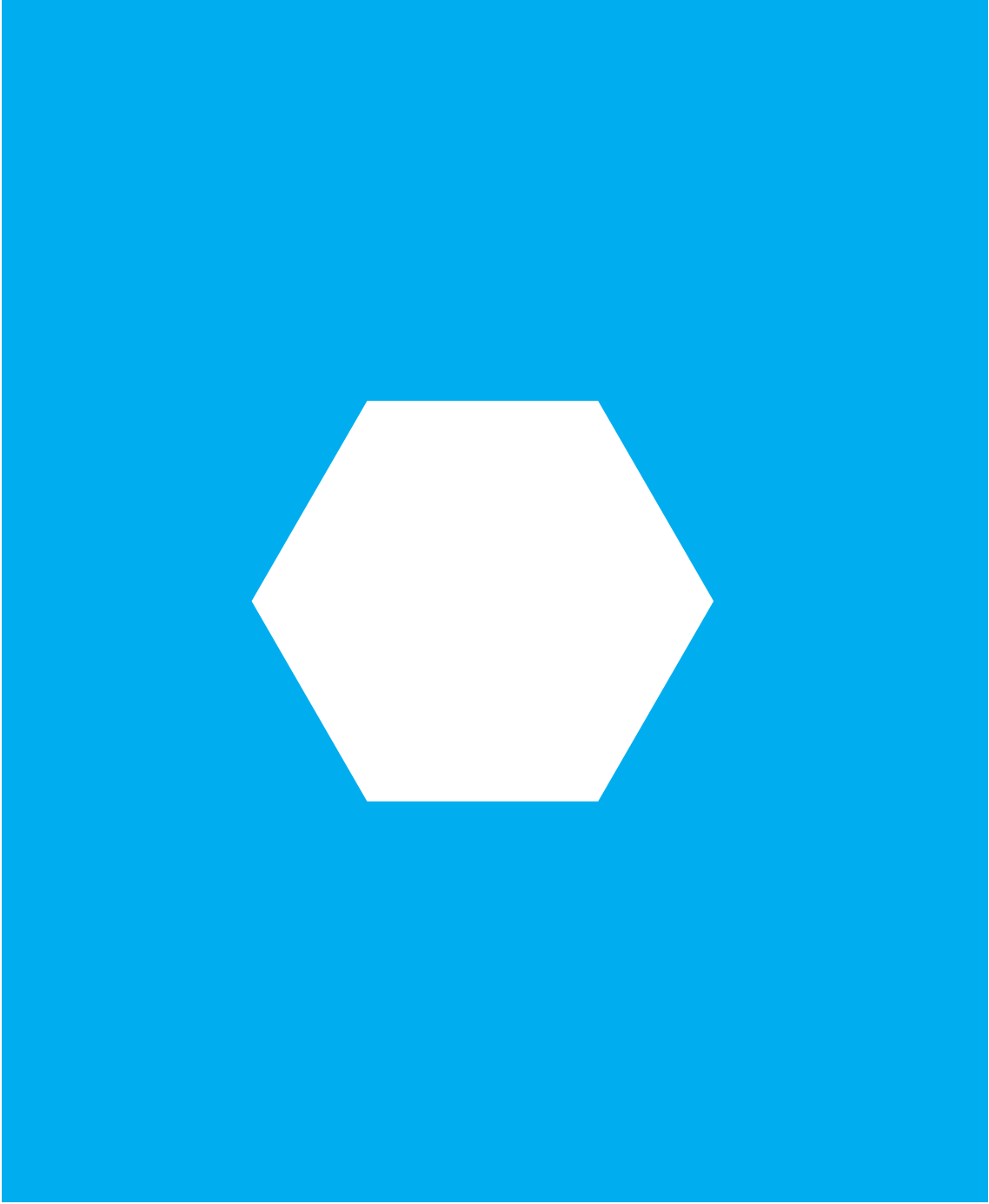
ROJO



AMARILLO



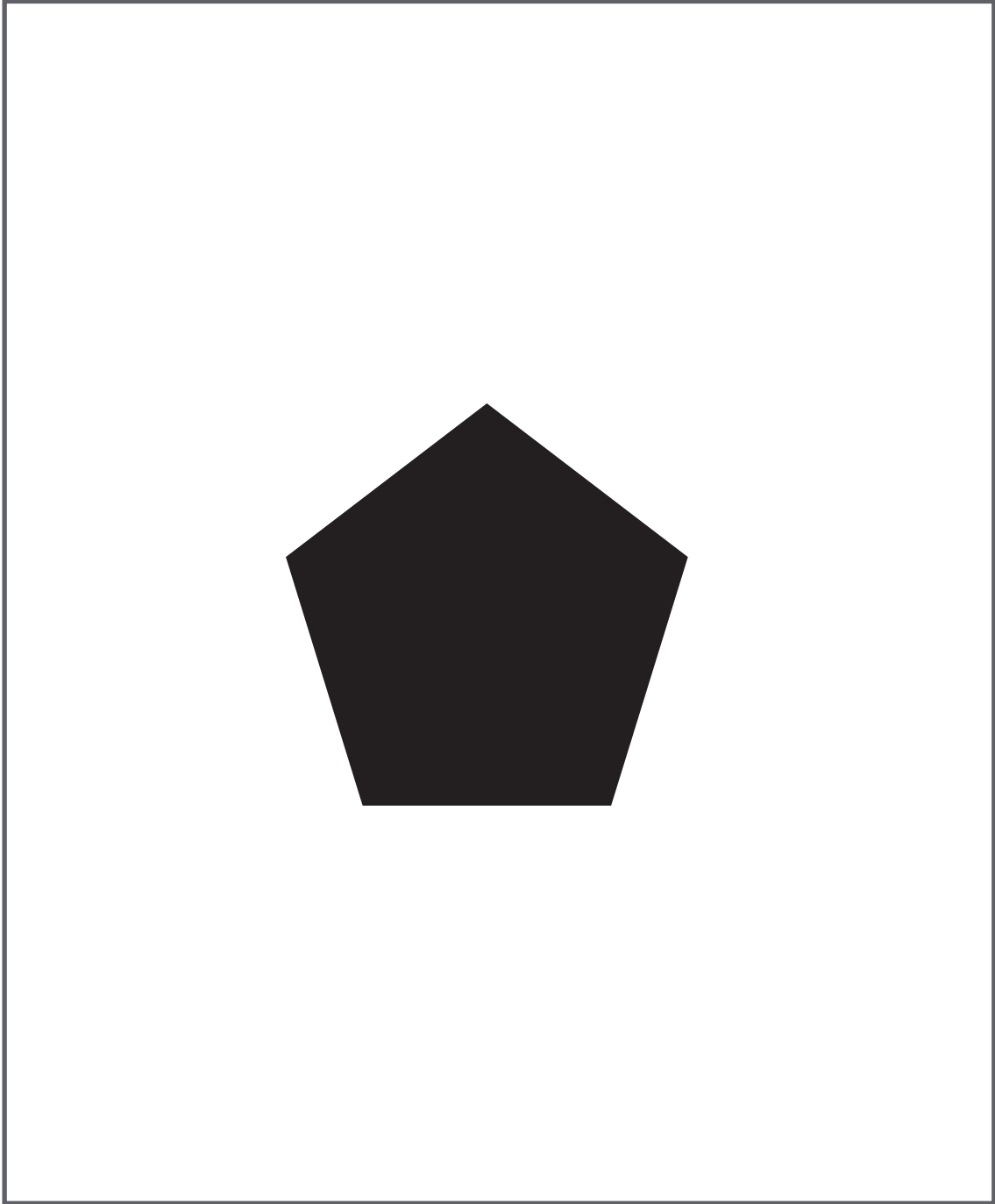
VERDE



AZUL



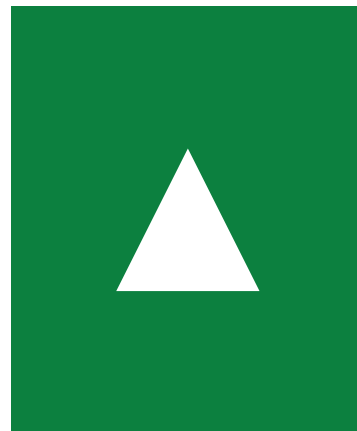
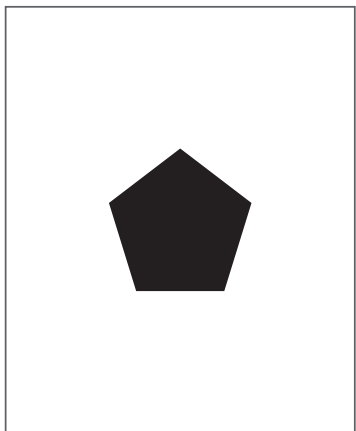
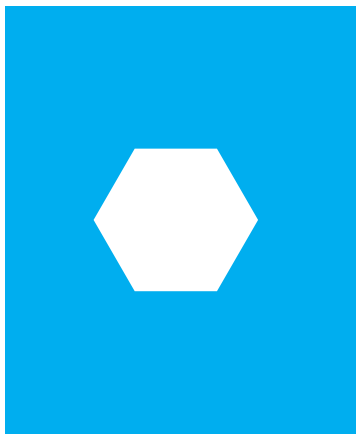
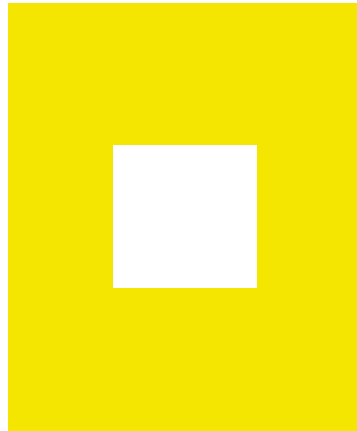
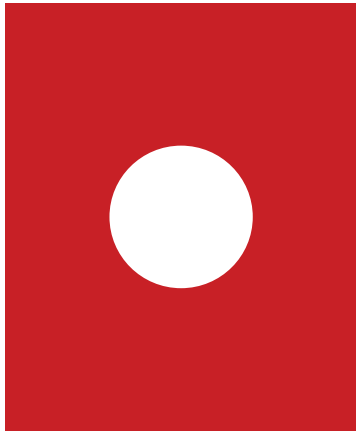
NARANJA



BLANCO



NEGRO



NARANJA
BLANCO
AZUL
VERDE

AZUL
ROJO
AMARILLO
AMARILLO

VERDE
AZUL
ROJO
AMARILLO

ROJO
BLANCO
NARANJA
AZUL

AMARILLO
NEGRO
BLANCO
NEGRO

VERDE
AZUL
VERDE
NEGRO

AMARILLO
BLANCO
NARANJA
AZUL

AZUL
VERDE
AMARILLO
ROJO

BLANCO
AZUL
NEGRO
AZUL

NARANJA
AZUL
NARANJA
VERDE

NEGRO
ROJO
ROJO
BLANCO

ROJO
NARANJA
AZUL
ROJO

ROJO
VERDE
VERDE
AMARILLO

BLANCO
ROJO
NEGRO
NARANJA

AZUL
ROJO
VERDE
AZUL

AZUL
VERDE
AZUL
ROJO

AMARILLO
ROJO
NARANJA
NEGRO

NEGRO
BLANCO
NARANJA
ROJO

1

UNO

2

DOS

3

TRES

4

CUATRO

5

CINCO

6

SEIS

7

SIETE

8

OCHO

9

NUEVE

10

DIEZ

3

TRES

2

DOS

1

UNO

6

SEIS

5

CINCO

4

CUATRO

9

NUEVE

8

OCHO

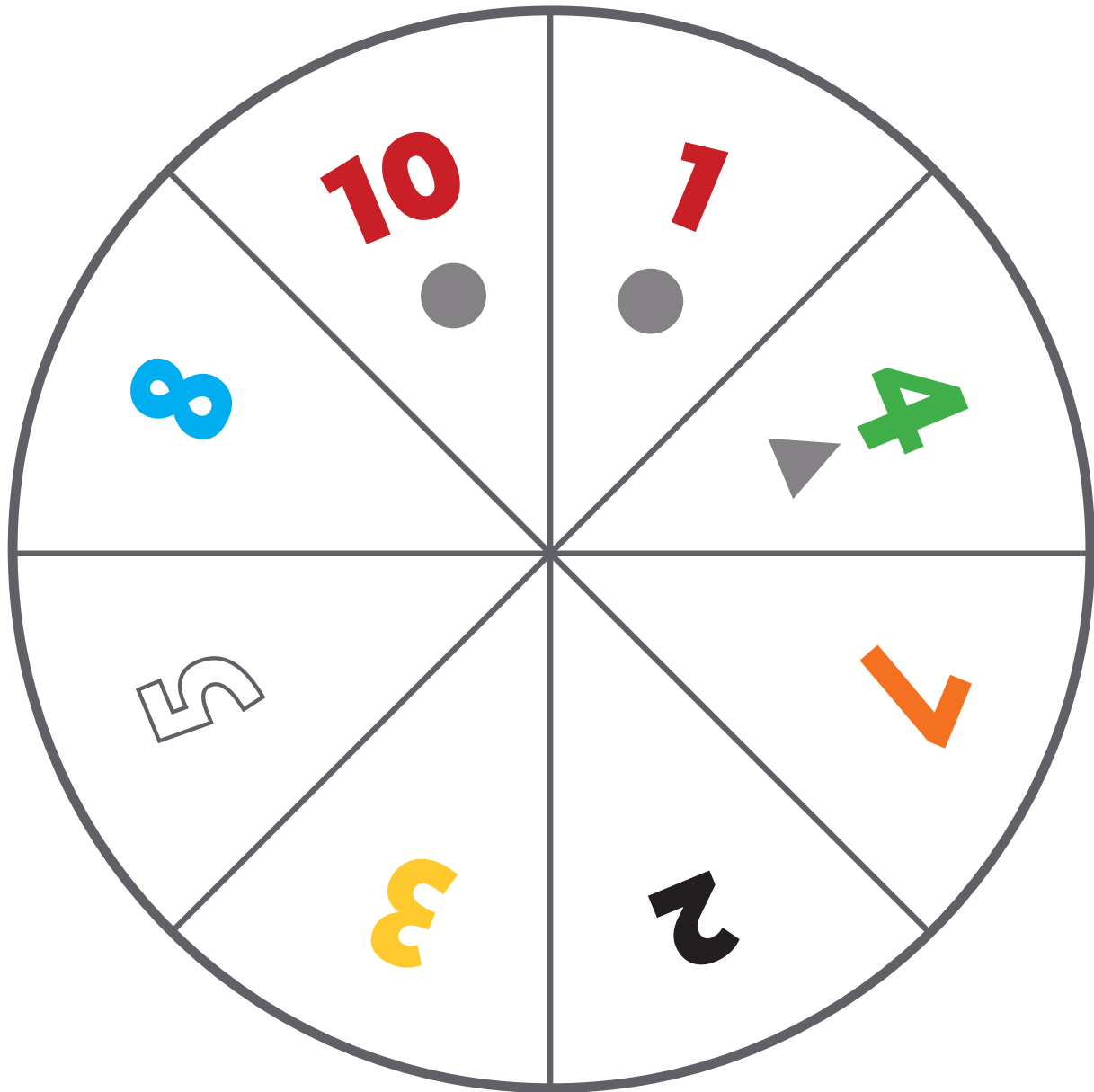
7

SEITE

10

DIEZ

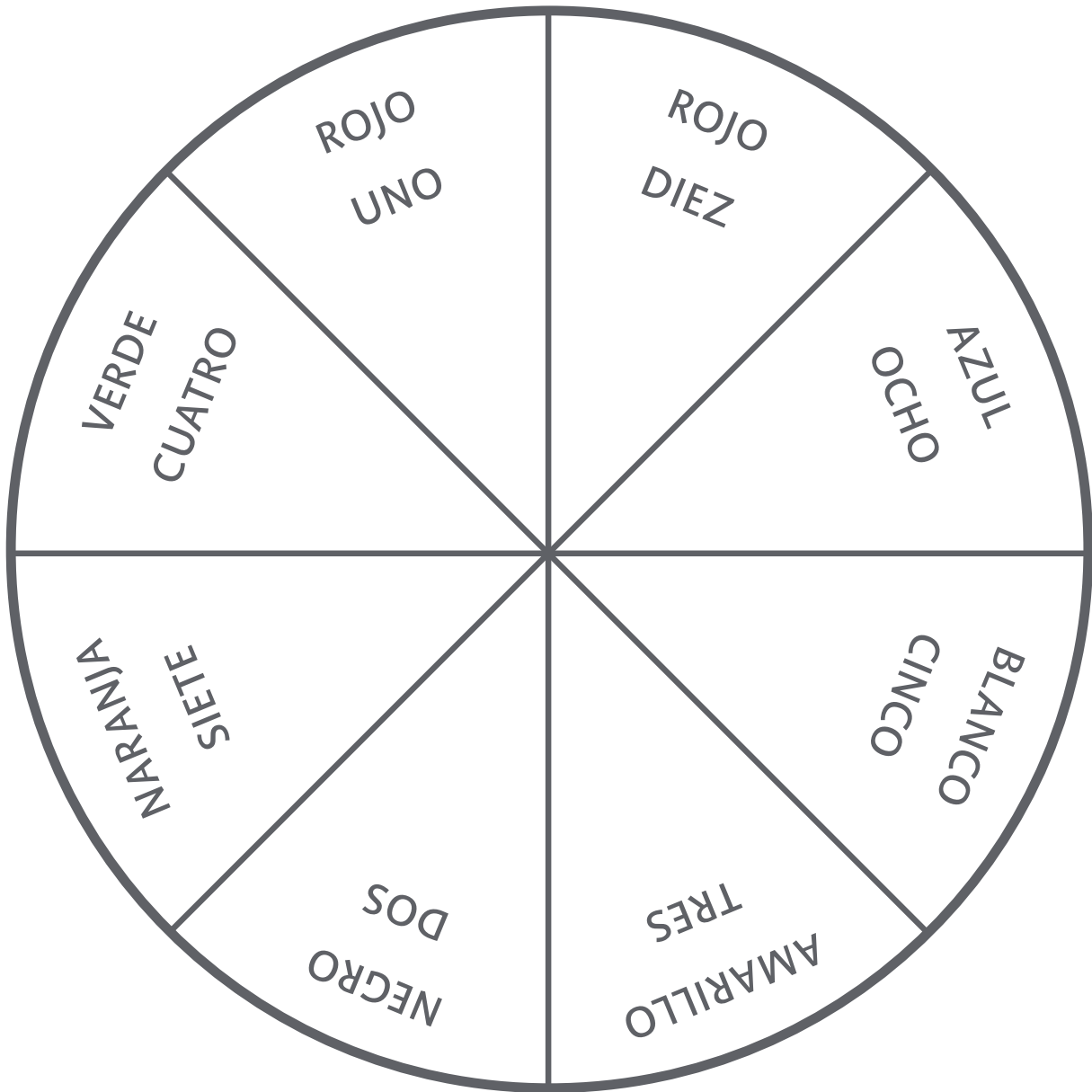
COMBINAISON 1



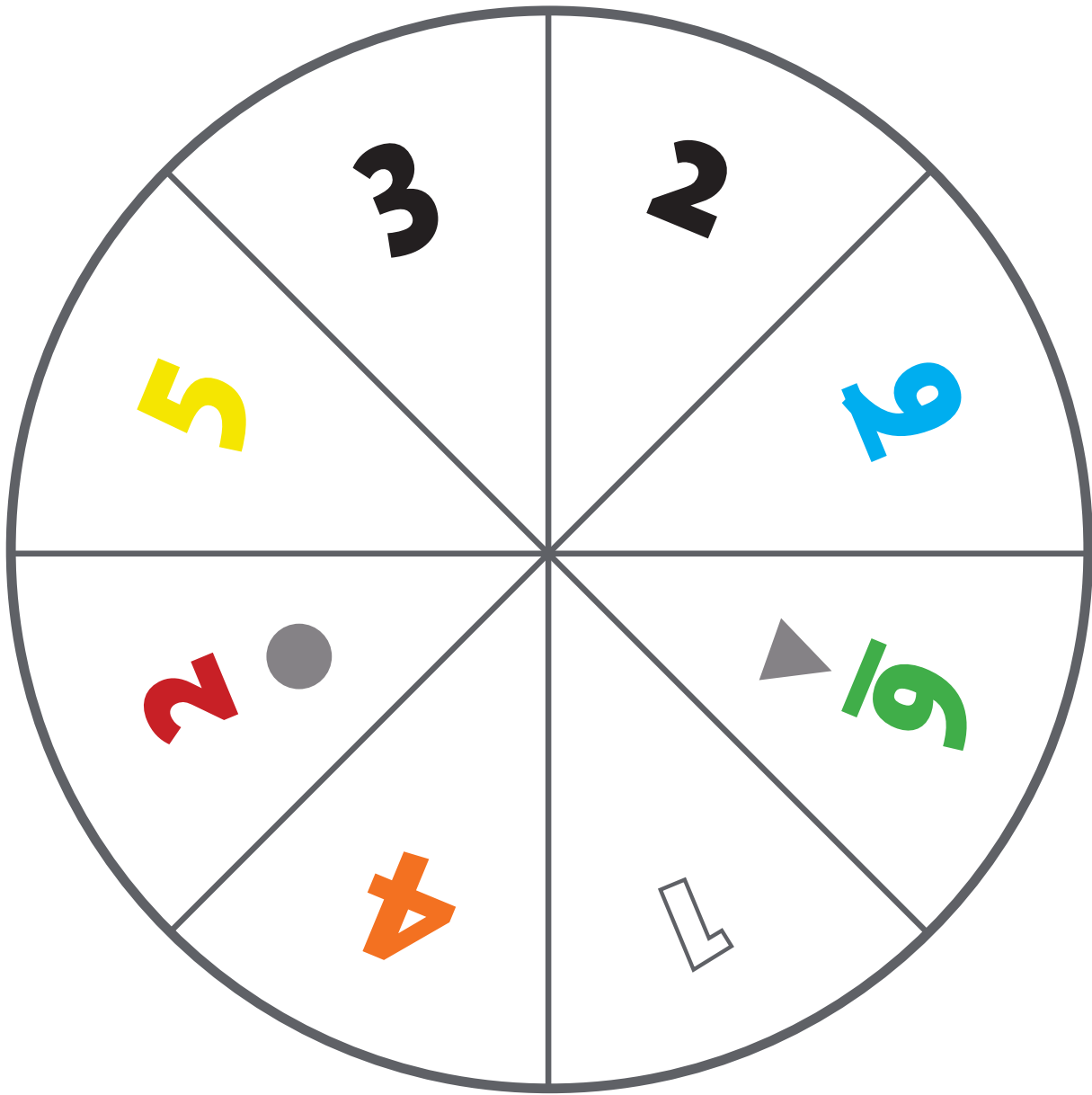
Flèche à maintenir
au centre de la
roulette avec une
attache parisienne
par exemple.



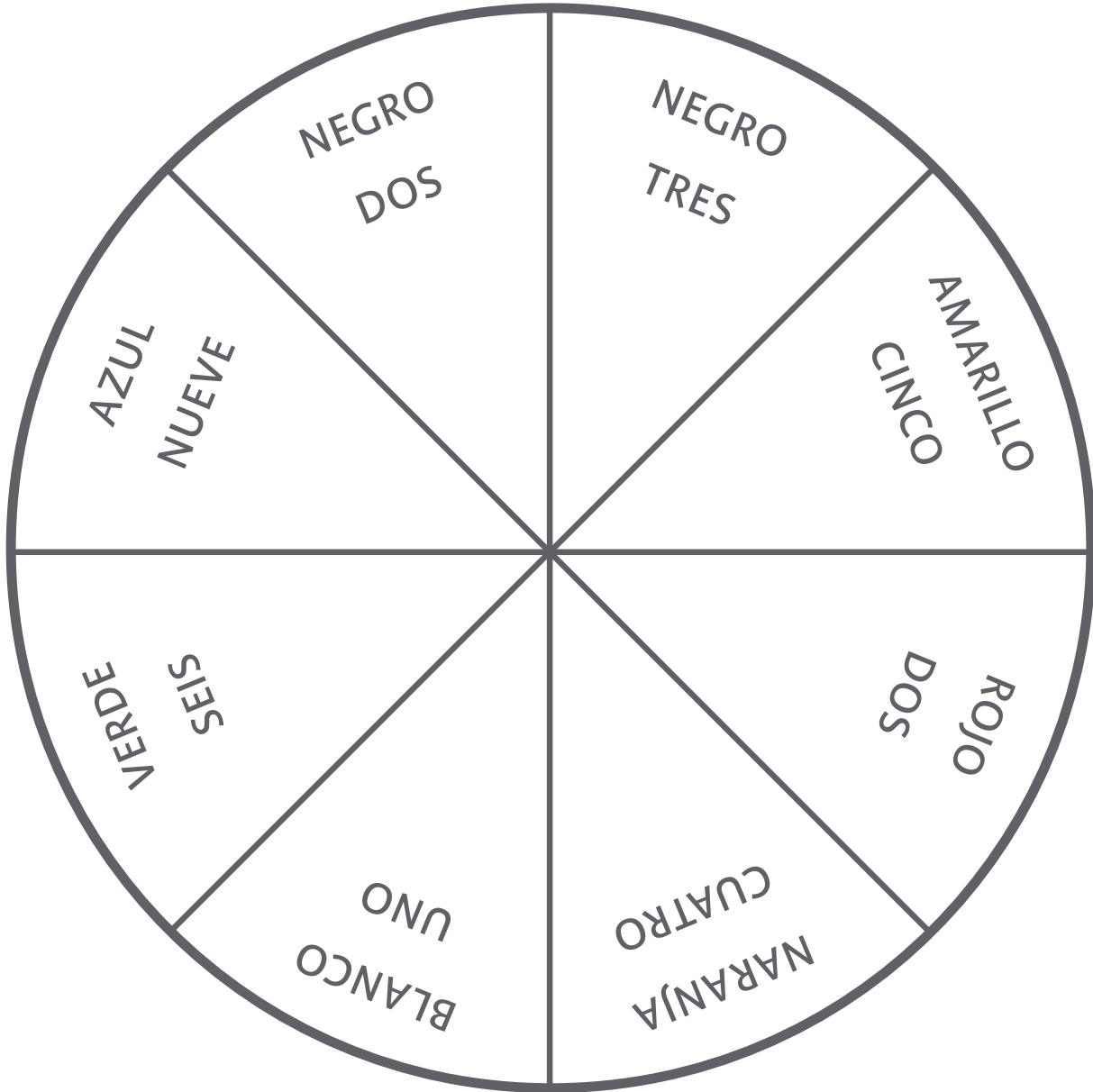
COMBINAISON 1



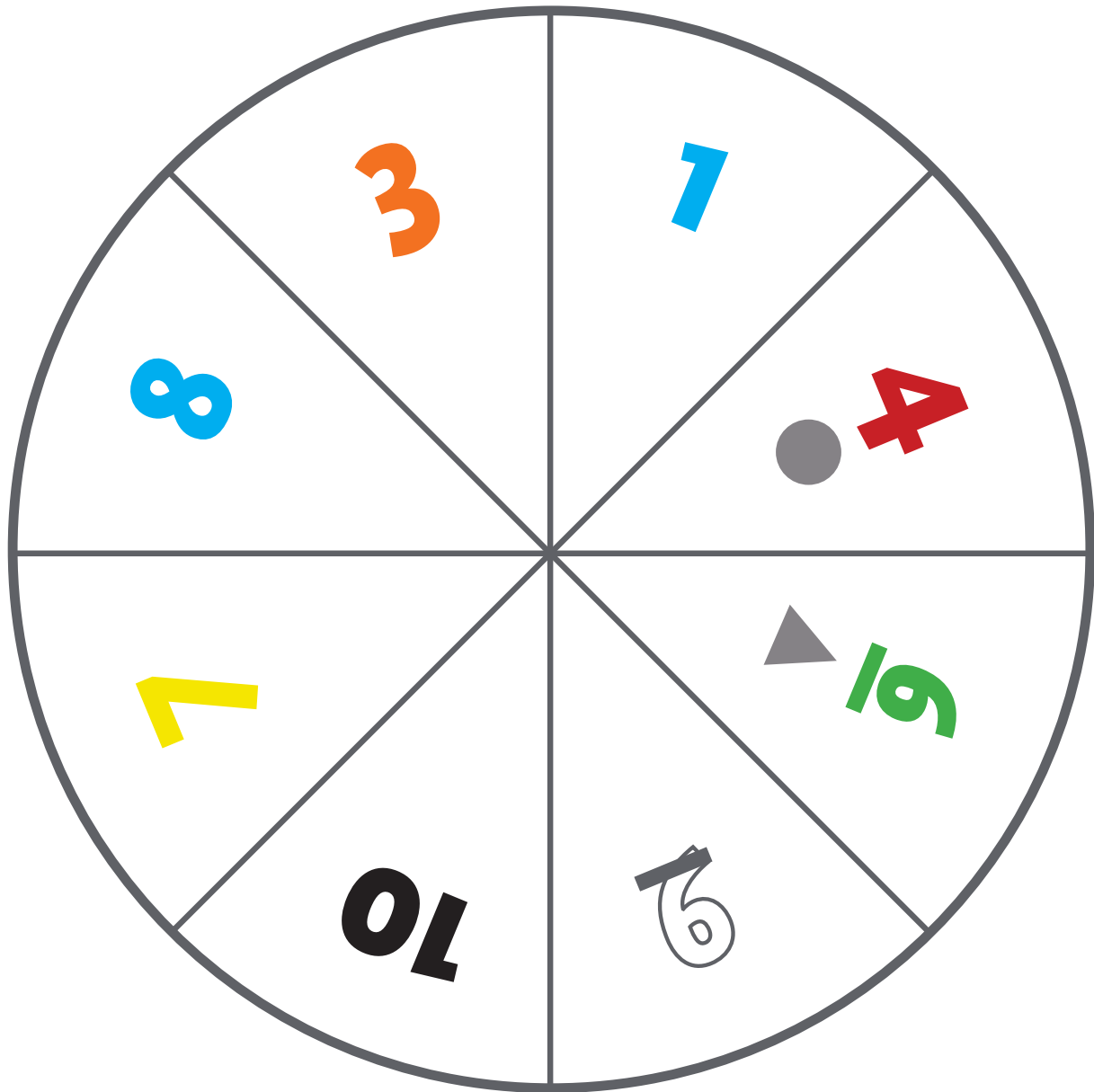
COMBINAISON 2



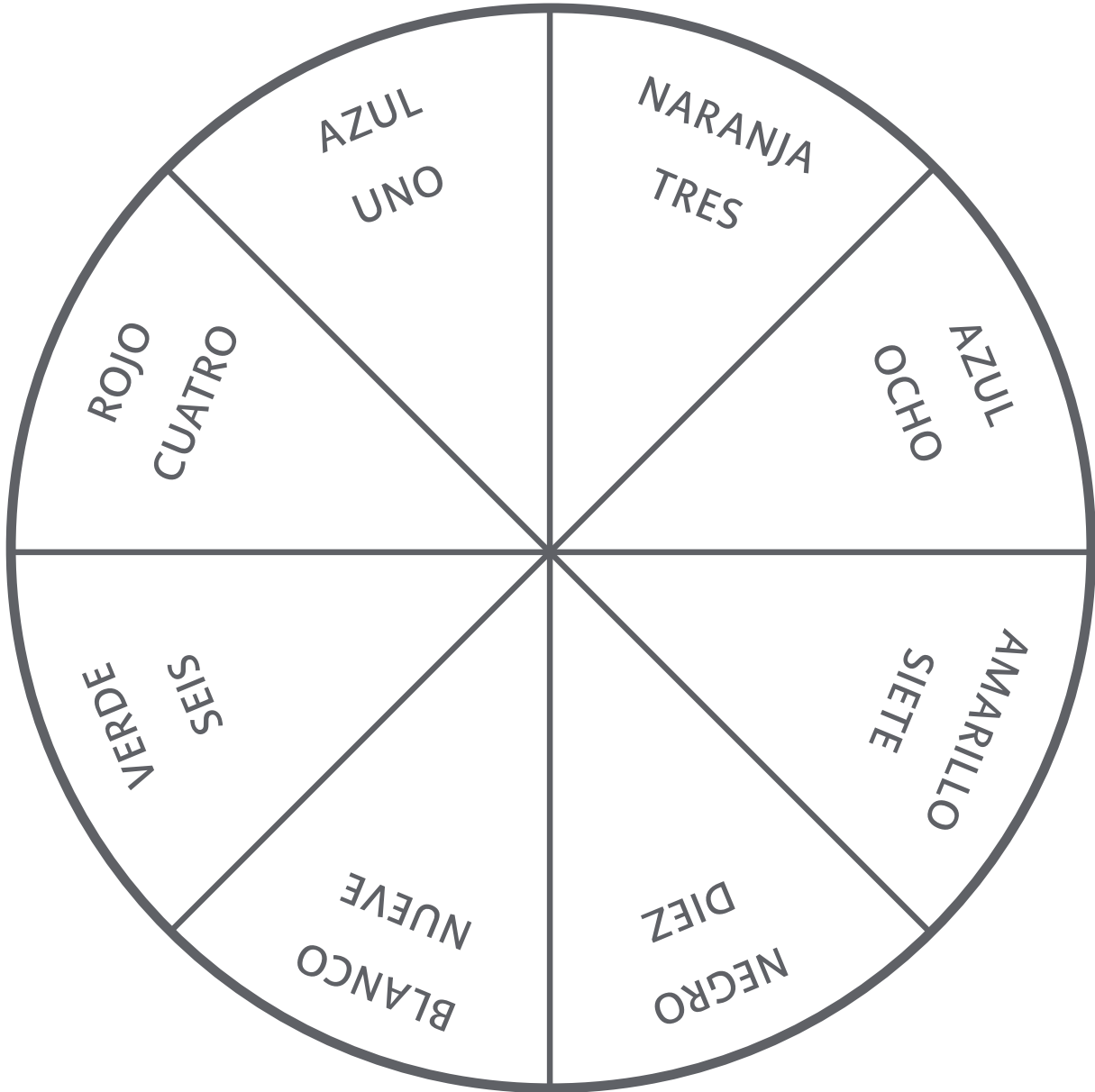
COMBINAISON 2



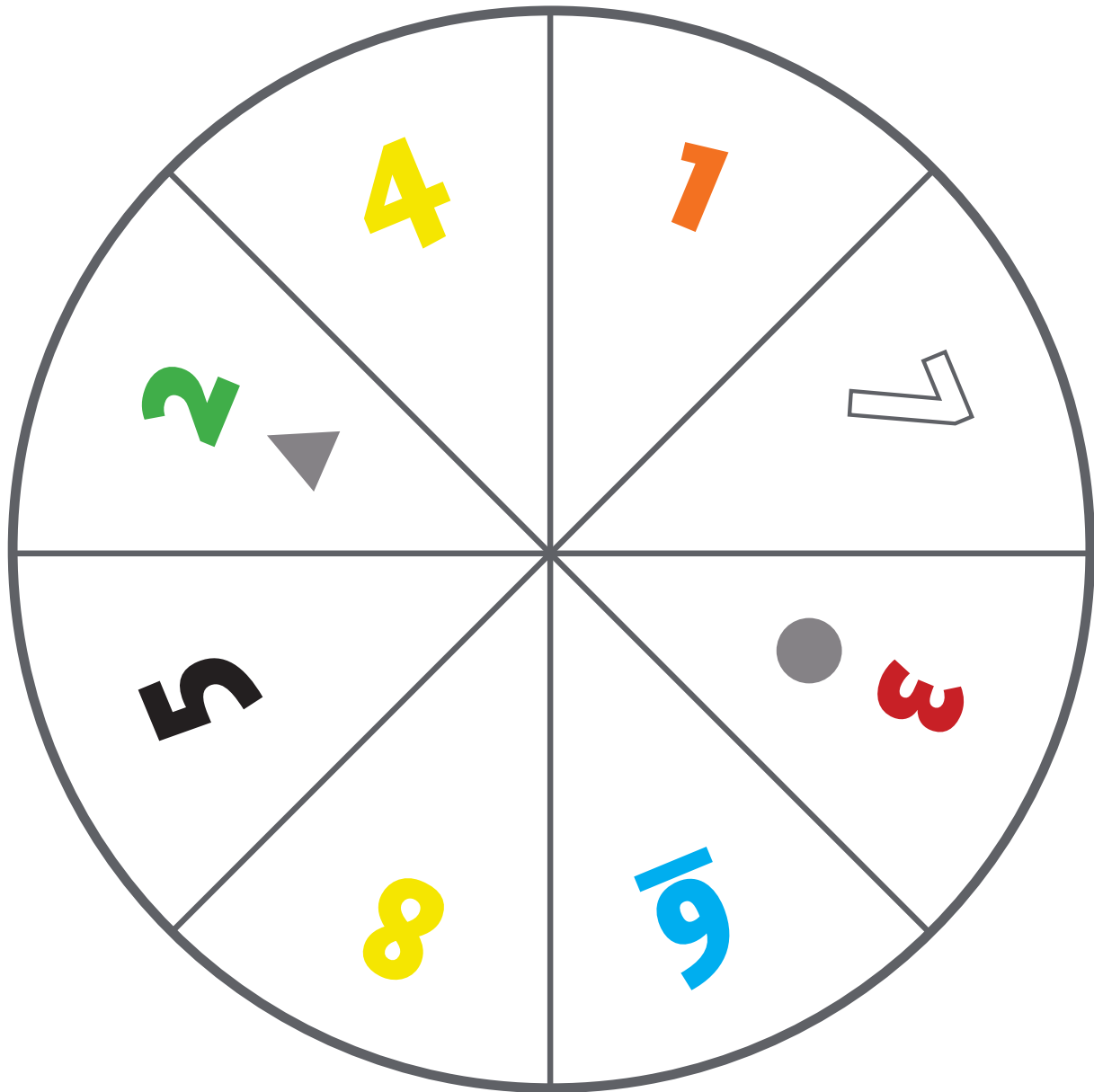
COMBINAISON 3



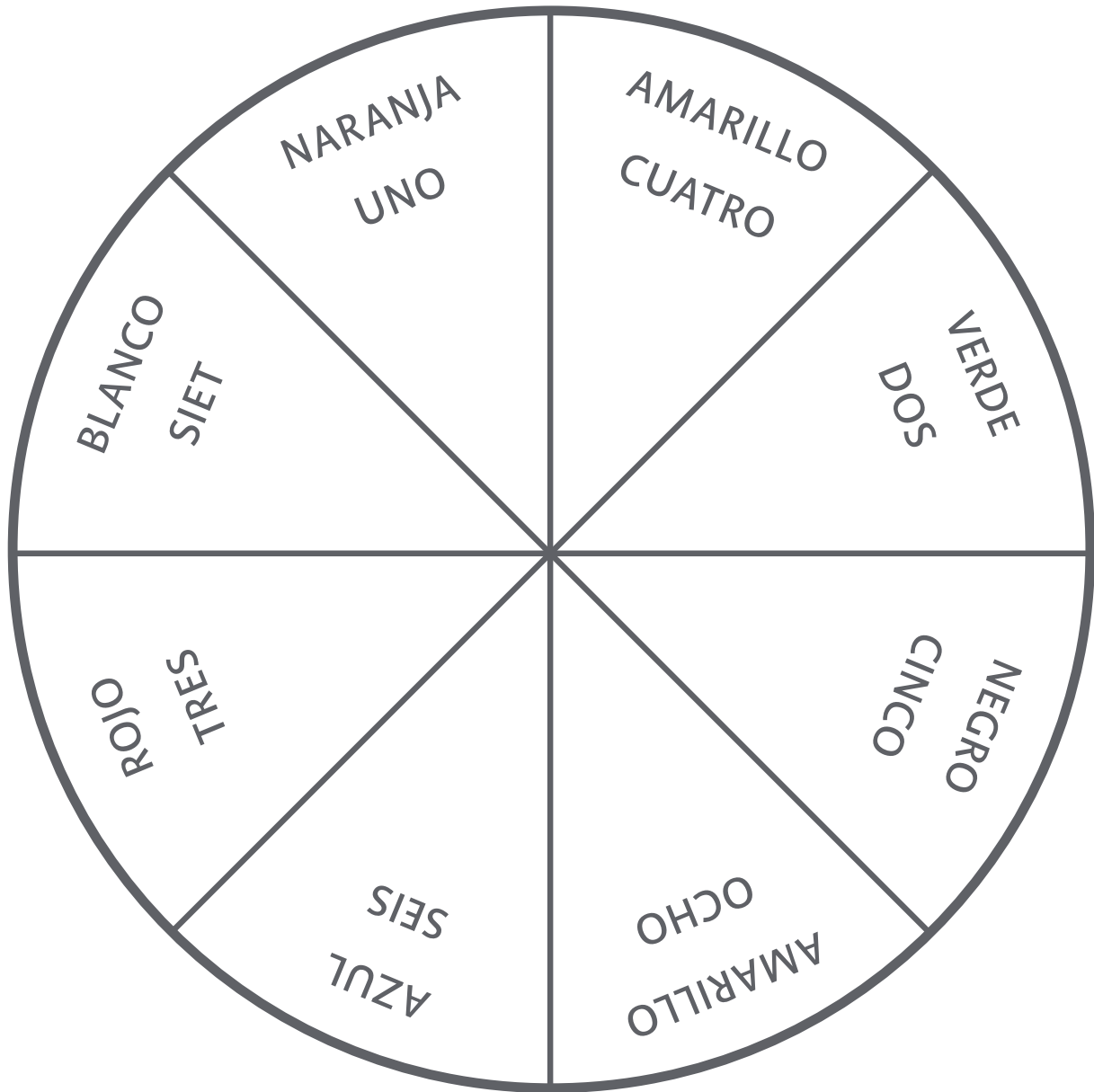
COMBINAISON 3



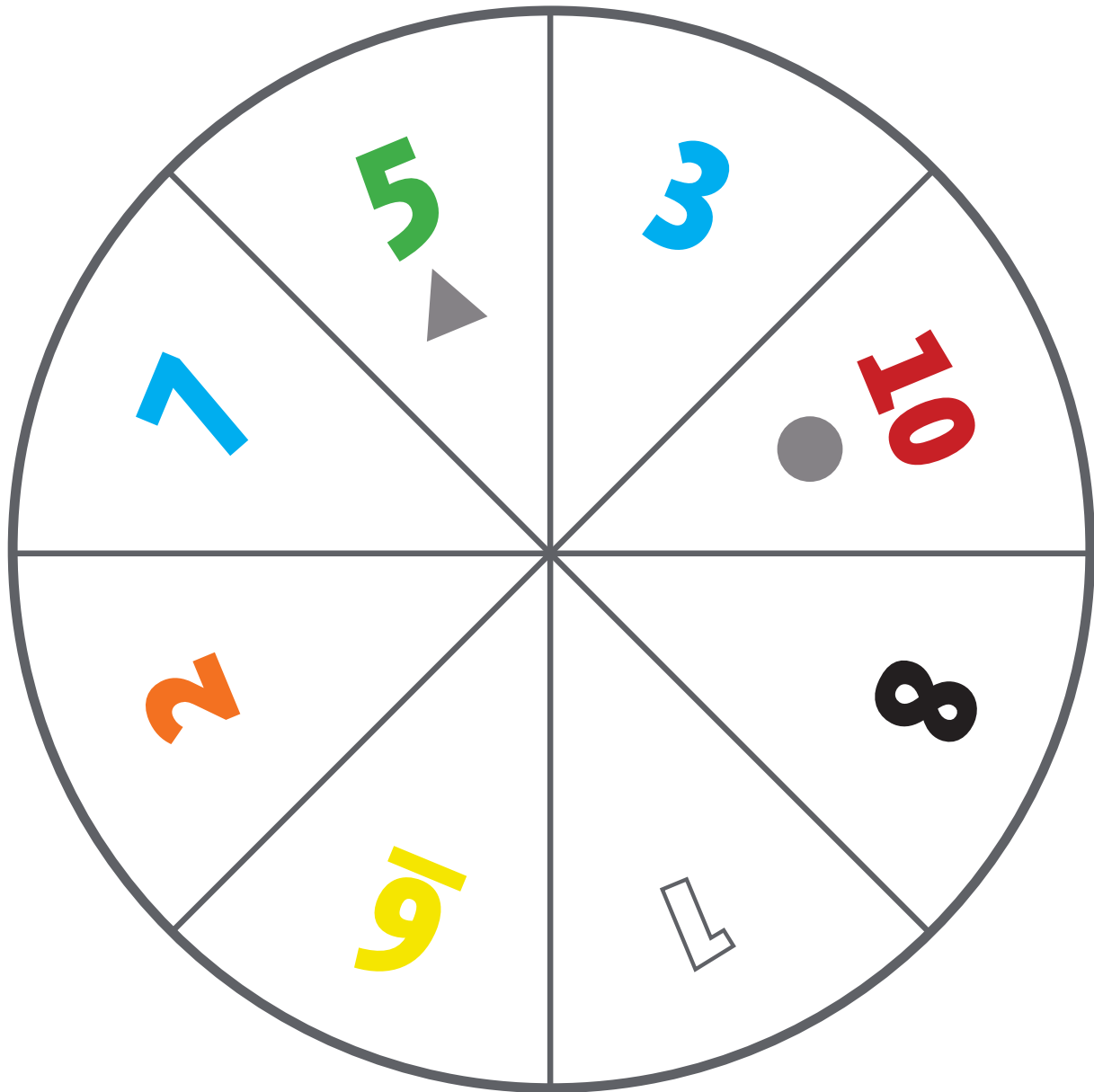
COMBINAISON 4



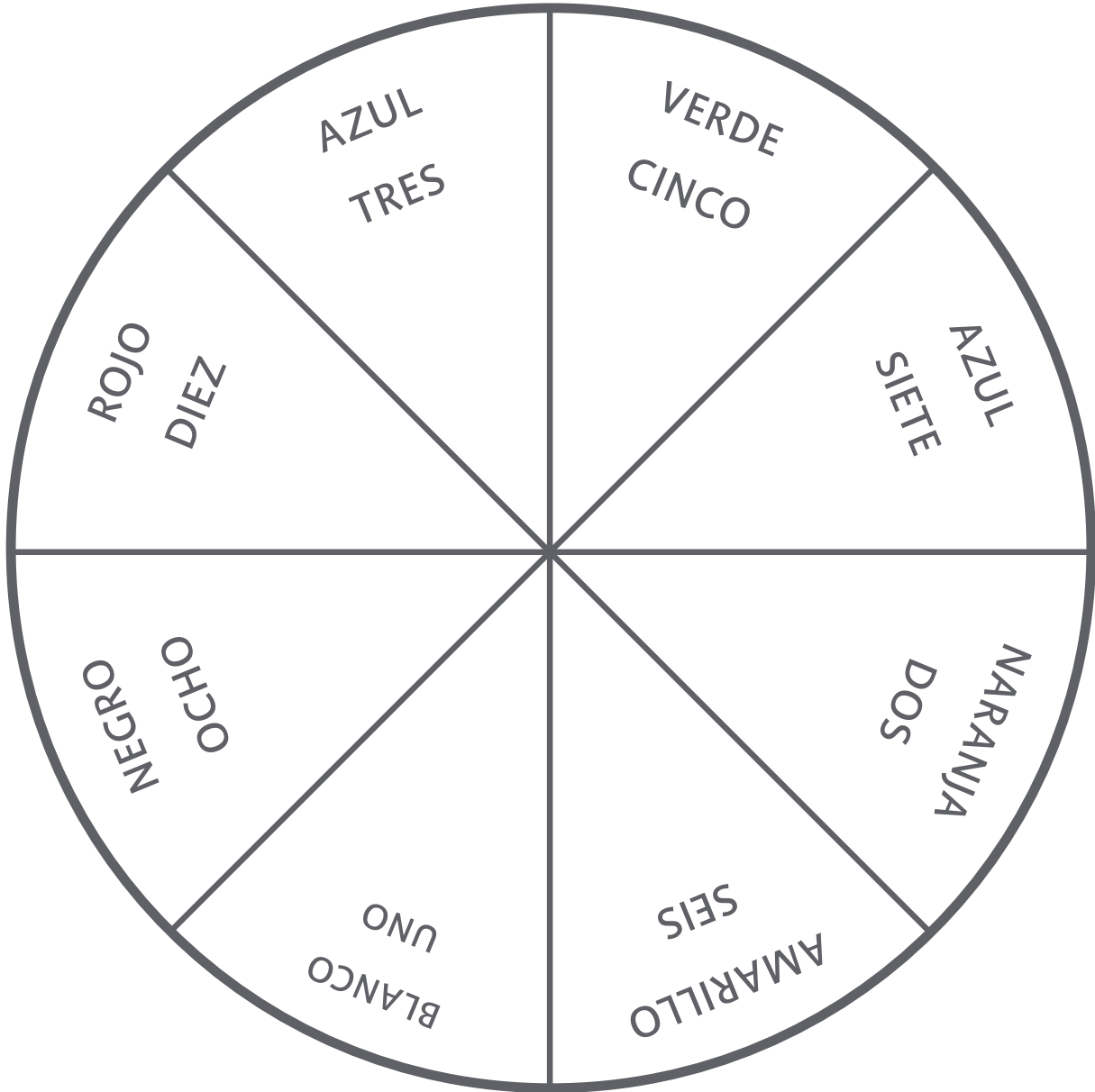
COMBINAISON 4



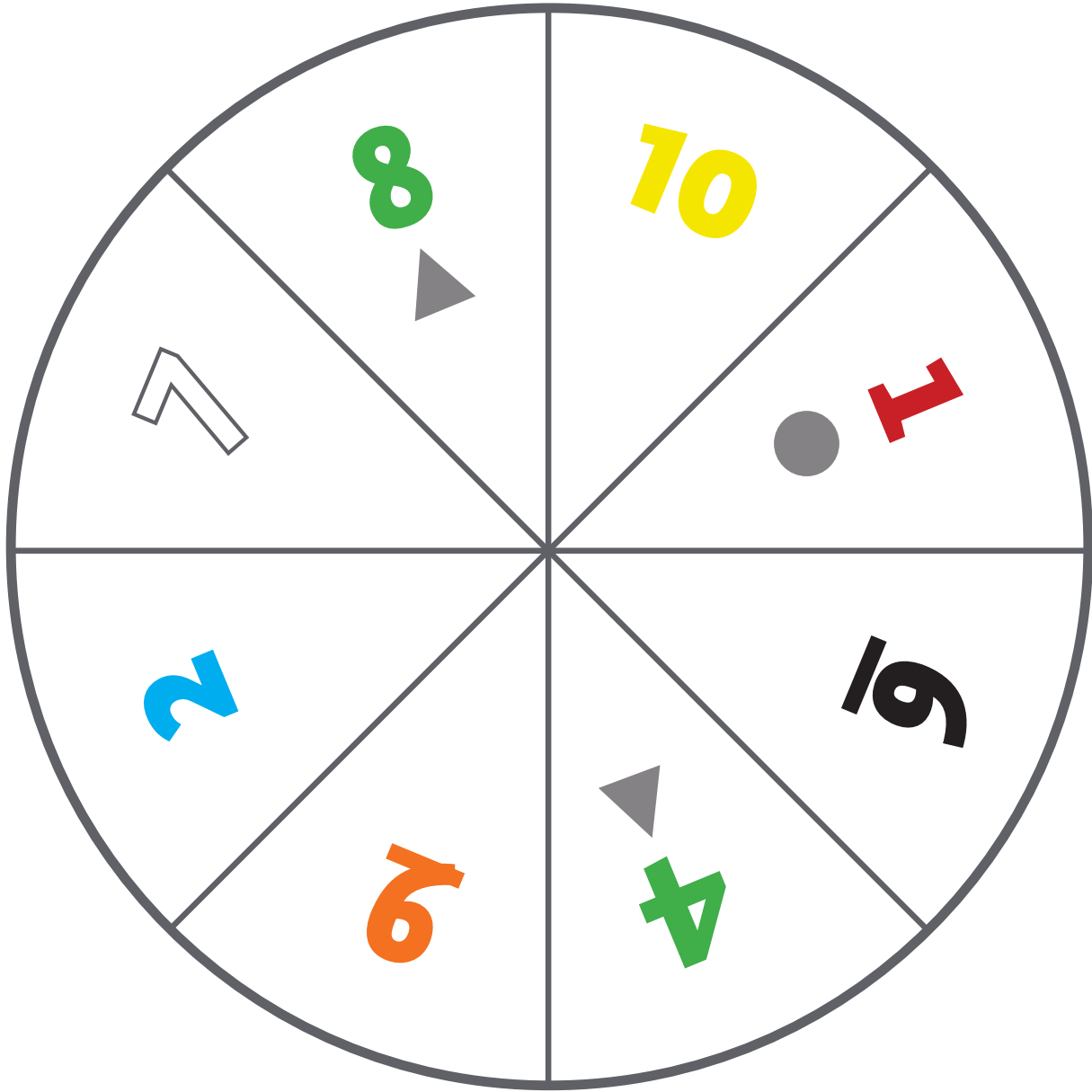
COMBINAISON 5



COMBINAISON 5



COMBINAISON 6



COMBINAISON 6

