ÉDITION BILINGUE / EDIZIONE BILINGUE

Riki et le dauphin
Riki e il delfino

Carmen



Dossier pédagogique bilingue

Dossier pedagogico bilingue

Français et italien en regard

Francese e italiano a fronte

ENTRE DEUX RIVES

Sommaire

1 Le projet 3
2 Avant de commencer 5
3 Parcours en six séances 7
4 Guide des activités et corrigés 9
Mon cahier 9
1. Qui raconte l'histoire ? 9
2. Les personnages 9
3. Petits explorateurs 9
4 Vrai ou faux 11
5 Les émotions de Riki 13
6 Remets l'histoire dans l'ordre 15
7 Les mots de l'histoire 17
8 Qui parle 19
9 Les gestes de l'histoire 21
10 Être un ami 21
11 La fin heureuse 21
12 À toi de raconter 23
Mon autoévaluation 25
5 Lire et jouer dans les deux langues 27
B1 Deux langues pour les mêmes choses 27
B2 Qui appelle Riki 27
B3 Des mots qui se ressemblent 27
B4 Un geste dans les deux langues 29
B5 Une phrase pour deux voix 29
Évaluation par observation 31
Mots clés 33
Activités facultatives 35
Capacités et compétences mobilisées 37
Capacités et compétences mobilisées — suite 39
Objectifs et prérequis 41
Jeux B1 à B5 et CECRL 43

Indice

1 Il progetto 4
2 Prima di iniziare 6
3 Percorso in sei incontri 8
4 Guida alle attività e soluzioni 10
Il mio quaderno 10
1. Chi racconta la storia 10
2. I personaggi 10
3. Piccoli esploratori 10
4 Vero o falso 12
5 Le emozioni di Riki 14
6 Metti la storia in ordine 16
7 Le parole della storia 18
8 Chi parla 20
9 I gesti della storia 22
10 Essere un amico 22
11 Il lieto fine 22
12 Tocca a te raccontare 24
La mia autovalutazione 26
5 Leggere e giocare nelle due lingue 28
B1 Due lingue per le stesse cose 28
B2 Chi chiama Riki 28
B3 Parole che si somigliano 28
B4 Un gesto nelle due lingue 30
B5 Una frase per due voci 30
Valutazione attraverso l'osservazione 32
Parole chiave 34
Attività facoltative 36
Capacità e competenze coinvolte 38
Capacità e competenze coinvolte — seguito 40
Obiettivi e prerequisiti 44
Giochi B1–B5 e QCER 46

1 Le projet

Public

Enfants de 4 à 9 ans. Le cahier peut aussi être utilisé par celles et ceux qui ne maîtrisent pas encore l’écriture.

Principes

Écouter avant de lire. Répondre par le geste, le regard, le dessin ou la parole. Ne jamais pénaliser les enfants qui ne savent pas encore lire. Valoriser toutes les formes de participation.

Objectifs

• Comprendre le rôle des personnages et les grandes étapes du récit.

• Reconnaître et nommer quelques émotions.

• Comprendre et utiliser quelques mots importants du récit.

• Parler d’amitié, d’entraide, de souvenir et d’inclusion.

• Participer selon ses possibilités.

Matériel

Le récit, le cahier de l’élève et des crayons de couleur.

Dans cette édition bilingue, le français figure à gauche et l’italien à droite. Chaque paire de pages porte sur les mêmes passages ou activités. Un enfant ne remplit pas deux fois le même exercice.

Accueillir les réponses dans l’une ou l’autre langue, les mots isolés, les gestes et les dessins. La connaissance des deux langues n’est pas un prérequis.

1 Il progetto

Destinatari

Bambini dai 4 ai 9 anni. Il quaderno può essere utilizzato anche da chi non padroneggia ancora la scrittura.

Principi

Ascoltare prima di leggere. Rispondere con il gesto, lo sguardo, il disegno o la parola. Non penalizzare mai chi non sa ancora leggere. Valorizzare ogni forma di partecipazione.

Obiettivi

• Comprendere i personaggi e le principali sequenze del racconto.

• Riconoscere e nominare alcune emozioni.

• Comprendere e usare alcune parole importanti del racconto.

• Parlare di amicizia, aiuto, ricordo e inclusione.

• Partecipare secondo le proprie possibilità.

Materiale

Il racconto, il quaderno dell’alunno e matite colorate.

In questa edizione bilingue il francese è a sinistra e l’italiano a destra. Ogni coppia di pagine presenta gli stessi brani o le stesse attività. Il bambino non svolge due volte lo stesso esercizio.

Accogliere le risposte nell’una o nell’altra lingua, le parole isolate, i gesti e i disegni. Non è necessario conoscere entrambe le lingue.

2 Avant de commencer

Rituel d’ouverture

Montrer la couverture sans lire le titre. Demander : « Que vois-tu ? Où sommes-nous ? Qui pourrait être Riki ? »

Accepter les réponses données en montrant, en mimant ou en parlant.

Lecture à voix haute

Lire lentement de courts passages du récit. Avec les plus jeunes, partager l’histoire en trois moments : la solitude, le danger et le retour auprès des amis. Faire des pauses pour observer les images et recueillir les impressions.

Point d’attention

La chute à la mer peut impressionner. Rappeler qu’il s’agit d’une histoire et que Riki recevra de l’aide. Éviter de dramatiser. Dans la réalité, un enfant ne doit jamais s’approcher seul d’un bord dangereux.

Commencer dans la langue la plus familière au groupe. Lire ensuite un court passage dans l’autre langue en montrant l’image. Éviter de traduire chaque phrase pendant la première lecture.

Avec les 4–6 ans, privilégier l’écoute, le mime et deux ou trois mots. Avec les 7–9 ans, proposer aussi le repérage de mots et de courtes répliques. Adapter ces propositions à l’expérience de chaque enfant.

2 Prima di iniziare

Rituale iniziale

Mostrare la copertina senza leggere il titolo. Chiedere: «Che cosa vedi? Dove siamo? Chi potrebbe essere Riki?».

Accettare risposte indicate, mimate oppure espresse a parole.

Lettura ad alta voce

Leggere lentamente brevi parti del racconto. Con i più piccoli, dividere la storia in tre momenti: la solitudine, il pericolo e il ritorno tra gli amici. Fermarsi per osservare le immagini e raccogliere impressioni.

Attenzione

La caduta in mare può impressionare. Ricordare che si tratta di una storia e che Riki sarà aiutato. Non drammatizzare. Nella realtà, un bambino non deve mai avvicinarsi da solo a un bordo pericoloso.

Cominciare nella lingua più familiare al gruppo. Leggere poi un breve brano nell’altra lingua, mostrando l’immagine. Durante la prima lettura evitare di tradurre ogni frase.

Con i bambini di 4–6 anni privilegiare l’ascolto, il mimo e due o tre parole. Con quelli di 7–9 anni proporre anche di ritrovare parole e brevi battute. Adattare queste proposte all’esperienza di ciascun bambino.

3 Parcours en six séances

N°	Séance	Déroulement
1	Entrer dans l’histoire	Observer la couverture et l’illustration du début, reconnaître le narrateur et les personnages, puis découvrir les animaux marins. B1 : associer des mots dans les deux langues.
2	Riki et ses souvenirs	Revenir sur le grand-père, le chapeau et la solitude. Répondre au vrai ou faux. Reconnaître et mimer les émotions. B2 : retrouver l’appel au grand-père.
3	Le danger et l’aide	Écouter le passage de la chute et du sauvetage, puis remettre les six scènes dans le bon ordre.
4	Les mots du récit	Associer les huit mots aux gestes, reconnaître qui parle et jouer une réplique. B3 : écouter mer et dauphin dans les deux langues.
5	Être un ami	Mimer les actions, reconnaître les gestes qui aident et jouer une invitation à venir s’amuser. B4 : mimer et nommer les actions.
6	Comprendre la fin	Choisir la bonne fin, dessiner, raconter l’histoire avec ses mots et s’autoévaluer. B5 : écouter la phrase finale dans les deux langues.

Pictogrammes

- J’observe et je comprends
- Je joue avec les mots
- Je reconnais les émotions et j’en parle
- Je raconte et j’invente
- J’explore le monde

3 Percorso in sei incontri

N°	Incontro	Svolgimento
1	Entrare nella storia	Osservare la copertina e l'immagine iniziale; riconoscere narratore e personaggi; esplorare gli animali del mare. B1: collegare parole nelle due lingue.
2	Riki e i suoi ricordi	Riprendere il nonno, il cappello e la solitudine; rispondere al vero o falso; riconoscere e mimare le emozioni. B2: ritrovare l'appello al nonno.
3	Il pericolo e l'aiuto	Ascoltare la caduta e il salvataggio; rimettere le sei scene nell'ordine corretto.
4	Le parole del racconto	Associare le parole ai gesti; riconoscere chi parla; recitare una frase. B3: ascoltare mare e delfino nelle due lingue.
5	Essere un amico	Mimare le azioni; distinguere i gesti che aiutano; mettere in scena un invito a giocare. B4: mimare e nominare le azioni.
6	Capire il finale	Scegliere il finale corretto; disegnare, raccontare e autovalutarsi. B5: ascoltare la frase conclusiva nelle due lingue.

Pittogrammi

- Osservo e comprendo
- Gioco con le parole
- Riconosco le emozioni e ne parlo
- Racconto e invento
- Esploro il mondo

4 Guide des activités et corrigés

Les activités sont présentées dans l’ordre du cahier. Lire les consignes à voix haute et accepter les réponses données en montrant, en mimant, en dessinant ou en dictant. Les activités personnelles et créatives admettent plusieurs réponses.

La numérotation suit les douze activités du cahier mis à jour. « Dessine ta fin heureuse » est une consigne de l’activité 11. « À toi de raconter » est l’activité 12. Les masques des émotions et les phrases à compléter prolongent les activités 5 et 7.

Mon cahier

Faire écrire ou dicter le nom et la classe sur la page « Mes aventures avec Riki ». Dans « Mon cahier », faire montrer Riki, sa maman, les enfants et Pippo. Poser la question « Que sais-tu des dauphins ? » et accueillir les connaissances des enfants, sans demander de réponse écrite. Inviter chacun à dessiner un dauphin dans l’espace prévu.

1. Qui raconte l’histoire ?

Entourer UN DAUPHIN. Pour l’endroit où il vit, indiquer DANS LA MER. Faire d’abord montrer la réponse, puis demander de la formuler à l’oral.

2. Les personnages

Entourer RIKI, LE DAUPHIN, LA MAMAN et LE GRAND-PÈRE.

La consigne est « Relie chaque personnage à l’élément qui lui correspond. » Associations de référence : Riki → le souvenir, le dauphin → la nageoire, le grand-père → le chapeau. Le souvenir évoque le lien de Riki avec Papi ; le chapeau appartenait au grand-père. Accepter aussi Riki → le chapeau et le grand-père → le souvenir si l’enfant explique son choix. Le dessin des objets auxquels il tient est personnel. S’il le souhaite, lui demander pourquoi il a choisi ces objets.

3. Petits explorateurs

Lire les noms des animaux de l’illustration. Entourer en bleu les poissons : requin, espadon, thon et poisson-lune. Entourer en vert les mammifères : narval, cachalot, dauphin, orque, baleine bleue et baleine à bosse.

Les cétacés ont la queue horizontale et la font bouger de haut en bas. Les poissons ont la queue verticale et la font bouger latéralement. Mimer les deux mouvements avec la main. Le dauphin est un mammifère et respire de l’air. Il ne fait pas partie des poissons.

4 Guida alle attività e soluzioni

Le attività sono presentate nello stesso ordine del quaderno. Leggere le consegne ad alta voce e accettare risposte indicate, mimate, disegnate o dettate. Le attività personali e creative non hanno una risposta unica.

La numerazione segue le dodici attività del quaderno aggiornato. «Disegna il tuo lieto fine» è una consegna dell'attività 11; «Tocca a te raccontare» è l'attività 12. Le maschere delle emozioni e il completamento delle frasi sono approfondimenti delle attività 5 e 7.

Il mio quaderno

Far scrivere o dettare nome e classe nella pagina «Le mie avventure con Riki». Nel «Mio quaderno», far indicare Riki, la mamma, i bambini e Pippo. Alla domanda «Che cosa sai dei delfini?», accogliere le conoscenze iniziali senza richiedere un testo scritto. Invitare a disegnare un delfino nello spazio previsto.

1. Chi racconta la storia

Cerchiare UN DELFINO. Per il luogo in cui vive, indicare NEL MARE. Far indicare la risposta prima di chiedere una formulazione orale.

2. I personaggi

Cerchiare RIKI, IL DELFINO, LA MAMMA e IL NONNO.

La consegna è «Collega ogni personaggio all'elemento corrispondente». Collegamenti di riferimento: Riki → il ricordo; il delfino → la pinna; il nonno → il cappello. Il ricordo richiama il legame di Riki con il nonno; il cappello apparteneva al nonno. Accettare anche Riki → il cappello e il nonno → il ricordo, se il bambino motiva la scelta. Il disegno degli oggetti a cui è affezionato è personale; se lo desidera, può spiegare perché li ha scelti.

3. Piccoli esploratori

Leggere i nomi degli animali nell'illustrazione. Da cerchiare in blu, perché sono pesci: squalo, pesce spada, tonno, pesce luna. Da cerchiare in verde, perché sono mammiferi: narvalo, capodoglio, delfino, orca, balenottera azzurra, megattera.

I cetacei hanno la coda orizzontale e la muovono su e giù; i pesci hanno la coda verticale e la muovono lateralmente. Mimare i due movimenti con la mano. Il delfino è un mammifero e respira aria: non è un pesce.

4 Vrai ou faux

Entourer VRAI ou FAUX pour les neuf phrases du cahier.

1. Le grand-père de Riki lui apprenait à nager. → VRAI.

2. Le chapeau tombe à la mer. → VRAI.

3. Le dauphin laisse Riki seul dans la mer. → FAUX.

4. Le dauphin joue au ballon et amuse tout le monde. → VRAI.

5. Riki appelle son grand-père lorsqu'il est dans l'eau. → VRAI.

6. Les enfants s'amusent à regarder le dauphin. → VRAI.

7. À la fin, la famille part pour la capitale. → FAUX.

8. Les enfants ont peur du dauphin. → FAUX.

9. Riki rencontre le dauphin dans une rivière. → FAUX.

Faire reformuler oralement les phrases fausses : le dauphin aide Riki et le ramène à la plage ; la famille reste ; les enfants sont heureux de voir le dauphin ; la rencontre se déroule dans la mer.

La première phrase reprend « lui apprenait à nager ». Le récit ne précise pas si l'apprentissage était achevé. Ne pas déduire de la chute que Riki ne sait pas nager : savoir nager n'élimine pas le danger d'une chute en mer.

La question « Et toi, comment te sentirais-tu si tu rencontrais un dauphin ? Qu'aimerais-tu faire avec lui ? » appelle des réponses personnelles, racontées ou dessinées. L'émotion exprimée ne fait l'objet d'aucune note.

4 Vero o falso

Cerchiare VERO oppure FALSO per le nove frasi del quaderno.

1. Il nonno insegnava a Riki a nuotare. → VERO.

2. Il cappello cade in mare. → VERO.

3. Il delfino lascia Riki da solo in mare. → FALSO.

4. Il delfino gioca con il pallone e diverte tutti. → VERO.

5. Riki chiama il nonno mentre è in acqua. → VERO.

6. I bambini si divertono a guardare il delfino. → VERO.

7. Alla fine, la famiglia parte per la capitale. → FALSO.

8. I bambini hanno paura del delfino. → FALSO.

9. Riki incontra il delfino in un fiume. → FALSO.

Per le frasi false, far riformulare oralmente: il delfino aiuta Riki e lo riporta alla spiaggia; la famiglia resta; i bambini sono felici di vedere il delfino; l'incontro avviene nel mare.

La prima frase riprende «gli insegnava a nuotare». Il racconto non precisa se l'apprendimento fosse concluso. Non dedurre dalla caduta che Riki non sappia nuotare: saper nuotare non elimina il pericolo di una caduta in mare.

La domanda «E tu, come ti sentiresti se incontrassi un delfino? Che cosa vorresti fare insieme a lui?» ammette risposte personali, raccontate o disegnate. Non assegnare un voto all'emozione espressa.

5 Les émotions de Riki

La consigne est « Relie chaque moment de l’histoire au mot qui décrit ce que ressent Riki. » Associations de référence :

Au début, Riki est seul → TRISTE.

Dans la mer, Riki a peur → EFFRAYÉ.

À la fin, Riki reste avec ses amis → HEUREUX.

Accueillir aussi les mots « seul », « inquiet » ou « soulagé » pendant l’échange.

De gauche à droite, les six visages correspondent à la joie (sourire), à l’affection (visage avec des cœurs), à la tristesse (visage triste), à la peur (visage effrayé), à la colère (visage en colère) et au contentement (grand sourire). La joie et le contentement sont proches. Accepter que l’enfant les intervertisse s’il explique son choix. Les mots figurent au-dessus et au-dessous de la rangée de visages. Leur emplacement ne donne pas la réponse. L’enfant relie chaque mot à l’expression qu’il a choisie.

Les questions sur ce qui rend heureux ou triste sont personnelles. Laisser l’enfant libre de parler de son vécu.

Les masques des émotions. Observer le garçon heureux et le garçon triste. Inviter l’enfant à dessiner les yeux et la bouche sur les deux masques, l’un pour la joie et l’autre pour la tristesse. Il peut s’inspirer librement des modèles. Lors du mime, les camarades nomment l’émotion représentée. Accepter les interprétations cohérentes.

5 Le emozioni di Riki

La consegna è «Collega ogni momento della storia alla parola che descrive come si sente Riki». Collegamenti di riferimento:

Prima, Riki è solo → TRISTE.

Nel mare, Riki ha paura → SPAVENTATO.

Alla fine, Riki resta con i suoi amici → FELICE.

Accogliere anche le parole «solo», «preoccupato» e «sollevato» durante la discussione.

Le sei faccine, da sinistra a destra, corrispondono a: felicità (sorriso), affetto (viso con cuori), tristezza (viso triste), paura (viso spaventato), rabbia (viso arrabbiato), contentezza (grande sorriso). Felicità e contentezza sono vicine: accettare un eventuale scambio se il bambino lo motiva. I nomi sono disposti sopra e sotto la fila delle faccine: la loro posizione non indica la risposta. Il bambino collega ogni nome all’espressione scelta.

Le domande su ciò che rende felici o tristi sono personali. Lasciare il bambino libero di raccontare le proprie esperienze.

Le maschere delle emozioni. Osservare il bambino felice e il bambino triste. Invitare a disegnare gli occhi e la bocca sulle due maschere, una per la gioia e una per la tristezza, ispirandosi liberamente ai modelli. Nel mimo, i compagni nominano l’emozione rappresentata; accettare interpretazioni coerenti.

6 Remets l’histoire dans l’ordre

Écris un numéro ou montre les images dans le bon ordre.

	
N° ____ Riki retrouve ses amis.	N° ____ Le vent emporte le chapeau.
	
N° ____ Tous accourent et le serrent dans leurs bras.	N° ____ Le dauphin ramène Riki.
	
N° ____ Le dauphin joue au ballon.	N° ____ Riki est en danger dans la mer.

Ordre de référence d’après les légendes : 1 le vent emporte le chapeau, 2 Riki est en danger dans la mer, 3 le dauphin ramène Riki, 4 Riki retrouve ses amis, 5 tous accourent et le serrent dans leurs bras, 6 le dauphin joue au ballon.

Numéros à inscrire dans les cases, ligne par ligne de gauche à droite : 4 et 1, puis 5 et 3, puis 6 et 2. L’enfant qui n’écrit pas montre les scènes dans le bon ordre. On peut préparer six cartes à disposer ensemble. L’illustration du danger montre déjà le dauphin près de Riki. Distinguer ce moment du retour vers le rivage.

Point d’attention sur les images. « Riki retrouve ses amis » et « Tous accourent et le serrent dans leurs bras » décrivent des moments très proches : accepter leur inversion si l’enfant explique son choix. La première image montre le retour avec la maman et les enfants ; si l’on suit les images plutôt que les légendes, elle vient après le jeu de ballon. Le dauphin joue aussi au ballon au début du récit : préciser que la scène choisie ici est celle qui suit le sauvetage. Annoncer si l’on suit les légendes ou les images et accueillir toute autre lecture cohérente.

6 Metti la storia in ordine

Scrivi un numero oppure indica le immagini nell’ordine giusto.

	
N° _____ Riki ritrova i suoi amici.	N° _____ Il vento porta via il cappello.
	
N° _____ Tutti accorrono e lo abbracciano.	N° _____ Il delfino riporta Riki.
	
N° _____ Il delfino gioca con il pallone.	N° _____ Riki è in pericolo nel mare.

Ordine di riferimento seguendo le didascalie: 1 il vento porta via il cappello; 2 Riki è in pericolo nel mare; 3 il delfino riporta Riki; 4 Riki ritrova i suoi amici; 5 tutti accorrono e lo abbracciano; 6 il delfino gioca con il pallone.

Numeri di riferimento nelle caselle, leggendo per righe da sinistra a destra: 4 e 1, poi 5 e 3, poi 6 e 2. Chi non scrive indica le scene nell’ordine giusto; si possono preparare sei carte da disporre insieme. L’illustrazione del pericolo mostra già il delfino vicino a Riki: distinguere questo momento dal ritorno verso la riva.

Attenzione alle immagini. «Riki ritrova i suoi amici» e «Tutti accorrono e lo abbracciano» descrivono momenti molto vicini: accettare un’inversione motivata. La prima immagine mostra il ritorno con la mamma e i bambini; seguendo le immagini anziché le didascalie, viene dopo il gioco con il pallone. Il delfino gioca anche all’inizio: qui si considera il gioco successivo al salvataggio. Chiarire se si seguono le didascalie o le immagini e accogliere ogni altra lettura coerente.

7 Les mots de l’histoire

LA MER → fais onduler la main comme une vague.

LE DAUPHIN → joins les mains et mime un plongeon.

LE CHAPEAU → touche ta tête.

UN AMI → tends la main.

LA PEUR → porte les mains à ta poitrine.

RESTER → garde la main immobile devant toi.

LE VENT → souffle doucement.

APPLAUDIR → tape des mains.

Répéter les huit mots avec la classe et les accompagner de gestes. Relier chaque mot au geste correspondant en traçant un trait dans l’espace central. Répartir la mémorisation sur plusieurs séances.

Complète chaque phrase avec le mot qui convient. Utilise chaque mot une seule fois.

MER – DAUPHIN – CHAPEAU – AMIS – PEUR – VENT

1. Le _____ emporte le chapeau de Papi.

2. Riki essaie de récupérer le _____.

3. Riki est en danger dans la _____.

4. Riki a _____.

5. Le _____ ramène Riki auprès de ses amis.

6. Les _____ accourent et serrent Riki dans leurs bras.

Solutions : 1. vent, 2. chapeau, 3. mer, 4. peur, 5. dauphin, 6. amis.

7 Le parole della storia

IL MARE → muovi la mano come un’onda.

IL DELFINO → unisci le mani e imita un tuffo.

IL CAPPELLO → tocca la testa.

UN AMICO → tendi la mano.

LA PAURA → porta le mani al petto.

RESTARE → tieni la mano ferma davanti a te.

IL VENTO → soffia dolcemente.

APPLAUDIRE → batti le mani.

Ripetere le otto parole con la classe e accompagnarle con i gesti. Collegare ogni parola al gesto corrispondente tracciando una linea nello spazio centrale. Distribuire la memorizzazione su più incontri.

Completa ogni frase con la parola giusta. Usa ogni parola una sola volta.

MARE – DELFINO – CAPPELLO – AMICI – PAURA – VENTO

1. Il _____ porta via il cappello del nonno.

2. Riki cerca di recuperare il _____.

3. Riki è in pericolo nel _____.

4. Riki ha _____.

5. Il _____ riporta Riki dai suoi amici.

6. Gli _____ accorrono e abbracciano Riki.

Soluzioni: 1. vento, 2. cappello, 3. mare, 4. paura, 5. delfino, 6. amici.

8 Qui parle

« Papi… » → Riki.

« Nous restons ici. » → Le père.

« Bravo, Pippo ! » → Les enfants.

Chaque enfant choisit une phrase et la joue avec son corps et sa voix. Dans le récit, « Papi… » est un appel au secours qui traduit la peur et le besoin de réconfort. « Nous restons ici. » exprime une décision rassurante ; « Bravo, Pippo ! » exprime de l’enthousiasme. Accueillir les interprétations des enfants en revenant au contexte de chaque réplique.

8 Chi parla

«Nonno.» → Riki.

«Restiamo qui.» → Il padre.

«Bravo, Pippo!» → I bambini.

Ogni bambino sceglie una frase e la recita con il corpo e la voce. Nel racconto «Nonno.» è un richiamo di aiuto che esprime paura e bisogno di conforto; «Restiamo qui.» è una decisione rassicurante; «Bravo, Pippo!» esprime entusiasmo. Accogliere le interpretazioni dei bambini tornando al contesto di ogni battuta.

Activités 9 à 12

9 Les gestes de l’histoire

Lire les six expressions et les faire mimer. NAGER → bouger les bras comme pour nager. LE VENT SOUFFLE → souffler doucement ou faire onduler les bras. AVOIR PEUR → porter les mains à sa poitrine. SAUTER → faire un petit saut si possible, ou lever les mains. APPLAUDIR → taper des mains. SE TENIR LA MAIN → représenter deux personnes qui se tiennent la main, comme les parents de Riki. Le contact physique reste facultatif : le geste peut être mimé sans partenaire.

Dans un second temps, dire un mot et observer le geste correspondant. Adapter les mouvements aux possibilités de chacun. Le dessin du geste préféré est libre. Demander à l’enfant de montrer quel geste il a représenté.

10 Être un ami

Entourer Tendre la main, Inviter à jouer et Écouter.

Pour montrer comment inviter un camarade à jouer, accepter un geste ou une phrase comme « Tu veux jouer avec nous ? » Faire essayer l’invitation par deux sans imposer la parole ni le contact physique. Valoriser le respect de la réponse de l’autre.

11 La fin heureuse

Entourer RIKI RESTE AVEC SES AMIS. Laisser RIKI PART POUR LA CAPITALE sans l’entourer.

Barrer PERSONNE N’APPLAUDIT. Conserver LE PÈRE SOURIT AU DAUPHIN, qui est l’affirmation vraie. Dire ensemble la phrase finale : « RIKI N’EST PLUS SEUL. »

Dessine ta fin heureuse

Cette consigne fait partie de l’activité 11. Le dessin est libre et invite l’enfant à représenter Riki et la fin qu’il imagine. L’enfant choisit sa propre représentation et la qualité artistique ne fait l’objet d’aucune évaluation.

L’enfant peut montrer les personnages, parler de son dessin ou dicter une phrase courte.

Attività da 9 a 12

9 I gesti della storia

Leggere le sei espressioni e farle mimare. NUOTARE → muovere le braccia come nel nuoto. IL VENTO SOFFIA → soffiare dolcemente o ondeggiare le braccia. AVERE PAURA → portare le mani al petto. SALTARE → un piccolo salto, se possibile, oppure sollevare le mani. APPLAUDIRE → battere le mani. TENERSI PER MANO → rappresentare due persone che si tengono per mano, come i genitori di Riki. Il contatto fisico resta facoltativo: il gesto può essere mimato senza un compagno.

In un secondo momento, dire una parola e osservare il gesto corrispondente. Adattare i movimenti alle possibilità di ciascuno. Il disegno del gesto preferito è libero: chiedere al bambino di indicare quale gesto rappresenta.

10 Essere un amico

Cerchiare Tendere la mano, Invitare a giocare e Ascoltare.

Per mostrare come invitare un compagno a giocare, accettare un gesto o una frase come «Vuoi giocare con noi?». Far provare l'invito a coppie senza imporre la parola o il contatto fisico. Valorizzare il rispetto della risposta dell'altro.

11 Il lieto fine

Cerchiare RIKI RESTA CON I SUOI AMICI. Non cerchiare RIKI PARTE PER LA CAPITALE.

Barrare NESSUNO APPLAUDE. Lasciare IL PADRE SORRIDE AL DELFINO, che è l'affermazione vera. Pronunciare insieme la frase conclusiva: «RIKI NON È PIÙ SOLO».

Disegna il tuo lieto fine

Il disegno del lieto fine appartiene all'attività 11. È libero e invita a rappresentare Riki e il finale immaginato dal bambino. Ognuno sceglie come disegnare; la qualità artistica non viene valutata.

Il bambino può indicare i personaggi, raccontare il disegno o dettare una breve frase.

Activités 9 à 12 — suite

12 À toi de raconter

Inviter l’enfant à observer les images et à raconter l’histoire de Riki avec ses propres mots. Au besoin, l’accompagner de questions simples : « Qui est Riki ? Pourquoi est-il seul ? Qu’arrive-t-il au chapeau ? Qui l’aide ? Comment l’histoire se termine-t-elle ? »

La planche d’images de l’activité 12 aide à retrouver les moments du récit. L’enfant peut montrer les images en parlant.

Observer si l’enfant reconnaît les personnages, remet les principales étapes dans le bon ordre et comprend le chemin de Riki, de la solitude à la joie de retrouver ses amis. Retenir les étapes principales suffit. L’enfant peut les raconter avec ses propres mots.

Accepter un récit bref, des mots isolés, des gestes ou des images montrées du doigt. L’enfant peut aussi dicter ses phrases à l’enseignant. Lui donner le temps et l’aide nécessaires en évitant les corrections qui interrompent sans cesse son récit. Valoriser la compréhension et la participation, quelle que soit la formulation choisie.

Attività da 9 a 12 — seguito

12 Tocca a te raccontare

Invitare il bambino a osservare le immagini e a raccontare la storia di Riki con parole proprie. Se necessario, accompagnarlo con domande semplici: «Chi è Riki? Perché è solo? Che cosa succede al cappello? Chi lo aiuta? Come finisce la storia?».

La composizione di immagini dell'attività 12 aiuta a ricordare i momenti del racconto; il bambino può indicarle mentre parla.

Osservare se riconosce i protagonisti, ricostruisce i passaggi principali nell'ordine corretto e comprende il cambiamento di Riki, dalla solitudine alla gioia di stare con gli amici. È sufficiente ricordare le tappe principali, raccontandole con parole proprie.

Accettare un racconto breve, parole isolate, gesti o indicazioni delle immagini. Il bambino può anche dettare le proprie frasi all'insegnante. Offrire il tempo e gli aiuti necessari, evitando correzioni che interrompano continuamente il racconto. Valorizzare la comprensione e la partecipazione, qualunque sia la formulazione scelta.

Mon autoévaluation

Lire les six réussites : j’ai écouté l’histoire ; j’ai reconnu les personnages ; j’ai compris les émotions ; j’ai appris des mots nouveaux ; j’ai participé avec mon corps ou avec ma voix ; j’ai découvert des mots dans une autre langue.

Pour conclure, valoriser un progrès concret de chaque enfant. Le dessin et l’autoévaluation ne donnent pas lieu à une note.

Pour chaque affirmation, l’enfant coche la case qui lui correspond : « Oui », « Presque » ou « Je dois m’exercer ». La découverte de mots dans l’autre langue valorise sa participation et ne mesure pas un niveau linguistique.

La mia autovalutazione

Leggere le sei conquiste: ho ascoltato la storia; ho riconosciuto i personaggi; ho capito le emozioni; ho imparato parole nuove; ho partecipato con il corpo o con la voce; ho scoperto parole in un’altra lingua.

Concludere valorizzando un progresso concreto di ogni bambino. Il disegno e l’autovalutazione non ricevono un voto.

Per ogni affermazione, il bambino segna la casella che lo rappresenta: « Sì », « Quasi » oppure « Devo esercitarmi ». La scoperta di parole nell’altra lingua valorizza la partecipazione e non misura il livello linguistico.

5 Lire et jouer dans les deux langues

B1 Deux langues pour les mêmes choses

Les jeux se proposent après la compréhension du passage. Ils font découvrir des correspondances, des sons et des façons de dire, sans exiger une traduction écrite ni la maîtrise des deux langues. Un exercice est réalisé une seule fois, dans l'espace commun aux deux langues.

Livre et cahier : jeu B1, après l'activité 2.

Objectif : comprendre qu'un même élément du récit peut être nommé dans deux langues.

Proposer ce jeu après l'activité 2. Montrer une image de la mer, du dauphin et du chapeau, puis un groupe d'amis. Lire les mots dans les deux langues et inviter l'enfant à relier ou à montrer les correspondances.

Réponses : la mer ↔ il mare ; le dauphin ↔ il delfino ; le chapeau ↔ il cappello ; les amis ↔ gli amici.

Avec les plus jeunes, choisir deux correspondances. Avec les enfants plus à l'aise, laisser d'abord chercher dans le livre. Il n'est pas nécessaire de savoir lire les huit expressions seul.

B2 Qui appelle Riki

Livre et cahier : jeu B2, après le vrai ou faux.

Objectif : retrouver une réplique dans les deux textes et comprendre l'émotion qu'elle exprime.

Proposer ce jeu après le vrai ou faux. Relire le passage où Riki s'agrippe à la nageoire. Il répète « Papi » en français et « Nonno » en italien : il appelle son grand-père.

À la question « Pourquoi l'appelle-t-il ? », accueillir notamment la peur, le besoin d'aide, le souvenir et la recherche de réconfort. Revenir au passage pour expliquer son idée, sans imposer une réponse affective unique.

On peut montrer les mots, les dire ou dessiner. Aucun récit personnel sur un deuil n'est demandé.

B3 Des mots qui se ressemblent

Livre et cahier : jeu B3, après les phrases à compléter.

Objectif : écouter et comparer les sonorités de mots qui se correspondent.

Proposer ce jeu après les phrases à compléter de l'activité 7. Lire naturellement « dauphin / delfino », puis « mer / mare ». Répéter si le groupe le demande.

Accueillir les remarques sur le début des mots, les sons, le rythme ou leur longueur. Aucune analyse phonétique n'est attendue. Il n'y a pas une seule différence à trouver.

L'enfant peut répéter, faire un geste ou écouter. Ne pas transformer l'essai de prononciation en évaluation.

5 Leggere e giocare nelle due lingue

B1 Due lingue per le stesse cose

I giochi si propongono dopo la comprensione del brano. Fanno scoprire corrispondenze, suoni e modi di dire, senza richiedere una traduzione scritta o la padronanza di entrambe le lingue. Ogni esercizio si svolge una sola volta, nello spazio comune alle due lingue.

Libro e quaderno: gioco B1, dopo l'attività 2.

Obiettivo: comprendere che uno stesso elemento del racconto può essere nominato in due lingue.

Proporre il gioco dopo l'attività 2. Mostrare un'immagine del mare, del delfino e del cappello, poi un gruppo di amici. Leggere le parole nelle due lingue e invitare il bambino a collegare o indicare le corrispondenze.

Risposte: la mer ↔ il mare; le dauphin ↔ il delfino; le chapeau ↔ il cappello; les amis ↔ gli amici.

Con i più piccoli scegliere due corrispondenze. Con chi è più a suo agio, lasciare prima cercare nel libro. Non è necessario saper leggere da soli tutte e otto le espressioni.

B2 Chi chiama Riki

Libro e quaderno: gioco B2, dopo il vero o falso.

Obiettivo: ritrovare una battuta nei due testi e comprendere l'emozione che esprime.

Proporre il gioco dopo il vero o falso. Rileggere il brano in cui Riki si aggrappa alla pinna. Ripete «Papi» in francese e «Nonno» in italiano: chiama il nonno.

Alla domanda «Perché lo chiama?» accogliere in particolare la paura, il bisogno di aiuto, il ricordo e la ricerca di conforto. Tornare al brano per spiegare la propria idea, senza imporre un'unica risposta emotiva.

Si possono indicare le parole, pronunciarle o disegnare. Non viene richiesto alcun racconto personale su un lutto.

B3 Parole che si somigliano

Libro e quaderno: gioco B3, dopo il completamento delle frasi.

Obiettivo: ascoltare e confrontare i suoni di parole corrispondenti.

Proporre il gioco dopo il completamento delle frasi dell'attività 7. Leggere in modo naturale «dauphin / delfino», poi «mer / mare». Ripetere se il gruppo lo chiede.

Accogliere le osservazioni sull'inizio delle parole, sui suoni, sul ritmo o sulla loro lunghezza. Non si richiede un'analisi fonetica e non esiste una sola differenza da trovare.

Il bambino può ripetere, fare un gesto o ascoltare. Non trasformare il tentativo di pronuncia in una valutazione.

5 Lire et jouer dans les deux langues — suite

B4 Un geste dans les deux langues

Livre et cahier : jeu B4, après l’activité 9.

Objectif : associer une action à deux façons de la nommer et participer avec le corps.

Prolonger l’activité 9. Un enfant choisit et mime une action. Les autres peuvent la nommer dans une langue ; l’adulte ou un camarade propose le mot dans l’autre langue.

Correspondances : nager ↔ nuotare ; sauter ↔ saltare ; applaudir ↔ applaudire.

Adapter les mouvements : nager avec les mains, représenter un saut avec deux doigts, applaudir ou lever les mains. Ne pas exiger que chaque enfant nomme les trois actions dans les deux langues.

B5 Une phrase pour deux voix

Livre et cahier : jeu B5, après l’activité 11.

Objectif : comprendre le changement vécu par Riki et reconnaître le même sens dans deux phrases.

Proposer ce jeu après l’activité 11. Lire « Riki n’est plus seul » puis « Riki non è più solo ». Les enfants peuvent reprendre une phrase ensemble ou simplement écouter.

Réponses possibles : Riki joue avec les enfants ; il a des amis ; les enfants sont accueillis dans son jardin ; sa famille reste. Demander ce qui, dans le récit ou les images, fait penser cela.

Le dessin peut montrer Riki avec ses amis. Le récit oral peut être donné dans la langue choisie ou en mêlant les deux. Le souvenir du grand-père demeure présent : l’amitié nouvelle ne l’efface pas.

5 Leggere e giocare nelle due lingue — seguito

B4 Un gesto nelle due lingue

Libro e quaderno: gioco B4, dopo l’attività 9.

Obiettivo: associare un’azione a due modi di nominarla e partecipare con il corpo.

Prolungare l’attività 9. Un bambino sceglie e mima un’azione. Gli altri possono nominarla in una lingua; l’adulto o un compagno propone la parola nell’altra lingua.

Corrispondenze: nager ↔ nuotare; sauter ↔ saltare; applaudir ↔ applaudire.

Adattare i movimenti: nuotare con le mani, rappresentare un salto con due dita, applaudire o alzare le mani. Non richiedere a ogni bambino di nominare le tre azioni in entrambe le lingue.

B5 Una frase per due voci

Libro e quaderno: gioco B5, dopo l’attività 11.

Obiettivo: comprendere il cambiamento vissuto da Riki e riconoscere lo stesso significato in due frasi.

Proporre il gioco dopo l’attività 11. Leggere «Riki n’est plus seul», poi «Riki non è più solo». I bambini possono riprendere insieme una frase o semplicemente ascoltare.

Risposte possibili: Riki gioca con i bambini; ha degli amici; i bambini sono accolti nel suo giardino; la famiglia resta. Chiedere quale passaggio del racconto o quale immagine fa pensare a questo.

Il disegno può mostrare Riki con gli amici. Il racconto orale può essere nella lingua scelta o mescolando le due. Il ricordo del nonno rimane presente: la nuova amicizia non lo cancella.

Évaluation par observation

L’observation porte sur la compréhension et la participation, indépendamment des compétences en lecture et en écriture.

Observation	Avec de l’aide	En cours	Acquis
Reconnaît les personnages	○	○	○
Remet trois ou quatre moments dans l’ordre	○	○	○
Reconnaît une émotion	○	○	○
Comprend quelques mots du récit	○	○	○
Participe par la parole, le geste ou le dessin	○	○	○

Pour les jeux bilingues, observer si l’enfant écoute, cherche une correspondance ou participe à sa manière. Ne pas noter l’accent ni exiger une réponse dans la langue moins familière.

Valutazione attraverso l’osservazione

Si osservano la comprensione e la partecipazione, indipendentemente dalle capacità di lettura e scrittura.

Osservazione	Con aiuto	In corso	Acquisito
Riconosce i personaggi	○	○	○
Ordina tre o quattro momenti	○	○	○
Riconosce un’emozione	○	○	○
Comprende alcune parole del racconto	○	○	○
Partecipa con la parola, il gesto o il disegno	○	○	○

Nei giochi bilingui osservare se il bambino ascolta, cerca una corrispondenza o partecipa a modo suo. Non valutare l’accento né richiedere una risposta nella lingua meno familiare.

Mots clés

MOT	GESTE OU IMAGE
mer	faire onduler la main comme une vague
dauphin	joindre les mains et mimer un plongeon
nageoire	montrer le dos de la main
rocher	serrer les poings comme pour figurer un rocher
chapeau	toucher sa tête
vent	souffler doucement
grand-père	montrer le chapeau des souvenirs
maman	croiser les bras comme pour une étreinte
père	montrer le personnage du père
ami	tendre la main
avoir peur	porter les mains à sa poitrine
être seul	rester les bras le long du corps
aider	tendre les deux mains
rester	garder la main immobile devant soi
sourire	montrer son sourire
applaudir	taper des mains

Conseil

Introduire quatre ou cinq mots par séance en les accompagnant d’un geste ou d’une image. Répartir la mémorisation de la liste sur plusieurs séances.

Parole chiave

PAROLA	GESTO O IMMAGINE
mare	muovere la mano come un’onda
delfino	unire le mani e imitare un tuffo
pinna	mostrare il dorso della mano
scoglio	stringere i pugni per rappresentare uno scoglio
cappello	toccare la testa
vento	soffiare dolcemente
nonno	mostrare il cappello dei ricordi
mamma	incrociare le braccia in un abbraccio
padre	indicare la figura del padre
amico	tendere la mano
avere paura	portare le mani al petto
essere solo	restare con le braccia lungo i fianchi
aiutare	tendere entrambe le mani
restare	tenere la mano ferma davanti a sé
sorridere	indicare il sorriso
applaudire	battere le mani

Consiglio

Introdurre quattro o cinque parole per incontro, accompagnandole con un gesto o un’immagine. Distribuire la memorizzazione dell’elenco su più incontri.

Activités facultatives

Le cercle des amis

Chaque enfant nomme ou montre un geste qui peut aider un camarade.

Le chapeau des souvenirs

Placer un chapeau au centre. Chacun peut penser à une personne ou à un moment heureux, en gardant la liberté d’en parler ou non.

Le dauphin chef d’orchestre

Un enfant mime l’action de nager, de sauter ou d’applaudir. Le groupe répète son geste.

La fresque de la baie

Créer une œuvre collective. Chaque enfant ajoute un élément, par exemple la mer, la maison, le rocher, un enfant, le ballon ou le dauphin.

Conclusion

On peut comprendre avec les yeux, les mains, le corps et la voix.

Attività facoltative

Il cerchio degli amici

Ogni bambino nomina o mostra un gesto che può aiutare un compagno.

Il cappello dei ricordi

Mettere un cappello al centro. Ognuno può pensare a una persona o a un momento felice, restando libero di parlarne o meno.

Il delfino direttore d’orchestra

Un bambino mima il gesto di nuotare, saltare o applaudire; il gruppo lo ripete.

L’affresco della baia

Creare un’opera collettiva: ogni bambino aggiunge un elemento, per esempio il mare, la casa, lo scoglio, un bambino, il pallone o il delfino.

Conclusione

Si può comprendere con gli occhi, le mani, il corpo e la voce.

Capacités et compétences mobilisées

Activité	Capacités mobilisées	Compétences travaillées
Observation initiale	Observer, reconnaître des figures, mobiliser ses connaissances	Décrire une image et partager ce que l'on sait sur les dauphins
1. Qui raconte l'histoire ?	Écouter, comprendre, choisir	Identifier le narrateur et reconnaître le cadre du récit
2. Les personnages	Reconnaître, distinguer, associer	Identifier les personnages, écarter les intrus et associer les personnages aux éléments du récit
3. Petits explorateurs	Observer, comparer, classer	Distinguer les poissons des mammifères marins à partir de caractéristiques simples
4. Vrai ou faux ?	Se souvenir, comprendre, vérifier	Déterminer si une affirmation correspond au récit
5. Les émotions de Riki	Reconnaître des expressions, interpréter et exprimer des émotions	Relier situations et émotions, comprendre ce que ressent un personnage et évoquer son propre vécu
6. Remets l'histoire dans l'ordre	Se souvenir, ordonner, établir des liens temporels	Reconstituer la succession des événements et comprendre les notions d'avant et d'après
7. Les mots de l'histoire	Associer, mémoriser, imiter	Comprendre le lexique du récit et associer les mots aux gestes
8. Qui parle ?	Se souvenir, attribuer, interpréter	Associer les répliques aux personnages et les interpréter avec la voix et le corps
9. Les gestes de l'histoire	Écouter, coordonner, mimer	Traduire une consigne orale en geste et communiquer par le corps
10. Être un ami	Distinguer des comportements, écouter, se mettre à la place d'autrui	Reconnaître les gestes d'entraide et d'inclusion, et inviter un camarade à participer
11. La fin heureuse	Comprendre, choisir, synthétiser, imaginer et représenter	Identifier la fin du récit, saisir le message d'amitié et représenter une fin heureuse par le dessin
12. À toi de raconter	Se souvenir, ordonner, reformuler, s'exprimer à l'oral	Raconter l'histoire avec ses mots, suivre l'ordre des événements et employer le vocabulaire appris

Capacità e competenze coinvolte

Attività	Capacità coinvolte	Competenze esercitate
Osservazione iniziale	Osservare e richiamare conoscenze	Descrivere un'immagine e condividere ciò che si conosce sui delfini
1. Chi racconta la storia	Ascoltare, comprendere, scegliere	Individuare il narratore e riconoscere l'ambiente della storia
2. I personaggi	Riconoscere, distinguere, associare	Identificare i personaggi, escludere gli intrusi e collegare personaggi ed elementi del racconto
3. Piccoli esploratori	Osservare, confrontare, classificare	Distinguere pesci e mammiferi marini attraverso semplici caratteristiche
4. Vero o falso	Ricordare, comprendere, verificare	Valutare se un'affermazione corrisponde al racconto
5. Le emozioni di Riki	Riconoscere, interpretare, esprimere emozioni	Collegare situazioni ed emozioni; comprendere come si sente un personaggio e raccontare il proprio vissuto
6. Metti la storia in ordine	Ricordare, ordinare, stabilire relazioni temporali	Ricostruire la successione degli eventi e comprendere il rapporto fra prima e dopo
7. Le parole della storia	Associare, memorizzare, imitare	Comprendere il lessico del racconto e collegare parole e gesti
8. Chi parla	Ricordare, attribuire, interpretare	Associare le battute ai personaggi ed esprimere il loro significato con voce e corpo
9. I gesti della storia	Ascoltare, coordinare, mimare	Trasformare una consegna verbale in un gesto e comunicare attraverso il corpo
10. Essere un amico	Distinguere comportamenti, ascoltare, immedesimarsi	Riconoscere gesti di aiuto e inclusione e invitare un compagno a partecipare
11. Il lieto fine	Comprendere, scegliere, immaginare e rappresentare	Individuare il finale, cogliere il messaggio di amicizia e rappresentare un lieto fine
12. Tocca a te raccontare	Ricordare, ordinare, rielaborare, esprimersi	Raccontare la storia con parole proprie, rispettando la successione degli eventi e usando il lessico appreso

Capacités et compétences mobilisées — suite

Activité	Capacités mobilisées	Compétences travaillées
Autoévaluation finale	Réfléchir, reconnaître ses progrès	Prendre conscience de ce qu’on a appris et de sa manière de participer
B1 Deux langues pour les mêmes choses	Écouter, observer, comparer et participer	Objectif : comprendre qu’un même élément du récit peut être nommé dans deux langues.
B2 Qui appelle Riki	Écouter, observer, comparer et participer	Objectif : retrouver une réplique dans les deux textes et comprendre l’émotion qu’elle exprime.
B3 Des mots qui se ressemblent	Écouter, observer, comparer et participer	Objectif : écouter et comparer les sonorités de mots qui se correspondent.
B4 Un geste dans les deux langues	Écouter, observer, comparer et participer	Objectif : associer une action à deux façons de la nommer et participer avec le corps.
B5 Une phrase pour deux voix	Écouter, observer, comparer et participer	Objectif : comprendre le changement vécu par Riki et reconnaître le même sens dans deux phrases.

Les compétences peuvent se manifester par la parole, le geste, le regard ou le dessin, indépendamment de la capacité à lire ou à écrire de façon autonome.

Capacità e competenze coinvolte — seguito

Attività	Capacità coinvolte	Competenze esercitate
Autovalutazione finale	Riflettere, riconoscere i propri progressi	Prendere consapevolezza di ciò che si è imparato e del proprio modo di partecipare
B1 Due lingue per le stesse cose	Ascoltare, osservare, confrontare e partecipare	Obiettivo: comprendere che uno stesso elemento del racconto può essere nominato in due lingue.
B2 Chi chiama Riki	Ascoltare, osservare, confrontare e partecipare	Obiettivo: ritrovare una battuta nei due testi e comprendere l’emozione che esprime.
B3 Parole che si somigliano	Ascoltare, osservare, confrontare e partecipare	Obiettivo: ascoltare e confrontare i suoni di parole corrispondenti.
B4 Un gesto nelle due lingue	Ascoltare, osservare, confrontare e partecipare	Obiettivo: associare un’azione a due modi di nominarla e partecipare con il corpo.
B5 Una frase per due voci	Ascoltare, osservare, confrontare e partecipare	Obiettivo: comprendere il cambiamento vissuto da Riki e riconoscere lo stesso significato in due frasi.

Le competenze possono essere espresse con la parola, il gesto, lo sguardo o il disegno, indipendentemente dalla capacità di leggere e scrivere in autonomia.

Objectifs pédagogiques

Ce dossier vise à développer le plaisir d'écouter, de comprendre et de partager une histoire, tout en favorisant une première découverte du français et de l'italien.

À travers la lecture accompagnée, l'observation des illustrations et les activités, l'enfant apprend à :

1. identifier les personnages et retrouver les principales étapes du récit ;
2. reconnaître et exprimer des émotions : solitude, peur, tristesse et joie ;
3. comprendre et réutiliser des mots liés à la famille, à la mer, aux animaux, aux actions et aux sentiments ;
4. répondre à des consignes simples par la parole, le geste, le dessin ou la désignation d'une image ;
5. participer à de courts échanges, jouer une réplique et raconter un passage selon ses possibilités ;
6. observer des ressemblances et des différences entre les deux langues ;
7. réfléchir à l'amitié, à l'entraide, au souvenir et à l'accueil des autres ;
8. reconnaître ses réussites grâce à une autoévaluation accessible.

Public

Le dossier s'adresse aux enfants de 4 à 9 ans, en milieu scolaire, en atelier ou dans le cadre d'une lecture familiale accompagnée. Il convient aux groupes francophones, italophones, bilingues ou plurilingues.

Pour les 4–6 ans, les activités privilégient l'écoute, les images, le mime, le jeu et le dessin. Pour les 7–9 ans, elles peuvent intégrer le repérage de mots écrits, la lecture de courtes répliques et une première production écrite.

Les propositions sont adaptées aux acquis de chaque enfant. La maîtrise de la lecture, de l'écriture ou des deux langues n'est pas indispensable.

Prérequis et articulation avec le CECRL

Aucune connaissance préalable de la langue découverte n'est exigée pour participer au parcours accompagné. L'adulte facilite la compréhension par une lecture expressive, des reformulations, des gestes et des illustrations.

Parcours proposé	Prérequis et accompagnement	Objectifs adaptés au dossier
Pré-A1 — Découverte	Aucun acquis préalable exigé dans la langue découverte. Appui constant sur les images, les gestes et les répétitions.	Reconnaître quelques mots récurrents, montrer un personnage, associer un mot à une image et réagir à une consigne très simple.
A1 — Premiers échanges	Quelques mots familiers et une première compréhension de questions simples, avec l'aide de l'adulte.	Nommer un personnage ou une émotion, comprendre de courtes consignes, répondre par des mots ou des phrases simples et jouer une brève réplique.
A2 — Prolongements	Comprendre des énoncés simples sur des sujets familiers et disposer d'un vocabulaire élémentaire pour décrire.	Raconter brièvement une scène, décrire les sentiments d'un personnage et expliquer simplement un choix.

Ces propositions s'appuient sur les repères du CECRL concernant la compréhension avec soutien visuel, les consignes simples et les premiers échanges. Les niveaux sont des repères de compétences, indépendants de l'âge.

Jeux bilingues et repères du CECRL

B1 à B5 sont les codes des cinq jeux bilingues du cahier. Ils ne désignent pas les niveaux B1 et B2 du CECRL.

Les repères ci-dessous sont une adaptation pédagogique selon la tâche, l'aide apportée et la réponse de l'enfant. B3 relève de l'éveil aux langues ; il n'est pas un test de niveau.

Jeu	Objectif et réponse observable	Repères proposés
B1 Deux langues pour les mêmes choses	Associer mer/mare, dauphin/delfino, chapeau/cappello et amis/amici, avec les images et la lecture de l'adulte.	Pré-A1 : reconnaître ou montrer. A1 : nommer et relier.
B2 Qui appelle Riki	Retrouver « Papi / Nonno » dans les deux passages ; reconnaître l'appel au grand-père et l'émotion exprimée.	Pré-A1 : repérer le mot répété. A1 : répondre brièvement. A2 : expliquer son interprétation.
B3 Des mots qui se ressemblent	Écouter dauphin/delfino et mer/mare ; remarquer une ressemblance ou une différence de son, de rythme ou de longueur.	Éveil aux langues, accessible dès Pré-A1 avec accompagnement. Aucune analyse phonétique exigée.
B4 Un geste dans les deux langues	Mimer nager/nuotare, sauter/saltare et applaudir/applaudire ; associer un geste aux deux mots.	Pré-A1 : réagir par le geste. A1 : comprendre la consigne et nommer une action.
B5 Une phrase pour deux voix	Comprendre « Riki n'est plus seul / Riki non è più solo » ; montrer, dessiner ou dire ce qui a changé.	Pré-A1 : choisir une image. A1 : reprendre une phrase simple. A2 : décrire brièvement le changement.

Source des repères : Conseil de l'Europe, CECR – Volume complémentaire (2021), compréhension, interaction et compétence plurilingue. Les niveaux décrivent des compétences, indépendamment de l'âge.

Obiettivi pedagogici

Questo dossier mira a sviluppare il piacere di ascoltare, comprendere e condividere una storia, favorendo al tempo stesso una prima scoperta del francese e dell'italiano.

Attraverso la lettura accompagnata, l'osservazione delle illustrazioni e le attività, il bambino impara a:

1. identificare i personaggi e riconoscere le principali tappe del racconto;
2. riconoscere ed esprimere emozioni e stati d'animo: solitudine, paura, tristezza e gioia;
3. comprendere e riutilizzare parole legate alla famiglia, al mare, agli animali, alle azioni e ai sentimenti;
4. rispondere a semplici consegne attraverso la parola, il gesto, il disegno o indicando un'immagine;
5. partecipare a brevi scambi, recitare una battuta e raccontare un passaggio secondo le proprie possibilità;
6. osservare somiglianze e differenze tra le due lingue;
7. riflettere sull'amicizia, sull'aiuto reciproco, sul ricordo e sull'accoglienza degli altri;
8. riconoscere i propri progressi attraverso un'autovalutazione accessibile.

Destinatari

Il dossier si rivolge ai bambini dai 4 ai 9 anni, in ambito scolastico, nei laboratori o durante una lettura accompagnata in famiglia. È adatto a gruppi francofoni, italofoni, bilingui o plurilingui.

Per i bambini di 4–6 anni, le attività privilegiano l'ascolto, le immagini, il mimo, il gioco e il disegno. Per quelli di 7–9 anni, possono comprendere anche il riconoscimento di parole scritte, la lettura di brevi battute e le prime produzioni scritte.

Le proposte vengono adattate alle competenze di ciascun bambino. Non è indispensabile saper leggere e scrivere né conoscere entrambe le lingue.

Prerequisiti e raccordo con il QCER

Per partecipare al percorso accompagnato non è richiesta alcuna conoscenza preliminare della lingua da scoprire. L'adulto facilita la comprensione attraverso una lettura espressiva, riformulazioni, gesti e illustrazioni.

Percorso proposto	Prerequisiti e accompagnamento	Obiettivi adattati al dossier
Pre-A1 — Scoperta	Non sono richieste conoscenze preliminari nella lingua da scoprire. Sostegno costante attraverso immagini, gesti e ripetizioni.	Riconoscere alcune parole ricorrenti, indicare un personaggio, associare una parola a un'immagine e reagire a una consegna molto semplice.
A1 — Primi scambi	Conoscere alcune parole familiari e comprendere le prime domande semplici, con l'aiuto dell'adulto.	Nominare un personaggio o un'emozione, comprendere brevi consegne, rispondere con parole o frasi semplici e recitare una breve battuta.
A2 — Approfondimenti	Comprendere semplici enunciati su argomenti familiari e disporre di un vocabolario elementare per descrivere.	Raccontare brevemente una scena, descrivere i sentimenti di un personaggio e spiegare una scelta con parole semplici.

Queste proposte si basano sui riferimenti del QCER relativi alla comprensione con supporto visivo, alle consegne semplici e ai primi scambi comunicativi. I livelli indicano competenze e sono indipendenti dall'età.

Giochi bilingui e riferimenti al QCER

B1–B5 sono i codici dei cinque giochi bilingui del quaderno. Non indicano i livelli B1 e B2 del QCER.

I riferimenti seguenti sono un adattamento didattico in base al compito, all'aiuto fornito e alla risposta del bambino. B3 riguarda la scoperta delle lingue e non è una prova di livello.

Gioco	Obiettivo e risposta osservabile	Riferimenti proposti
B1 Due lingue per le stesse cose	Collegare mer/mare, dauphin/delfino, chapeau/cappello e amis/amici, con immagini e lettura dell'adulto.	Pre-A1: riconoscere o indicare. A1: nominare e collegare.
B2 Chi chiama Riki	Ritrovare « Papi / Nonno » nei due brani; riconoscere il richiamo al nonno e l'emozione espressa.	Pre-A1: individuare la parola ripetuta. A1: rispondere brevemente. A2: spiegare la propria interpretazione.
B3 Parole che si somigliano	Ascoltare dauphin/delfino e mer/mare; notare una somiglianza o una differenza di suono, ritmo o lunghezza.	Scoperta delle lingue, accessibile dal Pre-A1 con accompagnamento. Non è richiesta un'analisi fonetica.
B4 Un gesto nelle due lingue	Mimare nager/nuotare, sauter/saltare e applaudir/applaudire; associare un gesto alle due parole.	Pre-A1: reagire con un gesto. A1: comprendere la consegna e nominare un'azione.
B5 Una frase per due voci	Comprendere « Riki n'est plus seul / Riki non è più solo »; indicare, disegnare o dire che cosa è cambiato.	Pre-A1: scegliere un'immagine. A1: riprendere una frase semplice. A2: descrivere brevemente il cambiamento.

Fonte dei riferimenti: Consiglio d'Europa, QCER – Volume complementare, comprensione, interazione e competenza plurilingue. I livelli descrivono competenze indipendenti dall'età.