

QHI Q'C'ET QI QHUTE?

Les jeux en gallo peuvent être pratiqués dans le cadre d'une découverte du gallo (à l'école, en animation en centre de loisirs, etc) ou dans le cadre d'un enseignement pour travailler sur des points linguistiques spécifiques propre à la langue gallèse sur des séances de langue ou des moments informels.

Les jeux permettent de travailler l'écoute, la mémorisation et la communication en interaction. Ils permettent d'évaluer la production orale en interactivité. Souvent source de plaisir pour les enfants, c'est aussi l'occasion de mobiliser ses connaissances en langue. Idéal en cas d'activité en extérieur, pour remobiliser l'attention et impliquer tous les enfants.

Guide de prononciation :

<QH>= [tch] ou [k]

<GH>=[dj] ou [g]

<AO>=[aw] (diphthongue)

<AI>=[ai], [ei], [a]

<Ë>=[eu]

<LL>= [i] ou [l] ([biant] ou [blanc])

Une consonne en fin de mot ne se prononce pas
(exemple : deûz>[deu]; un coup>[cou].)

DIHUN BREIZH

Dihun Breizh est une association de parents d'élèves qui œuvre à la promotion des filières bilingues (breton français) et au développement de l'enseignement du gallo.



1, rue des patriotes
56000 VANNES
02.97.63.43.64
dihun.breizh@freesbee.fr
www.dihun.org
<http://panvolette.over-blog.org>

Afilée Enseigner l'gallo- Jeux

Qhi q'c'et qi qhute? 21 jeux en gallo



Jeux-Qhi q'c'et qi qhute?

- Jeux pour faire découvrir et initier les enfants au gallo et à la culture de Haute Bretagne
- Livret à destination des enseignants, animateurs et parents (gallésants ou non) désirant initier ponctuellement au gallo

DIHUN BREIZH
1, RUE DES PATRIOTES-56000 VANNES
WWW.DIHUN.ORG
DIHUN.BREIZH@FREESBEE.FR

SOMMAIRE/ ABERJÉE

Nom	niveau	page
Qhute qhute? (Cache cache)	tous cycles	4
Jouer a bite (Jouer au chat)	tous cycles	4
les canettes (Les billes)	Tous cycles	5
Le gherzillon (Le grillon)	cycle 1	5
La balote (La balle)	Cycle 2 et 3	6
Oi ét chaite den la pllance (Elle est tombé par terre)	Cycle 1	7
La pochette (Le sac)	Cycle 1 et 2	8
Le lou e les berbis (Le loup et les brebis)	Cycle 2 et 3	9
Le chapè (Le chapeau)	Cycle 2 et 3	10
Dégrignou?! Dam Nouna! (Grognon?! Non!)	Cycle 2 et 3	11
La panerée de leghume (Le panier de légumes)	Tous cycles	12
Matao a dit (Jacques a dit)	Tous cycles	13
Le robot	Cycles 2 et 3	14
Dictée dessinée	Cycles 2 et 3	15
Telefone de pochette (Téléphone arabe)	Cycles 2 et 3	16
Enqhete den la cllasse (Enquête dans la classe)	Cycle 3	17
Mon père avael un pecaod (Mon père avait un âne)	Cycle 1 et 2	18
Nâcher la qoue du chfa (Attacher la queue du cheval)	Cycles 2 et 3	19
Acroupiot'ous! (Accroupissez vous!)	Cycle 3	20
Mémory	Tous cycles	21
Kim	Tous cycles	

LEXIQUE

LE COR (le cor)

la tête (la tête), **la goule** (le visage), **le pai** (les cheveux), **les orailles** (les oreilles), **les yeus**, **un zieu/un uë**(les yeux, un œil), **la poqe** (la main), **le dai** (le doigt), **le pië** (le pied), **la qhette** (la jambe), **la qhesse** (la cuisse), **la beuille** (le ventre), **l'fessouer** (les fesses)

LES ACTIONS

jouer a la balote (jouer à la balle), **jouer es boules** (jouer aux boules), **jouer es canettes** (jouer aux billes), **naijer** (nager), **saoti** (sauter), **lever la qhette**(lever la jambe), **coure**(courir), **saoter a cloche qhette** (sauter à cloche pied), **acousser** (lancer), **s'acroupioter** (s'accroupir), **se sieter** (s'asseoir), **se chomer** (se lever)

LES COULEURS (les couleurs) :

blanc(he) (blanc), **nair (e)** (noir(e)), **rouje**, **blleu(ve)**, **jaone**, **vért (e)**, **gâre** (bicolore)

MOTIER

LES NOMBRES : un, deûz, touéz, catr, cinc, sis, sète, uite, neu, dice, onze, douze, treze, catorze, qhinze, seze, dice-sete, dice-uite, dice-neu, vint.

LES HARDES (les vêtements) : **les hanes**(les pantalons), **les chaosses** (les chaussettes), **couetter**(lacer), **les soques** (les chaussures), **le palto** (le manteau); **la chminze** (la chemise), **le chapè(les -iaos)** (le chapeau), **le jilet d'laine** (le gilet)

LES METIERS : **Le mnou-la menouere** (le directeur, la directrice), **l'ecrivou(-ouere)** (l'écrivain (e)),

LES FRUITS E LA LEGHUME(les fruits et légumes) :

La leghume : **la porée (un brin de...)** (le poireau), **la patache** (la pomme de terre), **le navè(les -iaos)** (le navet), **la carote**, **le potiron**(le champignon), **la lizette** (la betterave)

Les fruits : **la pome** (la pomme), **la pome d'oranje** (l'orange), **la paire**(la poire), **la preune**(la prune), **la badie/la ghine** (la cerise), **la moule**(la mûre), **la nouzille** (la noisette), **la noués** (la noix).

QHI Q'C'ET QI QHUTE?

Les jeux en gallo présents dans ce livret peuvent être pratiqués dans le cadre d'une découverte du gallo (à l'école, en animation en centre de loisirs, etc) ou dans le cadre d'un enseignement pour travailler sur des points linguistiques spécifiques propre à la langue gallèse sur des séances de langue ou des moments informels.

Les jeux proposés ici s'adressent à des enfants qui ne connaissent pas ou peu le gallo et peuvent être proposés lors de moments informels. De même, il n'est pas nécessaire que le meneur de jeu connaisse le gallo, il peut s'initier au gallo en même temps que les participants au jeu. Un lexique thématique est proposé aux pages 26 et 27.

Les jeux permettent de travailler l'écoute, la mémorisation et la communication en interaction. Ils permettent d'évaluer la production orale en interactivité. Souvent source de plaisir pour les enfants, c'est aussi l'occasion de mobiliser ses connaissances en langue.

Ils sont idéaux en cas d'activité en extérieur, pour remobiliser l'attention et impliquer tous les enfants.

Matériel nécessaire :

- Les cartes images (sur les animaux, les fruits et légumes, les actions, etc) utilisés dans certains jeux
- Les fiches individuelles pour l'enfant et les airs de chaque chanson

Ces documents et cartes-images
sont téléchargeables gratuitement sur le site :

www.maclasseengallo.net

QHUTE QHUTE

Niveau : tous les cycles

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu enfantin connu (cache cache/**qhute qhute**).

Contenu linguistique : les nombres, phrases simples

Organisation : en groupe

Lieu : en extérieur

Déroulement : le meneur demande :

« **-Qhi qi qhute?**(qui se cache les yeux?)

-C'ët ti tai? (c'est toi?) **-Vér** (oui) »

Un enfant se cache les yeux en comptant jusqu'à 20 tandis que les autres vont se cacher. A la fin du comptage, l'enfant part à la recherche des autres participants et dit « **je t'ë terouë** » quand il trouve un autre enfant qui devient à son tour le « **loû** ».

Vocabulaire :

Qhuter : cacher

Les nombres : **un, deûz, touéz, catr, cinc, sis, séte, uite, neu, dice, onze, douze, treze, catorze, qhinze, seze, dice-sete, dice-uite, dice-neu, vint.**

Prononciation : bien insister sur les sons [tch] (**qhinze**), et faire noter aux enfants les différences de prononciation pour un mot qui ressemble au français ([**séte, neu...**)

JOUER A BITE

Niveau : tous les cycles

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu enfantin connu (le chat ou le loup)

Contenu linguistique : adjectifs

Organisation : en groupe

Lieu : en extérieur

Déroulement :

Le meneur demande : « **Qhi q'ët l'chat?** (Qui est le chat?)

-T'es bitë! C'ët tai l'chat!(tu es touché, c'est toi le chat!)»

Il est possible de jouer à **chat gerouë** (chat glacé), **a gripe chat**(chat perché),

Vocabulaire : **Biter :** toucher

Prononciation : bien insister sur la diphtongue [aw] (**marcao**), et [eu] (**bitë**)

Paije Catr*4

Dihun Breizh

KIM

Niveau : cycles 1 et 2

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : mémoriser un champ lexical spécifique

Organisation : en groupe

Lieu : en intérieur

Matériel : un jeu de cartes (plutôt grand format)

Déroulement :

Des images sont présentées aux élèves avec le mot correspondant et affichés au tableau.

Après avoir répété les mots une ou deux fois, le meneur de jeu demande aux participants de fermer les yeux tandis qu'il enlève une ou plusieurs images.

**Qhutéz vos zieus!
Ouvrez les!**

L'enfant qui devine et prononce correctement l'élément manquant devient meneur de jeu à son tour.



Paije Vint cinc*25

Dihun Breizh

MEMORY

Niveau : cycles 1 et 2

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : mémoriser un champ lexical spécifique

Organisation : en groupe classe ou en petits groupes

Lieu : en extérieur ou intérieur

Matériel : un jeu de cartes de memory

Déroulement :

Les cartes sont toutes retournées sur le plateau de jeu. Les enfants tournent tour à tour deux cartes, disent le mot correspondant en gallo et remportent les cartes si ils trouvent les paires. Si les cartes ne sont pas identiques, il les retourne faces cachées à leur emplacement de départ.

Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes ont été découvertes et ramassées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de paires.

C'est un excellent jeu pour introduire ou réactiver du vocabulaire sur une thématique (les animaux, les fruits et légumes, le corps, etc.)

Paije Vinte catr *24

Dihun Breizh

LES CANETTES

Niveau : tous les cycles

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu enfantin connu (les billes/**les canettes**).

Contenu linguistique et culturel : formulettes traditionnelles enfantines

Organisation : en petits groupes

Lieu : en extérieur

Déroulement : jeu de billes traditionnel. On peut utiliser des formulettes pour lancer sa bille en un nombre de coups déterminés :

-Zig! Zag! Den l'pot! (3 coups)

-Zig!Zag! Trompette! Savonette! (4 coups)

Vocabulaire :

Les nombres (voir jeu **qhute qhute**) :

Prolongements : les anciens récoltaient les gales de chêne pour les utiliser comme **canette**. Beaucoup d'autres jouets (dits buissonniers) étaient fabriqués avec des éléments trouvés dans la nature. N'hésitez pas à inviter des anciens à venir en fabriquer avec les enfants.

LE GERZILLON

Niveau : cycle 1

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu et une comptine traditionnelle gallos

Contenu linguistique :

Organisation : en groupe, en rond, assis

Lieu : en extérieur ou en intérieur

Matériel : petit caillou blanc ou petit objet

Déroulement : les enfants assis en rond, les yeux fermés, chantent la chanson tandis qu'ils se passent un caillou derrière le dos. Quand la chanson a été chantée trois fois, les enfants devinent qui a le caillou.

Qhute, qhute gerzillon

Si tu l'as pas anët,

Tu l'aras demain

Vocabulaire :

Un gherzillon : un grillon

Anët : aujourd'hui

Prononciation : Bien insister sur la diph-tongue [tch] (**qhute**), et [eu] (**anët**) et la forme « **tu l'aras** »

Paije Cinc*5

Dihun Breizh

LA BALOTE

Niveau : cycles 2 et 3

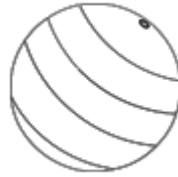
Objectifs : découvrir le gallo par un jeu traditionnel du répertoire enfantin connu

Contenu linguistique : verbes d'action

Organisation : en groupe ou en individuel

Lieu : en extérieur ou intérieur

Matériel : une balle



Déroulement :

En individuel : on lance la balle contre le mur tout en chantant. Le but de jeu est de ne pas laisser tomber la balle au sol.

Variante : en groupe, on se met en cercle et on se lance la balle tout en chantant. La personne qui a la balle en dernier, à la fin de la chanson, s'assoit.

On continue jusqu'à ce que tout le monde soit assis. Le répertoire des chants de jeux de balote est assez riche. En voici quelques exemples :

1.

A la balote

Aux callibotes (*lait caillé*)

La soupe au lèt

Vive les navets !

2.

J'ë une vache

Q'a pas de pate

Pas d'piët

Tant mieu !

3.

A la balote

Je m'acroupiote (*je m'accroupis*)

J'l'acousse (*je la lance*)

J'la pourcousse (*je la poursuis*)

Je saote (*je saute*)

J'me siëte (*je m'asseois*)

J'me rcaopi (*je me « revigore »*)

T'es rousti!!! (*tu as perdu au jeu*)

Prononciation : noter l'importance des liaisons en gallo (*j'l'acousse*, etc)

Prolongements : on peut aussi inventer ses propres couplets!

ACROUPIOT'OUS!

Niveau : cycles 1 et 2

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : forme impérative, lexique de l'orientation

Organisation : en groupe

Lieu : en extérieur ou intérieur

Matériel : balle

Déroulement :

Les enfants se séparent en deux équipes. On fait deux rangées. Les deux enfants qui sont les premiers de la rangée ont chacun une balle. Ils passent la balle entre ses deux jambes à leur camarade de derrière, ainsi de suite jusqu'au bout de la rangée.

Quand le dernier de la rangée a la balle, il crie « **acroupiot'ous !** » et il saute par dessus chacun de ses camarades.

Quand il est arrivé au début de la rangée il peut crier « **chom'ous !** » et fait passer de nouveau la balle comme précédemment.

L'équipe qui fait ainsi passer tous ses joueurs a gagné.

NB : Pour varier, le meneur de jeu peut faire changer les endroits par où passent la balle (**su la tête, par la drete, par la gaoche, perchain d'l'oraille, sous la qhette...**)

Vocabulaire : **acroupiot'ous!** (accroupissez vous!), **chom'ous!**(levez vous!)

NACHER LA QOUE AO CHFA

Niveau : cycles 1 et 2

Objectifs : Découvrir le gallo par un jeu
Contenu linguistique : lexique de l'orientation
Organisation : en groupe
Lieu : en intérieur
Matériel : un foulard et un tableau

Déroulement :

Un enfant a les yeux bandés, il doit attacher la queue d'un cheval (dessinée au tableau) en écoutant les ordres d'un autre élève qui le guide.

Variante : on peut aussi faire un parcours pour atteindre le cheval. On fera tourner l'élève avant de commencer pour l' « étourdir ».

Vocabulaire : **A drete** (à droite), **a gaoche**(à gauche), **par dére**(derrière), **devant**, **dessou**, **pu haot**(plus haut), **pu bâs**(plus bas), **ao mitan**(au milieu),

Les quantités : **un ptit**(un peu), **un ptit cai**(un petit peu), **pu q'ça**(plus encore), **hardi** (beaucoup),

Parcours : **gare a la chaire !**(attention à la chaise), **reqhule**(recule), **saote**, **core deuz encalées**(encore deux pas), **monte olmont* la chaire**(monte sur la chaise), **decend olva la chaire** (descend de la chaise), **t'es rendu**(tu es arrivé), **nâche la quee ao chfa** (attache la queue du cheval)

OL ET CHAITE DEN LA PLLACE

Niveau : cycles 1 et 2

Objectifs : découvrir le gallo par une danse traditionnelle (pays de Ploermel)
Contenu linguistique : approche du pronom personnel sujet « il/ol »
Organisation : en groupe
Lieu : en extérieur ou intérieur

Déroulement :

Il s'agit d'une danse traditionnelle qui se danse le plus souvent lors des mariages. Les enfants chantent la chanson et marchent en ronde tandis qu'un enfant est au milieu. Il doit choisir un autre enfant à la fin de la chanson qui viendra le remplacer.

Si l'enfant qui est au milieu est une fille, on chantera :

**Ol ét chaite den la pllacc
Qhi qi va la r'lever? (x4)**

Si il s'agit d'un garçon :

**Il ét chait den la pllacc
Qhi qi va le r'lever? (x4)**

Vocabulaire :

Chaer : *tomber* >**il ét chait** (*il est tombé*);**ol ét chaite** (*elle est tombée*)
Den la pllacc : *par terre*

Prononciation : <rlever> se prononce [rleuveu]

Prolongements: discussion autour des noces d'autrefois.
Collectage auprès d'anciens sur le thème.

LA POUCHETTE

Niveau : cycles 1 et 2

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu connu du répertoire enfantin (le facteur), mémoriser un texte rythmé

Contenu linguistique :

Organisation : en groupe

Lieu : en extérieur ou intérieur

Matériel : un petit sac

Déroulement :

Jeu collectif qui se joue comme le jeu du « facteur ».

Lorsque un enfant est attrapé, tous crient « **ao mitan** ! » (au milieu). Chanter d'abord la chanson une première fois et leur demander ce qu'ils ont compris.

M'n' alant es boués

**Je perdis mon coutè
Mes ciziaos**

**Ma pochette
Qi s'ét défète**

C'et a tai de la remetr

Tournelarigo !

Vocabulaire :

Les boués : *les bois*

Les ciziaos : les ciseaux

La pochette : *le petit sac, la poche*

MON PÈRE AVAET UN PECAOD

Niveau : cycles 1 et 2

Objectifs : mémoriser une chanson en gallo

Contenu linguistique : connaître des adjectifs (au masculin et au féminin), connaître la forme comparative : « **aossi....come** »

Organisation : en groupe

Lieu : en extérieur ou intérieur

Déroulement :

Les enfants font un rond. Au centre un **pecaod** (âne) a les yeux bandés. Il balance son bras pendant que les enfants chantent et tournent. Quand on dit « **aossi ...haot(e) com tai** », l'enfant montré par l'âne devient âne à son tour.

NB : on peut changer **haot(e)**(grand(e)) par d'autres adjectifs : **boude(t)** (mignon(ne)), **goulipaod(e)**(gourmand(e)), **degrignou(ze)** (grognon), **benaise** (content(e))...

Chanson :

**Mon père avæet un pecaod
Parail come tai
Aossi haot(e) come tai**

Vocabulaire : un pecaod (un âne)

Prolongements : jouer au jeu Dégrignou?! Dam nouna!, jeu du Kim ou du mémo sur les animaux

LE DESSINOU

Niveau : cycles 2 et 3

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : connaître du vocabulaire en gallo

Organisation : en équipe de 5 à 10 joueurs

Lieu : en extérieur ou intérieur

Matériel : crayon et papier, un chapeau (en papier par exemple) par équipe, une liste de mots.

Déroulement :

Chaque équipe a un capitaine qui porte le chapeau sur la tête. Le meneur de jeu souffle un mot dans l'oreille du capitaine qui doit le dessiner sans dire un mot et le faire ainsi deviner à ses partenaires. Le premier qui trouve le mot devient à son tour capitaine et continue le jeu. La première équipe qui a deviné l'intégralité de la liste a gagné.

Exemples de listée de mots :

- 1) un chapè
- 2) la pllée
- 3) benaize
- 4) un garçaille
- 5) un chantou
- 6) un marcao
- 7) un cayer
- 8) les hanes
- 9) une patache
- 10) une badie (une ghine)

- 1) un chfa
- 2) un dansou
- 3) une pouchette
- 4) une pome
- 5) un pourcè
- 6) les chaosses
- 7) une canette
- 8) degrignou(ou cagnou)
- 9) une balote
- 10) un paltao



LE LOU E LES BERBIS

Niveau : cycles 2 et 3

Objectifs : communication directe par l'intermédiaire d'un jeu traditionnel enfantin

Contenu linguistique : -demander à quelqu'un ce qu'il est en train de faire

-dire ce que l'on est en train de faire

-se familiariser avec quelques verbes et la forme progressive au présent

-identifier des noms d'objets (vêtements)

Organisation : en groupe

Lieu : en extérieur ou intérieur

Matériel : cerceau

Déroulement : Un enfant est désigné comme le loup et va dans le cerceau, Les autres(les berbis) se promènent autour de lui en chantant :

Refrain : **Prom'nons nous den les boués**

Durant qe l'lou n'i ét pouint.

Si q'le lou i seraet, i nous roucheraet,

Come i n'i ét pouint, i n'nous rouchera pouint!

Les brebis lui demandent :

LOU QHI Q'TU FES?

Le loup répond une réponse différente à chaque fois :

-J'sè a m'lever!

-J'sè a m'decrasser la goule!

-J'sè a m'brocer les crochettes!

-J'sè a pouiller mes brées!

-J'sè a pouiller ma chminze!

-J'sè a pouiller mes hanes!

-J'sè a pouiller mes chaosses

-J'sè a couetter mes soqes!

-J'pouille mon palto!

-J'arive vous roucher!

Les brebis s'enfuient alors bien vite , la première attrapée par le loup devient loup à son tour.

Vocabulaire : qhi q'tu fès?(qu'est ce que tu fais?), roucher(manger), decracer(laver), la goule(le visage), les crochettes(les dents), pouiller(s'habiller, mettre un vêtement), les hanes(les pantalons), les chaosses (les chaussettes), couetter(lacer), les soqes (les chaussures),le palto (le manteau).

Prolongements: Jeu sur les verbes d'actions (**Matao a dit, jeux de mimes**), sur le lexique des vêtements ou des animaux(jeu de carte : **Kim** ou **mémory**).

LE CHAPE

Niveau : cycles 2 et 3

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : connaître un champ lexical spécifique

Organisation : en groupe

Lieu : en extérieur

Matériel : un chapeau ou bonnet

Déroulement :

Il s'agit d'une adaptation du jeu du bérêt. Les enfants sont séparés en deux équipes. L'un d'entre eux est désigné comme meneur de jeu. Le **chapè** est placé au milieu.

Un mot selon le champ lexical désigné (légumes et fruits, animaux, couleurs, métiers...) est choisi par chaque enfant.

Le meneur crie un mot. Il faut ramener **le chapè** à son équipe sans être attrapé par sa « paire ».

Quand on ramène **le chapè** à son équipe, on marque un point.

Quand on est attrapé, l'équipe adverse marque un point...

On peut appeler plusieurs mots en même temps en criant : **mélayéz!** (*mélanger*).

Si les enfants ne connaissent pas le champ lexical, on peut introduire le jeu par un **jeu de memory** ou de **panérée de legume** ou laisser un **jeu de cartes** à disposition et les retirer au fur et à mesure du jeu.



ENQHETE DEN LA CLLASSE

Niveau : cycles 2 et 3

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : poser des questions et y répondre, utiliser du vocabulaire relatif aux objets de la classe en gallo

Organisation : en groupe

Lieu : en salle de classe

Matériel : fournitures scolaires

Déroulement :

Constituer une équipe dans chaque coin de la classe composée d'un **cerchou**, de trois partenaires et d'un arbitre.

Les **cerchous** sortent de la classe. Pendant ce temps, les partenaires choisissent 5 objets parmi le matériel disposé sur ou sous la table, sur les chaises, les étagères, etc.

Quand le chercheur arrive devant son groupe, il pose diverses questions pour trouver les 5 objets choisis. Les partenaires n'ont le droit de répondre que par **vér** ou par **nouna**.



-C'ét ti une réle?

-C'ét ti su la tabl?

-C'ét ti sou la chaire?

-C'ét ti le creyon bllou entr le cayer e la gome?

L'équipe gagnante est celle dont le **cerchou** a le premier en main les 5 éléments choisis par les partenaires. L'arbitre est garant du respect des règles et de la bonne prononciation, il corrige les erreurs.

TELEFONE DE POUCHETTE

Niveau : cycles 2 et 3

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : mémoriser et bien prononcer une phrase en gallo

Organisation : en groupe

Lieu : en extérieur ou intérieur

Déroulement : Jeu du téléphone arabe.

Les enfants sont en ronde ou en file indienne et le meneur de jeu fait passer une phrase en gallo ou une expression . Le but du jeu est que la phrase arrive au bout de la chaîne « entière » et bien prononcée.

Il est possible de faire deux équipes, chaque équipe remportant un point si la phrase est bien prononcée .

On change de meneur de jeu à chaque fois. C'est une bonne manière de découvrir et/ou travailler sur les intonations ou les phonèmes spécifiques au gallo (diphthongue...).

Quelques exemples de phrases :

Le soulai rait, i fèt chaod!

I a d'la ventouze anët!

Venderdi, j'vas manjer d'la galette

Je bais une verée d'iao

Tu veus ti un gâtè?

Devine, devinâille, qhi qi pond den la paille?

La pllée chait a matin

J'ë ajtë d'la porée ao marchë a matin

Si ça chait come c'ët nair, sur q'on va n'n'avair!

Les poules s'acroupiotent, le temp s'abernaodit, i va nen chait une rnaopée...

Paije Dice-uite* 18

Dihun Breizh

DEGRIGNOU!? DAM NOUNA!!!

Niveau : cycles 2 et 3

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : être capable d'exprimer son état (content, triste, fâché, grognon, fâché, fatigué...)

Organisation : en groupe, entre 5 et 50 personnes

Lieu : en extérieur ou intérieur

Déroulement :

Deux rangées se font face à 7 m de distance. La rangée A fait un pas en avant et dit :

J'sons pouint degrignous

A dam nouna !J'sons pouint degrignous!

Vous aotr, v'z êtes ventier degrignour

Més pouint nous aotr !

La rangée B fait aussi un pas et dit la même chose.

C'est maintenant le tour de la rangée A. L'échange se fait de plus en plus fort. Quand les deux rangées sont face à face prêts à se toucher, le ton sera au plus haut.

Enfin, chacun embrasse (ou lui donne une poignée de main...) son camarade. On peut aussi reculer en baissant la voix à chaque pas.

Lors des tours suivants, remplacer le mot **dégrignour** (grognon) par :

-benaize (content)

-trist (triste)

-fâilli(e) (malade)

-nozour (timide)

-qiochour (boiteux)

-mâri(e) (contrarié(e), fâché(e))

-lassë(ée) (fatigué (e))

On peut présenter les termes par des cartes images.



Prolongements : lors de l'accueil du matin, demander les jours suivants comment se portent les enfants :

-Ca va ti anët?

-J'së benaize.

Paije Onze*11

Dihun Breizh

LA PANEREE DE LEGHUME

Niveau : cycles 2 et 3

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : connaître le vocabulaire des légumes et des fruits

Organisation : en groupe entre 7 et 50 personnes

Lieu : en extérieur ou intérieur

Matériel : cerceaux ou mouchoirs ou chaises.

Déroulement :

Les joueurs sont assis en rond sur quelque chose (cerceau, mouchoir, chaise, etc.). La personne qui va au **marché** est au milieu.

Le meneur du jeu demande à chacun de choisir quel est son légume préféré dans l'ensemble d'images qu'il aura montré auparavant.

L'**aj'tou** (l'acheteur) énonce ce qu'il a envie d'acheter :

« **Je vouraes aj'ter d'la porée, des pataches...** »

Quand il a fini sa liste, il dit : « **terchanjéz !** »

Le « légume ou fruit » acheté change de place. L'**aj'tou** cherche lui aussi à occuper une place. Celui qui reste sans « place » devient le nouvel acheteur

Si l'acheteur dit « **panérée de légume** », tout le monde change de place.



QHI Q'C'ET?

Niveau : cycles 1 et 2

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : connaître le vocabulaire du corps, des vêtements et des couleurs, décrire une personne, poser des questions simples et y répondre

Organisation : en groupe ou par deux

Lieu : en extérieur ou intérieur

Déroulement :

Le meneur de jeu choisit sans dire son nom un membre du groupe ou un personnage connu de tous. Les autres doivent lui poser des questions en utilisant la particule interrogative « **TI** ». Le meneur ne doit répondre que par **vér** (ou **yan**)(oui) ou **nouna** (non).

Exemples d'interaction :

-Il a ti le pai jaone?

-Vér

-Il a ti un chapè?

-Nouna

-Il a ti des hanes blleuves?

-Vér

-C'ét ti un gar?

-Vér

-C'ét ti Pelot?

-Dam vér!

...

DICTEE DESSINEE

Niveau : cycles 2 et 3

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : connaître le vocabulaire du corps et des vêtements, décrire une personne

Organisation : en groupe ou par deux

Lieu : en intérieur

Matériel : papier, crayons de couleur

Déroulement :

Le meneur de jeu décrit un des élèves de la classe ou un personnage connu de tous sans en dire le nom. Les élèves le dessinent en suivant les consignes et à la fin de la dictée doivent deviner de qui il s'agit.

Exemples d'interaction :

-Dessinez la goule e l'pai

-Le pai ét nai e long, les zieus bbleus

-Dessinez les orailles, l'néz, les lipes...

-Dessinez astoure une chminze blanche, les mains e les dais, des hanes naires, des chaosses jaones e des solérs a ptit poués roujes.

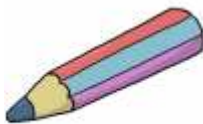
Passer ensuite le relais selon le niveau des élèves (dans ce cas, il faut connaître le vocabulaire du corps, des vêtements et des couleurs; l'enseignant pouvant bien sur « souffler » ou demander l'aide du groupe)

Prolongements :

-Coller des étiquettes avec le nom des parties du corps sur son dessin. Faire remarquer les différences avec le français (prononciation, écriture...)

-Jouer par paires

-Jouer au **Qhi q'c'ét?**



MATAO A DIT

Niveau : tous cycles

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : connaître le lexique du corps ou des actions, donner des ordres simples

Organisation : en groupe

Lieu : en extérieur ou intérieur

Déroulement : Jeu équivalent du "Jacques a dit".

Exemples d'interaction:

-Matao a dit de l'ver le dai!"

-Matao a dit d' métr les mains su l'pai"

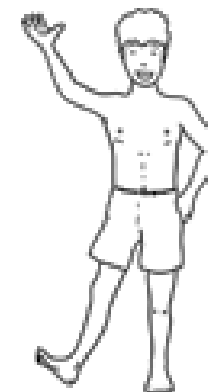
-Matao a dit d' métr les mains su la goule e l'bino

-Matao a dit de fére mine de naijer!

-Le dai su le pai a son vaizin!

-T'es rousti e)! (tu as perdu!)

Après quelques tours, passer le relais aux enfants.



Prolongements : dictée dessinée, qhi q'c'ét?

LA POUPINE

Niveau : cycle 3

Objectifs : découvrir le gallo par un jeu

Contenu linguistique : connaître les verbes d'action, donner des ordres, dire ce que l'on sait faire ou pas, dire ce qu'une autre personne sait faire ou pas.

Organisation : en groupe

Lieu : en intérieur

Matériel : cartes images sur le thème des actions

Déroulement :

En préalable, avoir fait un **Matao a dit**.

Chaque carte image est une des cartes de « programmation » de la **poupine** (marionette, robot) mais certains sont barrés : c'est ce que le robot ne sait (ou ne peut) pas faire. Il faut prévoir une dizaine de cartes différentes, et un agrandissement ou un dessin de toutes les images pour afficher au tableau.

Un élève est le robot. Il tire au sort une carte de programmation et en prend connaissance sans la montrer aux autres élèves. Ceux-ci doivent reconstituer la programmation du robot (c'est-à-dire ce qu'il sait ou pas) en lui donnant des ordres. La **poupine** obéit quand il le peut et l'exprime par le verbe à la forme affirmative et 1ère personne du singulier, mais il doit répondre qu'il ne peut pas si cette action est barrée sur sa carte de programmation (verbe à la forme négative).

Exemples d'interaction :

J'peus naijer
J'peus pas coure

Par élimination et de mémoire, les élèves doivent reconstituer la programmation du robot. Le gagnant est celui qui peut énoncer correctement, à la 3e personne du singulier, la programmation du robot :

I/o peut jouer es canettes
I/o peut pas saoti

Il devient alors le robot.

TELEPATHIE

Niveau : cycles 2 et 3

Objectifs : introduire du vocabulaire par un jeu

Contenu linguistique : connaître le vocabulaire des couleurs

Organisation : en groupe

Lieu : en intérieur

Matériel : cartons de couleurs

Durée : 5 mn

Déroulement :

e meneur de jeu présente des cartons de couleurs en demandant aux élèves de répéter les noms des couleurs et les afficher au tableau. Le meneur déclare qu'il est « télépathe » :

-J'vas runjer e j'vas vous envayer une imaije...V'z êtes ti prêt?

Chaque enfant dit ensuite (en gallo) le nom de la couleur (**blanc, noir, jaone...**) qu'il pense avoir reçu par télépathie.

Une fois, le tour de la classe fait, on voit quels sont les bons télépathe. Passer ensuite le relais aux enfants.

Prolongements :

-Pour le cycle 1 : lecture de l'album « **Miston le ptit chutiau** »

-Pour les cycles 2 et 3 ; jeu **Qhi q'c'ét? ou/et Dictée dessinée**