



Pistes d'activités à partir du jeu numérique

« Mais où est passé la couronne de Nya-Nya ? »

Durée de l'atelier : 2 séances d'1 heure

Public : Enfants entre 6 et 10 ans

Apprentissages :

- Comprendre l'histoire et sa chronologie
- Analyser les images
- S'éveiller aux langues et aux cultures
- Découvrir les langues des signes
- Comparer le mot "couronne" en différentes langues des signes

Matériel à prévoir :

- Un écran d'ordinateur ou une tablette connectée à un vidéo projecteur. Si la projection n'est pas possible prévoir des séances avec des groupes réduits.
- L'application devra être téléchargée avant l'atelier via le Wifi, une fois que l'application est chargée il est possible de l'utiliser hors ligne.
- Feutres ou crayons couleur / feuilles blanches / colles et ciseaux
- Éléments à télécharger dans les annexes :

[Activité de chronologie-puzzle](#)

[Activité de la « roue plurilingue des émotions »](#)

[Diplômes de détective](#)



SOMMAIRE

P.3 : [Première séance](#)

Le mot « couronne » en plusieurs langues ; initiation aux langues des signes

P.5 : [Deuxième séance](#)

Les émotions plurilingues ; jeu de chronologie ; initiation aux langues des signes



PREMIÈRE SÉANCE (1h) :

Déroulement

Activité 1- Découverte de l'histoire et des personnages via l'application

- Visionner une première fois l'histoire seulement via les images et les vidéos en langues des signes (sans l'audio). Analyser collectivement les dessins et les vidéos et **faire des hypothèses sur le contexte** et l'histoire : qui est le personnage principal ? Quelle est sa quête ? Quel objet cherche-t-elle ? Qui sont les animaux qu'elle rencontre ? **Analyser les émotions de Nya-Nya** à chaque étape de l'histoire.
- Visionner une deuxième fois l'histoire via les images et l'audio : écouter l'histoire et regarder les images, sans la vidéo en langues des signes. Récolter les bouts de couronne qui apparaissent au fur et à mesure sur les planches en cliquant dessus. **Questionner les enfants sur ce qu'ils entendent.** Mettre en évidence le fait que les animaux ne parlent pas tous la même langue. Leur demander s'ils connaissent ou reconnaissent les langues de l'histoire. Répéter ensemble les différents mots « couronne ».

Activité 2- Découverte du mot « couronne » en plusieurs langues et signes.

- Terminer la découverte de « Mais où est passé la couronne de Nya-Nya ? » avec la dernière image récapitulative. Cliquer sur les bouts de couronne pour **réécouter le mot dans les différentes langues et voir le signe correspondant.** Analyser les différences et les similitudes (Mettre en évidence la récurrence du son [k] dans les différents mots « couronne », sauf dans celui en arabe algérien. Refaire les signes et répéter les mots collectivement.

Activité 3- Activité autour des signes du mot « couronne »

Proposer aux enfants de réaliser un **jeu dans l'espace**. En cercle, **répéter d'abord collectivement les différents mots « couronne »** dans les langues découvertes pendant l'histoire, et **réaliser le signe dans la langue correspondante**. Puis un meneur de jeu (l'adulte au départ, puis l'un des enfants) dit à l'oral un des mots « couronne » dans l'une des langues découvertes, et le reste du groupe doit faire le signe correspondant. Il est possible de comptabiliser des points, ou de faire un jeu d'élimination, selon le groupe.

Activité 4- Tous détectives !

Imprimer les diplômes de détective à compléter à la maison ([annexe](#))

DIPLÔME DE DÉTECTIVE DES LANGUES

DÉCERNÉ À
(écris ton prénom ici !)

FÉLICITATIONS !!



Langues, éducation, diversité



DEUXIÈME SÉANCE (1h) :

Déroulement

Activité 1- La chronologie de l'histoire

À l'oral, raconter collectivement l'histoire. Par groupes, distribuer aux enfants **les étapes de l'histoire** et les inciter à les **remettre dans l'ordre** pour reconstruire le puzzle associé ([annexe 1](#)).

Activité 2- Découverte des Émotions plurilingues, étape 1

À partir de l'application, réaliser le premier **jeu numérique autour des émotions plurilingues**. Les enfants découvrent 4 visages de Nya-Nya, correspondant à 4 émotions différentes (contente, surprise, apeurée, énervée). Des étiquettes apparaissent sur l'écran contenant ces mots dans 4 langues latines : occitan, catalan, italien et français. Les enfants doivent **associer chacune des étiquettes à l'une des émotions de Nya-Nya en comparant les mots inconnus aux mots français**. Un système de couleur les guide dans ce travail d'intercompréhension. Faire remarquer aux enfants les différences et les similitudes entre les mots qui correspondent à une même émotion.

Activité 3- Découverte des Émotions plurilingues, étape 2

Dans une deuxième étape, les enfants découvrent des vidéos de ces mêmes mots signés dans les 4 langues latines citées ci-dessus. Ils associent chacune de ces vidéos au visage correspondant, et **découvrent ainsi le fonctionnement iconique des langues des signes** (les gestes représentent les mots). Faire remarquer aux enfants les différences et les similitudes entre les signes qui correspondent à une même émotion.

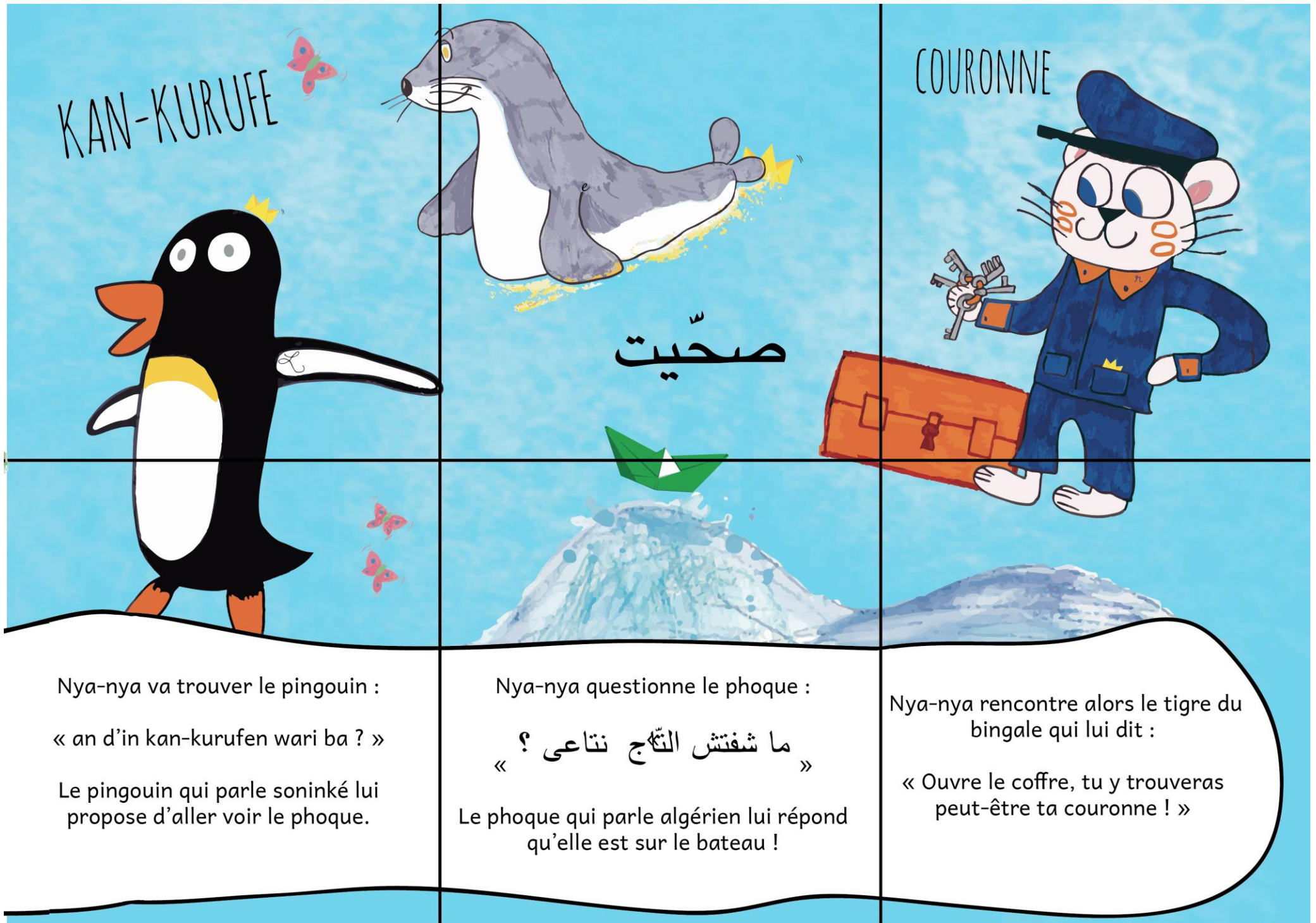
Activité 4- Construction de la « roue plurilingue des émotions »

Imprimer et **construire la roue plurilingue des émotions** ([annexe 2](#)), et proposer à chaque enfant de montrer son émotion du jour à l'aide des visages de Nya-Nya. Chaque émotion est écrite dans une langue latine : par **intercompréhension, les inciter à traduire l'émotion choisie**.



Pour aller plus loin :

Construire avec les enfants une roue plurilingue des émotions du groupe, en dessinant ou photographiant des émotions, et en demandant aux enfants d'aller chercher ces mots dans d'autres langues !



Nya-nya va trouver le pingouin :

« an d'in kan-kurufen wari ba ? »

Le pingouin qui parle soninké lui propose d'aller voir le phoque.

Nya-nya questionne le phoque :

« ما شفتش التاج نتاعي ؟ »

Le phoque qui parle algérien lui répond qu'elle est sur le bateau !

Nya-nya rencontre alors le tigre du bingale qui lui dit :

« Ouvre le coffre, tu y trouveras peut-être ta couronne ! »



Nya-nya se réveille un matin et s'écrie
en japonais:
« しまった!! 私の 王冠 どこに行った? »
Sa couronne a disparu !
Elle décide alors d'aller voir Anatra,
son ami le canard qui parle italien et
qui sait toujours tout !

Nya-nya demande à son ami le canard :
« Hai visto la mia corona ? »
le canard qui parle italien lui conseille
d'aller demander à monsieur Fox.

Nya-nya interroge monsieur Fox :
« Did you see my crown ? »
Le renard qui parle anglais lui suggère
d'aller voir le pingouin.



Les règles du jeu

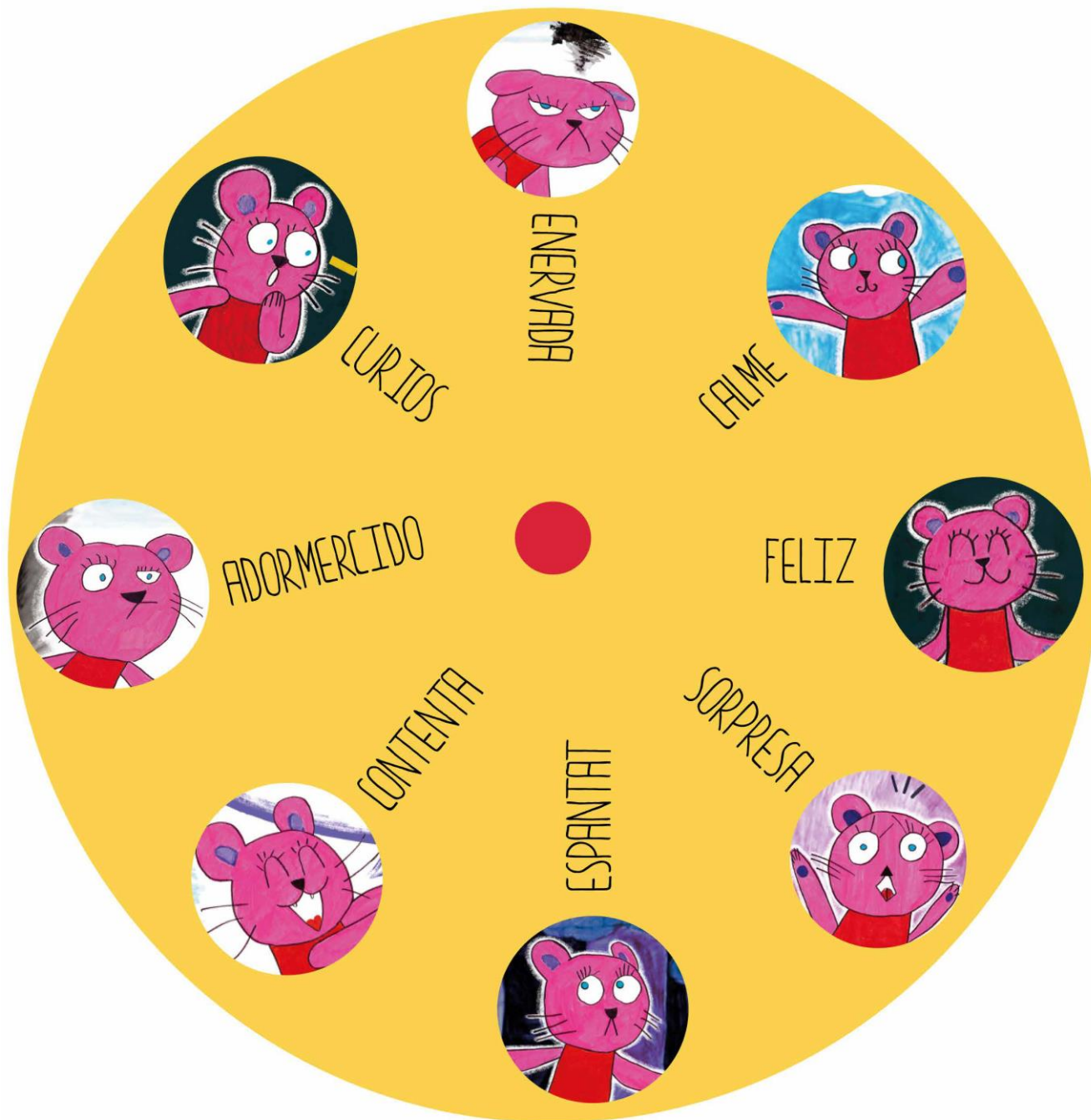
Découpez le puzzle.

Proposer aux enfants de reconstituer le puzzle en s'appuyant sur la chronologie de l'histoire. Le mot « couronne » apparaît à chaque fois dans une langue sur la pièce du haut et la pièce du bas.

Une fois le puzzle entier terminé deux jeux se sont glissés dans l'image :

- Retrouvez les 6 couronnes jaunes cachées dans l'image.
- Retrouvez les 6 lettres cachées sur les animaux de l'histoire, les mettre en ordre pour compléter cette phrase à trou :

« Toi et Nya-nya, vous aimez _____ plein de langues ! »





Les règles du jeu

Découpez la roue plurilingue des émotions ainsi que la flèche rouge. Collez-les sur un support solide et passez une attache parisienne pour fixer la flèche au centre de la roue. La flèche peut désormais pivoter.

Un enfant fait tourner la roue à l'abri des regards puis il mime au reste du groupe l'émotion indiquée par la flèche rouge. Si les participants ne la reconnaissent pas l'enfant lit le nom de l'émotion dans la langue indiquée sur la roue pour les aider.

Le joueur qui trouve l'émotion vient tourner la roue.

Coup de pouce :

Contenta (contente) en italien, castillan, occitan, catalan

Curios (curieux) en roumain

Adormercido (fatigué) en galicien

Enervada (énervée) en occitan

Feliz (joyeux-se) en castillan

Espantat (apeurée) en catalan

Sorpresa (surprise) en italien