

VÍVASYON
alantou a bwè é
manjé

Annou jouwé !

Annou palé !

Présentation des règles de jeu :

Les jeux fournis visent à faire acquérir des connaissances en culture et lexique sur la thématique des habitudes alimentaires (thème de la semaine du créole). Leur mise en œuvre permettra aux élèves d'exercer des capacités langagières se déclinant de la manière suivante :

-Au cycle 1 : **comprendre à l'oral** : comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement concret et immédiat si les gens parlent lentement et distinctement. Suivre des instructions courtes et simples.

-Aux cycles 2 et 3 : **Comprendre à l'oral** : suivre des instructions courtes et simples. **Parler en continu** : utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire, décrire des apprentissages, activités ou sujets familiers en utilisant des connecteurs élémentaires.

Mise en œuvre

Matériel	Organisation	Tâches des élèves/ de l'enseignant
<p>Situation de jeu n°1 (cycle 1):</p> <p>Une planche et des cartes (photos) pour chaque groupe d'élèves(P1)</p> <p>Une feuille de guidage pour le maître(P2)</p>	<p>Les élèves sont répartis par groupes de trois. Ils disposent d'une planche de cartes (P1). Le maître lit la feuille guidage (P2).</p>	<p>-L'enseignant lit lentement et à voix haute chaque message.</p> <p>-Les élèves doivent placer sur la planche (P1), les cartes (photos) correspondant à chaque message lu.</p> <p>-Il serait intéressant que les fruits en vrai soient mis à la disposition des élèves</p>
<p>Situation de jeu n°2 (cycles 2 et 3) :</p> <p>Un parcours : <i>Vivasyon alantou a bwè é manjé</i> (P3)</p> <p>Cartes(<i>Pòté mannèv</i>+ fiches) pour jouer au parcours (P4)</p> <p>Feuille de réponses pour le maître(P5)</p> <p>Figurines et pions (P6)</p>	<p>La planche (P4) est mise à la disposition de l'ensemble du sous groupe. Les élèves sont répartis par binômes. Il est possible de jouer avec 4 équipes. Chaque équipe choisit un pion (figurine).</p> <p>Les binômes doivent partir de la case (Départ). Chaque binôme lance un dé à tour de rôle. Il se place dans la case correspondant au score réalisé. En cas de bonne réponse, le binôme reste dans la case d'arrivée. En cas de mauvaise réponse, le binôme revient à la case précédente.</p>	<p>-Les élèves doivent réaliser une action ou répondre à une question ou bien résoudre des énigmes des fiches(<i>Pòté mannèv</i>) lorsqu'ils se placent dans une des cases du plateau de jeu(P3 et P4).</p> <p>-L'enseignant ou un élève animateur doit contrôler les réponses données par chaque binôme(P5).</p> <p>-Le maître ou un élève (animateur) peut se charger de la lecture des textes inscrits dans chaque case.</p>

Jeu n°1 : cycle1

Feuille de réponse des élèves : Ils doivent coller dans chaque case , le fruit correspondant à la description

A	B
C	D

Jeu de cartes à découper et à donner aux élèves



ponm sirèt
la pomme surette



sirèl
la surelle



sapoti
la sapotille



vanni
la vanille



zabriko
l'abricot



koko
le coco



bannann
la banane



kann
la canne à sucre



patat
la patate douce



tomat
la tomate



papay
la papaye



tanmaren
le tamarin



zaboka
l'avocat

Feuille de guidage pour le maître

**a/Sé on fwi, nou pé bwè'y. Nou pé manjé'y.
Andidan a li tini on chè blan é plen dlo.**

**b/sé on fwi ki pa tini pon'on grenn andidan a li. Ou
dwèt pliché li pou manjé'y.**

**c/Adan chiktay a mori, adan onlo manjé, ou ka
touvé fwi-lasa. I tini on gwo grenn andidan a li.**

d/Sé on fwi nou ka manjé èvè salad.

Jeu n°2 : cycles 2 et 3

*Bím ! I
patí !*

1. Répondè ,réponn :

*Kí fwí ou konnèt adan sé-la kí
sí : zannanna, mango, sirèl,
kann ?*

2. Konplété ti-pawòl -la kí k'alé
èvè désen-la.

-Tí kouto ka kyoyé gwo..... !



3. Pòté mannèv !

*4. Ban nou non a
twa manjé tradisyonèl a Nwèl Gwadeloup*



5. Répondè ,
réponn !



-Kilès ki pa on rasin nou ka manjé ?

Zyanm, patat, fouyapen, madè ?



6. Pòté mannèv !



7. Gadé byen ti

désen-la . Chwazi kí tí-pawòl ka lyanné èvè désen-la !

- Vyé kannari ka fè bon soup !
- Fò vou dékouvè kannari pou savé ka ki adan-y.
- A pa lè ou fen ou ké mété manjé asi difé.



8. Chèché byen !

« Ou pé fè graten èvè yo. Non a -yo mélé. »

KRISJITOWOFINMON



9. Répondè , réponn !

- Prémyé an mwen sé on lenstriman mizik
- Dézyèm an mwen sé on awtik an fwansé é an kréyòl
- Twazyèm an mwen, sé pou di "on biten ki ka pézé onlo »
- Tout an mwen sé on manjé Mérendyen menné



10. Pòté mannèv !

11. *Ban nou non a senk fwi Gwadeloup
ki anlè pòtré-lasa !*



12. *Répondè, réponn !*

-Tini kat anlè on vwati é dé anlè on bisiklèt

-Ou ka maré on kolyé alantou a'y.

*-Tout sé on plant yo ka sèvi èvè'y pannan
kannaval*

13. Bokanté pou trouvé :

Ki sans a ti-pawòl-lasa ?

« A pa lè ou fen , ou ké mèt kannari asi difé. »

-Il faut être prévoyant dans la vie !

-Quand on a faim , on se débrouille comme on peut.

-Qui va à la chasse perd sa place.



14. Konplété pawòl a ti

Chanté-lasa :

“-Manman mwen ki fè kalalou

I ba ti Loulou

I pa ban mwen adan

Touléswa , sé la fanrin sèk

Lanmori woti

Epi..... »



15. *Fè jès (san palé) pou pé dí tí mòso a*

Poézi-lasa :

« Bannann ka babyé èvè kann

E patat rantré adan tomat »

Sòti adan on poézi a Jan Flower

16. *Pòté mannèv !*

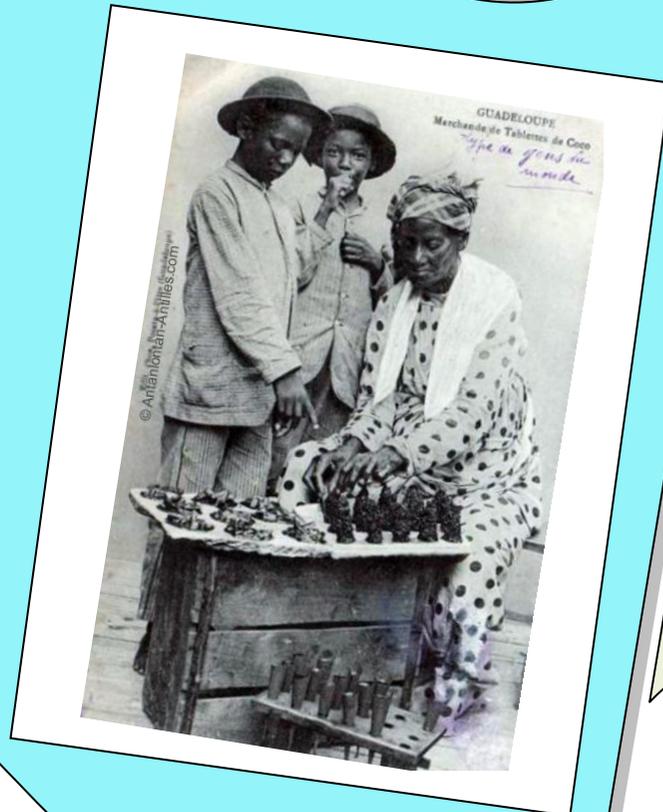
17. Gadé byen foto-lasa é di nou sa
madanm -lasa ka vann :

-zoranj

-dlo

-sik-a-koko

-gato



18. Pòté mannèv !

19. Répondè, réponn !

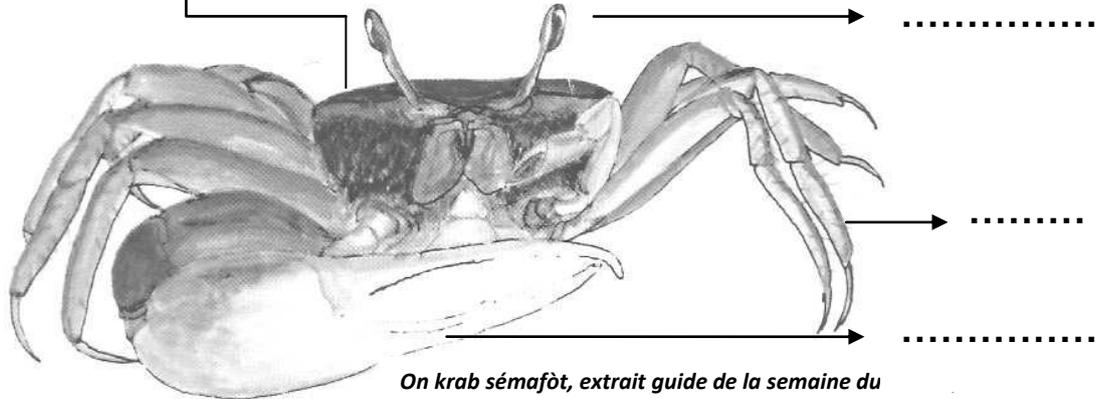
« Jilí, Tini , Fil sé non a déotwa non a tímoun an mwen. Ka kí fwi -lasa ? »



Woulo ! Ou rivé !

Fiche : «Pòté mannèv »

Bay non a tout pati a kò a krab-la !



Adan ti bèt-lasa, ou ké trouvé chè adan mòdan a li é pyèt a li. I tini dé mòdan, prangad pou i pa trapé vou. Ou pé santi mal. Sé uit pyèt-la ka gyè tini chè. Men onlo moun enmé manjé yo. Kanta zékal-la, sé kò a krab-la menm. Lè krab-la an mannèv, ou ké vwè dé zyé a li doubout kon pikan.

Fiche : «Pòté mannèv »

Bay non a twa founiti ki adan bouké a soup.



On bouké a soup.

Extrait du guide de la Semaine du créole ,2007

Siv, navé, kawòt, zonnyon , pwaro, sèlri, jiwomon. Sé sa ou ka trouvé adan bouké a soup-la. Sé founiti –lasa, sé sa i fo pou pé fè on bon ti soup kréyòl.

O. MIRVAL /E.MAULINE

Fiche : «Pòté mannè»

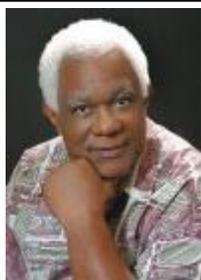
Kilès adan sé mèt-a mannyòk-lasa ja travay asi plant isidan é sa yo ka pòté ba santé an nou ?

Tit : BOUTIN

Tinon : Rémon

Laj : 70 lanné

Travay : Profèsè istwa.



Sa ia ja fè : I travay onlo asi istwa , mès é labitid a péyi Gwadeloup depi tan a lèsklavaj jik a jodijou

Tit : GARAIN

Tinon : Frank

Laj : 61 lanné

Travay : isosyològ, profèsè ékonomi



Sa ia ja fè : I ja travay onlo asi istwa a komin Mònalo.

Tit : JOSEPH

Tinon : Anri

Laj : 60 lanné

Travay : farmasyen



Sa ia ja fè : I ja travay onlo asi sa plant ka pòté ba santé an nou. I travay onlo asi mès é labitid an nou alantou a manjé.

Fiche : «Pòté mannè»

Mi ti on travay asi mo Mérendyen nou ka sèvi èvè yo. Chwazi bon répons-la. Fò vou tini omwen TWA bon répons

1. Ki galèt ou konnèt , yo ka kuit anlè on platin?

- a) Kasav
- b) gato
- c) bisui
- d) pen

Yo pé di osi kasav.
Sé èvè mannyòk
ou ka fè kasav.

2. Ki dòt non ou konnèt pou on manmit?

- a) kwi
- b) kannari
- c) kaswòl
- d) kalbas

Tini on pakèt
tipawòl alantou a
kannari: "Fò
dèkouvé kannari
pou savé sa ki
adan'yi", "Pa
konté asi
kannari a
bèlmè".

4. Sé on toupiti krab. I ka viv asi tè, obò lanmè, asi sab.

- a) Zagaya
- b) Touloulou
- c) Sirik
- d) Krab a bab

Pli souvan ki
raman, i
wouj é nwè.

3. Alèkilé I ka sèvi adan manjé , èvè luil pou koubouyon

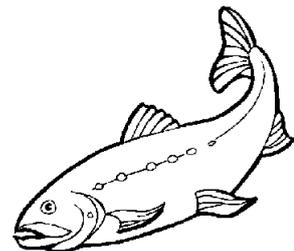
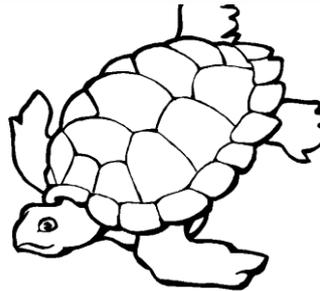
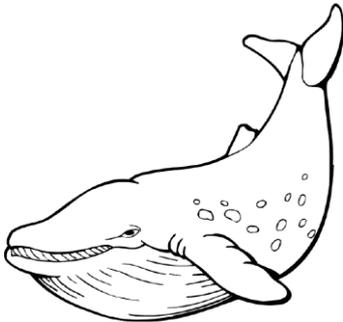
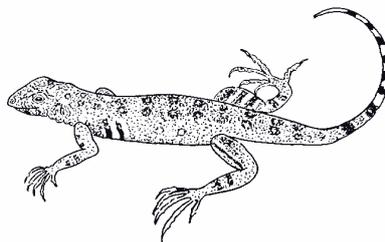
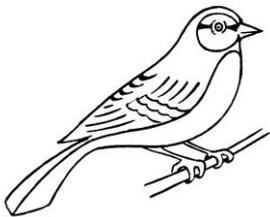
- a) katalpa
- b) zaboka
- c) koko
- d) woukou

Urucu an
lang
Mérendyen té
ka sèvi adan
fèt a
kwayandiz,
pou pwotèjé
po a sé
mour-la osi.

Fiche : «Pòté mannèv »

Kilès adan sé zannimo-la ka korèsponn èvè sa yo ka di adan ti tèks maké la ?

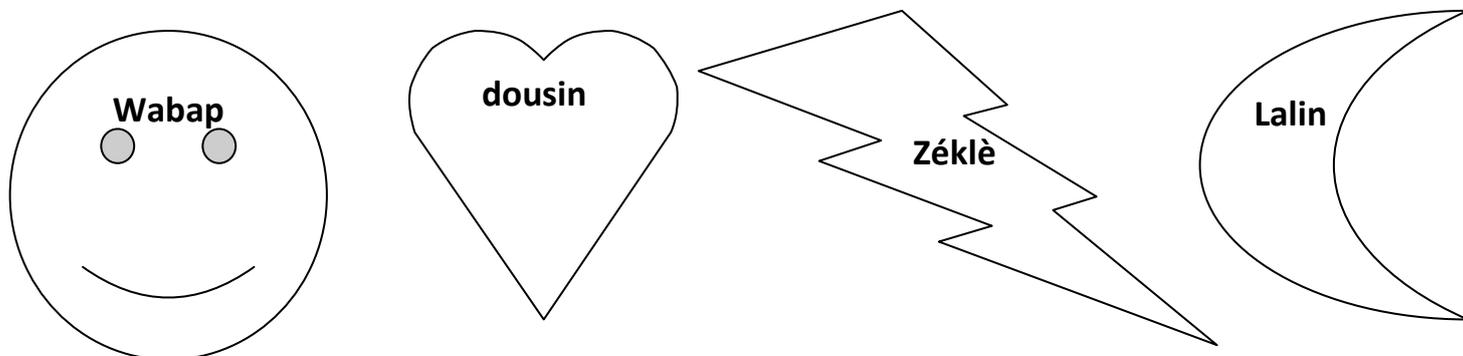
Sé on zannimo nou ka manjé an Gwadeloup. I ka viv an lanmè. Zannimo-lasa pa tini zo. I pa tini èskèlèt non plis. Sa i ka manjé, sé rèstan a zèb, varèch. Sa pé rivé, i ka pézé on kilo. Zékal a li , yo ka kriyé sa on kòn. Lè ou sa sèvi èvè'y i pé vin on lenstiman mizik. Pannan kannaval, onlo moun ka souflé adan'y...



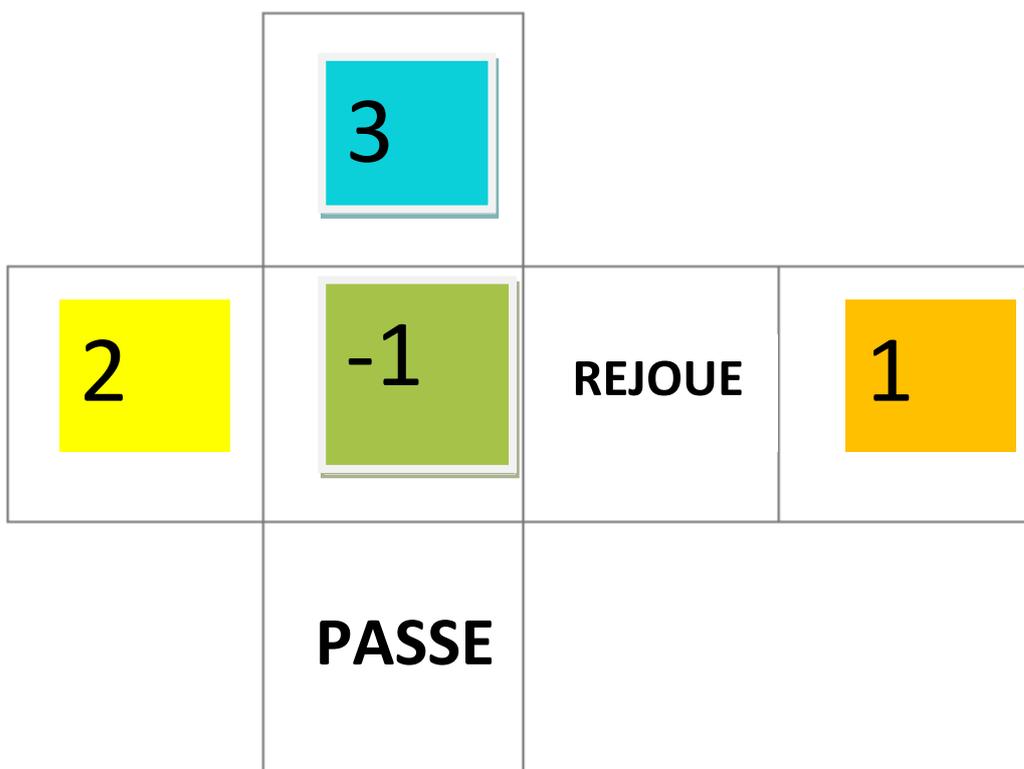
O. MIRVAL / E. MAULINE

Figurines et pions

Chaque groupe peut choisir une des figurines suivantes pour se déplacer sur le plateau



Dé pour lancer sur le jeu (il faudra LE réaliser à partir du patron ci dessous)



Pour rappel : On avance dans le parcours selon les indications figurant sur la face du dé, après lancement. La face « PASSE » invite le joueur à passer son tour. Si le joueur tombe sur -1 : il recule d'une case.

FEUILLE DE REPONSE

N° Case	Réponse
1	Si
2	Bèf
4	Vyann kochon , pwadibavwa, bouden, diri,janbon, paté....
5	Fouyapen
7	Vyé kannari ka fè bon soup
8	Kristofin é jiwomon
9	kalalou
11	Pòm- kannèl, kajou,kowosòl,kann,sitwon,banann, mango,siriz, zoranj, rézen...
12	Woukou
13	Il faut être prévoyant dans la vie.
14	Zaboka
17	Sik-a-kok ; grabyo ; douslèt
19	Mango