

# Séquence : Evviva l'attività fisica!

## Cycle 3: CM1/CM2

Dans le cadre d'une animation inter-degrés, ce document s'adresse aux professeurs des écoles.

Il est destiné à les aider à mettre en œuvre des séances d'apprentissage de la langue italienne

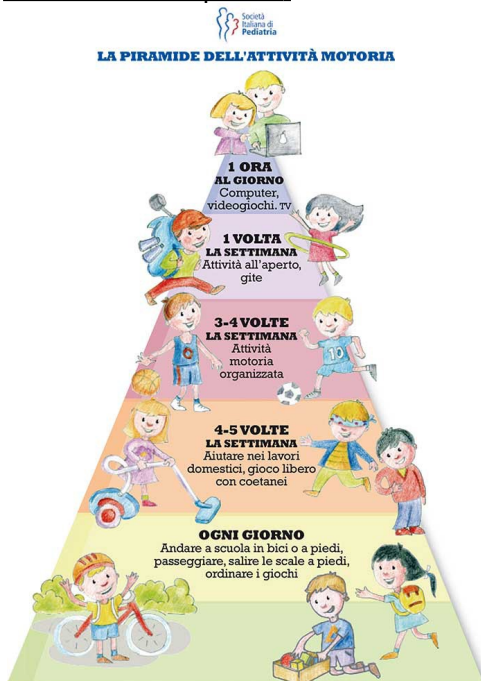
Cette séquence est à établir en lien avec son intervenant en EPS ou bien en lien avec ses propres séquences d'EPS, l'objectif principal étant de proposer une activité sous forme de « tâche finale » qui lie l'Italien et l'EPS, tout cela sous un aspect très ludique. Je propose le football (*il calcio*) car ce sport est « culte » en Italie ! La séquence permet :

- > Travail sur la Compréhension de l'image fixe et la compréhension de l'écrit.
- > Travail sur la compréhension de l'image mobile et la compréhension de l'oral.
- > Travail sur l'expression orale + interaction entre les élèves notamment grâce à la tâche finale.
- > Point culturel : Il calcio come passione
- > Jeu d'orientation : Savoir écouter une règle et la mettre en œuvre.

On s'assurera de commencer cette séquence après avoir déjà étudié les différentes parties du corps de façon à simplement réactiver les acquis lors de cette séquence. Pour cela, il suffira de reprendre un jeu tel que « *Giacomo ha detto, toccati .....* ». Ce jeu peut tout à fait durer une vingtaine de minutes afin de s'assurer que tous ont le vocabulaire de leur corps en tête (normalement le lexique aura déjà été collé dans le cahier).

### I. La piramide delle attività.

#### a) Osserviamo e capiamo !



- Demander à l'élève de quoi traite la pyramide.  
*Di che cosa tratta la piramide ?*
- Demander l'activité physique à faire quotidiennement.  
*Quale attività motoria **bisogna fare** al quotidiano ?*  
Introduction sans passage à l'écrit de la formule « BISOGNA + INFINITIF » afin de la réintroduire dans les questions suivantes.
- Demander l'activité devant durer peu de temps.  
*Quale attività **bisogna praticare** poco ?*
- Demander pourquoi cette activité doit être limitée.  
Il motivo per il quale **bisogna limitare**

> Proposer des flashcards représentant différentes activités et dis (fournies dans le dossier, liste non exhaustive).

> Prévoir également une deuxième fiche regroupant les mêmes différentes activités afin que les élèves les découpent dans l'activité suivante (b) fa la tua piramide dell'attività motoria !

#### b) Pratichiamo !

A toi de faire ta pyramide des activités physiques / *Tocca a te fare la tua piramide delle tue attività motorie.*

**Réactivation de l'expression idiomatique « Tocca a te »**

Sois créatif ! Proposer une activité où l'élève va choisir ses activités préférées, indiquer le rythme (réactivation des formules : *alla settimana, al giorno, una volta, due volte...*), et créer sa pyramide afin que celui-ci connaisse ses points forts et ses points faibles.

>>>>> Bilan : *Vediamo un po'....*

*Se guardiamo la piramide di X, cosa manca per avere un'attività regolare ? Chi mi può dare il punto positivo della sua piramide ?*

Si nous observons la pyramide de X, que manque-il pour avoir une activité régulière ? Qui peut me donner le point positif de cette pyramide ?

Réactivation pour la réponse de la formule *Bisogna* + infinitif.

Afin d'aider l'élève à utiliser cette formule, ne pas oublier de créer une série de flashcards « grammaire », en l'occurrence Bisogna+ quelques infinitifs (*fare, ripetere, eseguire, cominciare...*)

## II. Il calcio, una vera passione.

a) Présenter le football, voir ce que les élèves connaissent, faire une liste au tableau des éléments donnés (réponses attendues : noms de joueurs, équipes, règles).

➤ Proposer une règle de jeu en se fondant sur ce que disent les élèves. Etre simple dans l'énonciation ! Elles pourront être ensuite affichées dans un espace en classe, plastifiées.

- Il numero di giocatori in una squadra :
- L'obiettivo del gioco :
- Il tempo di gioco :
- Il numero di arbitri :
- Le cose indispensabili :
- Le cose vietate :

➤ Distribuer ces mêmes règles à coller dans le cahier.

b) Paperino e topolino, vip del calcio !



- Dove sono i personaggi ? Sono in uno stadio.
- Che cosa utilizzano ? Utilizzano un pallone.
- Secondo te, sono difensori o attaccanti ? Sono attaccanti perchè corrono.
- Che cosa indossano ? Indossano la maglietta da calcio.

S'ils n'ont jamais été vus, les deux personnages de la bande dessinée sont introduits. Cette affiche à pour objectif de faire découvrir le lexique du football (*il calcio*).

Proposer au tableau des affichages ou des inscriptions tels que « *i gradini* », « *lo stadio* », « *il campo* » « *il pubblico* », « *il calciatore* », « *l'attaccante* », « *la maglietta* » (insister sur le son de [gli]), le « *scarpe da calcio* », « *il pallone* ».

Distribuer l'affiche afin que les élèves l'annotent.

c) Vieni a partecipare !

[https://www.youtube.com/watch?v=h8NVTqDt\\_WQ](https://www.youtube.com/watch?v=h8NVTqDt_WQ)

- Chi è la persona che parla ? Parla un aquilotto.
- Di quale sport parla ? Parla del calcio
- Come si chiama la scuola di calcio ? Si chiama scuola aquilotto irno.
- Quali sono le informazioni fornite alla fine ? Il numero di telefono, il sito internet, l'indirizzo mail

Une trace écrite d'une ligne sera nécessaire : « *Si parla di una squadra di calcio per bambini, Scuola Aquilotto Irno* ».

## III. Allenarsi e giocare !

Cette partie de la séquence peut être exploitée en classe (au risque d'être très bruyants) mais si vous avez l'opportunité d'aller dans une salle type gymnase équipée d'un vidéoprojecteur et d'enceintes, cela peut permettre une mise en pratique de la séquence plus sereine (sinon il sera toujours possible d'envisager une ou deux écoutes au préalable en classe avec quelques mouvements, puis de ne lancer que le son dans la cour).

a) L'allenamento

<https://www.youtube.com/watch?v=104SPxJdee8>

Proposer aux élèves de participer à cet « entraînement » (de 0 :00 à 1 :28) en écoutant les consignes en italien. La chorégraphie aura pour objectif la compréhension des consignes en langue cible ainsi que le développement de compétences physiques.

b) L'organizzazione della partita.

Deux étapes pour cette partie (*Due tappe*) :

- La première : en classe, créer avec les élèves des panneaux (sur feuilles canson ou type cartonnées) les mots nécessaires à recréer un stade dans la cour (*la porta, il campo, i gradini*). Attribuer un « nom » à chaque joueur (calciatore 1, calciatore 2, attaccante, difensore, arbitro ...)  
Amener les règles établies en classe, les relire.
- La seconde : Définir le terrain grâce au matériel puis *Lanciare la partita di calcio in Italiano !*

Buon lavoro a tutti !

Alessandra Pasquetti, professeur au collège Rusca de Tende, animatrice inter-degré