

LIVRET POUR ACCUEILLIR DES ENFANTS PRIMO-ARRIVANTS

Ce livret se veut une aide pour favoriser l'accueil puis l'inclusion d'un nouvel élève qui n'a pas ou peu l'usage de la langue française et qui, souvent, arrive en cours d'année.

Nous avons souhaité partager le fruit de notre réflexion, et proposer un livret constitué de quelques activités favorisant les échanges, la connaissance de soi et des autres et la coopération. Il sera complété grâce à vos apports et questionnements.

Ces activités, simples et de prise en main rapide, peuvent vous aider, depuis le premier jour du nouvel élève à l'école, puis, pour installer le collectif dans le long terme.



Des objectifs simples :

- ✓ pour les élèves : encourager les échanges, notamment pour « apprendre les uns des autres », des différences et des cultures, créer un climat de classe qui permet d'entrer plus facilement dans les apprentissages
- ✓ pour l'enseignant : dédramatiser, se rassurer, s'appropriier des outils du quotidien à prise en main rapide
- ✓ pour les parents de tous les élèves : montrer que l'accueil d'un enfant différent n'est pas une entrave à la scolarité de leurs enfants, mais au contraire permet des ouvertures citoyennes, et aussi disciplinaires.

Les principes de base

- ✓ Ces activités concernent tous les élèves de la classe et non pas uniquement les élèves primo-arrivants. L'objectif est de créer un nouveau collectif qui tienne compte des besoins de chacun.
- ✓ S'appuyer, de premier abord, sur des disciplines ne faisant pas intervenir la langue afin de ne pas mettre en difficulté les élèves primo-arrivants et afin que tous les élèves soient dans une position « d'égalité » face aux apprentissages visés ici.
- ✓ Utiliser des consignes avec pictogrammes lorsque cela s'avère nécessaire.
- ✓ Ce livret n'est pas une prescription. Les activités proposées sont des idées émanant de la réflexion de quelques enseignantes/animatrices OCCE. Ces activités sont évidemment modifiables et adaptables à la classe et à son enseignant.
- ✓ Prévoir matériellement l'arrivée de l'élève (table, chaise, matériel...) avant son entrée dans la classe pour qu'il se sente attendu et accueilli.

À noter : Plusieurs activités sont tirées de l'Agenda coop', outil créé par l'OCCE. Si vous êtes intéressé par cet outil, renseignez-vous auprès de votre association départementale OCCE. Vous pourrez le consulter, suivre une formation et l'acheter pour un usage régulier.
Plus d'infos : site [agenda coop](http://agenda.coop)

SOMMAIRE

1^{ères} ACTIVITÉS DE CONNAISSANCE ET D'ÉCHANGE : P 4 & 5

Bonjour

Rencontres

Nos points communs

Pour toi

ACTIVITÉS CRÉATIVES : P 6

Jeux de formes

Fresque collective

Origami

ACTIVITÉS THÉÂTRALES : P7

La machine infernale

Faire autrement

En formes !

Le miroir

JEUX COOPÉRATIFS : P 8 & 9

Les îles coopératives

Tous dans le même bateau

Noeud humain

L'aveugle

Jeu du bâton

ACTIVITÉS DE MUSIQUE : P 10

Chants

Percussions corporelles

DÉCOUVERTE DE L'ENVIRONNEMENT : P 11

La découverte de l'école

La visite du village

ACTIVITÉS DE TUTORAT : P 12

L'accompagnement

Le défi

LIENS VERS D'AUTRES RESSOURCES : P13

REMERCIEMENTS : P14

,

1^{ères} ACTIVITÉS DE CONNAISSANCE ET D'ÉCHANGE

*Il convient d'adapter à la situation de la classe.
Les rajouter aux rituels quotidiens autant que de besoin.*

« Bonjour »

En cercle,

Premier tour : chacun dit « bonjour » dans la langue qu'il souhaite en faisant un signe de la main de type salut

Deuxième tour : chacun donne son prénom « Moi, je m'appelle... » en se montrant soi

Troisième tour : chacun dit son prénom et l'accompagne d'un geste. Les autres reprennent en imitant.

Quatrième tour : avec les émotions « Je me sens... » en accentuant l'expression du visage.

Au début, on propose uniquement 3 « états émotionnels » puis on en ajoute au fur et à mesure.

« Rencontres »

Les élèves sont disposés sur deux lignes qui se font face. Chaque enfant marche lentement vers son partenaire.

À mi-parcours :

- première fois : il s'arrête, regarde son partenaire puis continue son chemin jusqu'à prendre la place initiale de son partenaire.

- deuxième fois : idem mais les élèves ne se lâchent pas du regard jusqu'à revenir à leur place (ils marchent donc en arrière après s'être croisés)

- autres possibilités : les élèves se serrent la main/ se font une révérence/ font le « moulin » (main droite puis main gauche) ...

Variante : à chaque fois, les élèves d'une des deux lignes peuvent se décaler d'un cran afin que les binômes changent.

« Nos points communs »

Proposer la question du jour (Que prenez-vous au petit déjeuner ? Comment venez-vous à l'école le matin ? etc).

Placer des affiches (pictogrammes) à différents coins de la classe.

Chaque élève se positionne en fonction.

Faire un retour réflexif sur les points communs/ les différences.

« Pour toi »

1) Les élèves marchent librement dans l'espace.

Au signal, les élèves s'immobilisent et chacun se met avec son voisin le plus proche.

Dans le binôme ainsi formé, les élèves vont préparer un cadeau. Poème, dessin, collage, caillou...

2) Chaque élève offre son « cadeau ».

Attention, pas de traduction : utiliser des poèmes dans la langue originale.

Pour l'ukrainien par exemple, voir Ella Yevtushenko, Yuliya Musakovska, Yury Zavadsky.

3) Échange de cadeaux en binôme

4) Moment collectif pour dire ce que l'on a ressenti

ACTIVITÉS CRÉATIVES

« Jeu de formes »

Au préalable, il est conseillé de lire le livre d'Anthony BROWNE « Le jeu des formes »
[.https://livre.fnac.com/a1451392/Anthony-Browne-Jeu-des-formes-Le](https://livre.fnac.com/a1451392/Anthony-Browne-Jeu-des-formes-Le)

Par 2. Un élève trace une forme qui ne représente rien de particulier.

L'autre élève l'amende pour que cela représente quelque chose de concret.

C'est aussi l'occasion de nommer les choses en français et dans la langue d'origine de l'enfant accueilli.

« Fresque collective »

Sur une grande feuille ou un drap uni, chaque enfant réalise un dessin à la peinture.

Peu à peu, tous les dessins se rencontrent. Le but est de ne plus distinguer de frontière entre les dessins et que cela devienne une seule et même œuvre.

« Origami »

Par groupes de 4, les élèves suivent les instructions (document papier sous forme de schéma avec des niveaux de difficulté équivalent) pour réaliser un origami (un origami différent par groupe).

Au bout de 15-20 min, 2 élèves de chaque groupe vont dans le groupe suivant pour apprendre à réaliser un autre origami (uniquement en imitant les deux « instructeurs », il n'y a plus de document papier).

Au bout de 15-20 min, ils reviennent pour expliquer aux deux autres restés sur place comment réaliser l'origami.

ACTIVITÉS THÉÂTRALES

« La machine infernale »

Sur « scène », un premier élève fait un geste répétitif (un geste « confortable »). Un deuxième élève vient s'ajouter en faisant lui aussi un geste répétitif, différent mais en lien avec le premier élève. Un troisième vient s'ajouter en faisant un autre geste, etc...

Variantes :

- on peut associer un bruit à chaque geste. La machine devient bruyante
- l'enseignant peut, à l'aide de gestes, faire accélérer ou ralentir la cadence.

« Faire autrement »

Les élèves sont amenés à trouver différentes façons de se déplacer.

On sélectionne des propositions différentes et, en file indienne, chacun est amené à suivre le guide.

Variante : on peut faire plusieurs files indiennes qui ont différentes façons de se déplacer et qui, en se croisant, s'échangent les modes de déplacement (ou les reprennent en intégrant une variante).

« En forme ! »

Les élèves se déplacent librement dans l'espace.

Au signal, le groupe se positionne dans la forme demandée : diagonale, cercle, triangle, rectangle).

On peut utiliser un visuel.

« Le miroir »

Les élèves sont par deux, face à face.

Première étape de recentration : un élève imagine avoir une plume dans le creux de sa main.

Il trace un chemin dans l'espace avec sa main comme pour « promener » la plume, très lentement pour ne pas qu'elle s'envole. L'autre suit la plume du regard.

On inverse.

Deuxième étape : un élève fait des gestes, lentement.

Celui d'en face l'imité, comme s'il était son reflet.

JEUX COOPÉRATIFS

« Les îles coopératives »

Des cerceaux ou cartons/journaux... sont disposés sur le sol. Ils représentent le refuge. Au cours de l'histoire (à adapter en fonction de la thématique voulue), les élèves sont amenés à sortir de leur refuge, le reste de la pièce en dehors des cerceaux.

Lors du signal, ils se réfugient dans les cerceaux.

Au fur et à mesure, l'enseignant enlève des cerceaux.

Les élèves sont contraints de s'entraider pour tous entrer dans les cerceaux.

Pause réflexive ensuite

« Tous dans le même bateau »

Délimiter la « rivière » à traverser par des plots ou des bancs.

Chaque groupe de marins prend place dans le même bateau, symbolisé par le 1^{er} tapis.

L'enseignant leur passe alors un 2^{ème} bateau/tapis, qu'ils disposeront de manière à se déplacer sans mettre les pieds dans l'eau.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les marins aient rejoint l'autre rive.

« Nœud humain »

En cercle.

Les élèves tendent les mains vers le centre, paumes ouvertes vers le sol.

Ils ferment les yeux et doivent saisir deux mains au hasard.

Ils ouvrent ensuite les yeux et essaient de défaire le nœud ainsi formé sans lâcher les mains.

Le jeu prend fin quand les enfants se retrouvent en un ou plusieurs cercles.

JEUX COOPÉRATIFS

« L'aveugle »

Les élèves sont par équipe de 2.

Un élève a les yeux bandés. L'autre élève le guide, une main sur l'épaule.

Variante : on peut faire cette activité sur un parcours défini à l'avance, dedans ou dehors, juste à la voix...

« Jeu du bâton »

Un grand bâton (type manche à balai) par équipe de 4 ou 5.

Les élèves sont côte à côte, alignés et tendent leurs index devant eux, paume vers le sol.

L'enseignant pose le bâton sur l'ensemble des index.

Le but pour les élèves est de réussir à poser le bâton au sol sans le faire tomber et en faisant en sorte que chaque index soit toujours au contact du bâton.

ACTIVITÉS MUSICALES

CHANT

L'idée est de proposer un chant simple dans une langue différente ou inventée à l'exemple de la comptine "Am stram gram".

« Banaha »

Paroles: <https://www.youtube.com/watch?v=0RGCEF66GDg>

En canon: <https://www.youtube.com/watch?v=E9t0nGVeZy4>

« Canon des arbres »

On peut utiliser le refrain de cette chanson de Steve Waring qui, même s'il mentionne des noms d'arbres en français, finit par devenir une ritournelle de syllabes. Voir la [version de Pauline](#) (avec les paroles si besoin).

PERCUSSIONS CORPORELLES

Commencer par des rythmes très simples proposés par l'enseignant puis inviter les élèves qui le souhaitent à faire des propositions qui seront reproduites par toute la classe.

Ne pas hésiter à utiliser des comptines ou chansons apprises en classe, qui donnent une base musicale et parfois une chorégraphie de gestes commune.

Quelques exemples de réalisations en CE-CM:

- en accompagnement d'un chant : [groupe 1](#), [groupe 2](#)
- percussions uniquement : [groupe 3](#), [groupe 4](#), [groupe 5](#)

ACTIVITÉS DÉCOUVERTE DE L'ENVIRONNEMENT

« La découverte de l'école »

La visite a lieu plusieurs fois.

Le jour de l'arrivée du nouvel élève, un groupe de 3 ou 4 élèves prennent en charge le nouveau pour la visite guidée de l'école.

Au retour tous les enfants dessinent le plan de l'école en ajoutant son prénom. L'enseignant ramasse les plans et indique la date.

Ce même travail sera fait plusieurs fois dans l'année. Des comparaisons individuelles des représentations spatiales pourront être analysées, montrant l'évolution des représentations et la justesse des plans.

« La visite du village »

Les élèves choisissent, sur le plan du village/du quartier, un circuit de visite où ils ciblent les éléments « incontournables » à voir : mairie, monument, rivière, parc....

La visite a lieu, pendant laquelle des petits groupes d'élèves posent devant ces éléments. Clic, des photos sont faites.

De retour en classe, impression des photos et les enfants retrouvent, à l'oral ou à l'écrit, qui pose devant quoi et pourquoi ce lieu a été choisi.

Variante : on peut proposer aux élèves de dessiner le paysage :

- soit un lieu qu'il aura choisi et il faudra se le remémorer ensuite
- soit un morceau de paysage.

Dans ce cas, tous les élèves sont en cercle mais regardent vers l'extérieur. Chacun « croque » quelques degrés sur les 360 °.

ACTIVITÉS DE TUTORAT

« L'accompagnement »

Les premières semaines, proposer aux élèves de la classe d'accompagner le nouvel élève.

Dans un premier temps, on choisira les élèves volontaires puis, progressivement, cela peut devenir une des « responsabilités » de la journée ou de la semaine.

Le tuteur aide le nouvel élève pour se repérer dans les lieux, les outils, à nommer les personnes/les objets, à s'intégrer dans les jeux de cour.

NB : ce « travail » de tutorat devra être discuté en amont avec les élèves de la classe pour réfléchir à ce que peut être l'accompagnement d'un élève allophone et les limites de cet accompagnement.

« Les cartes défi »

Des cartes « défis » : connaître le nom des couleurs, compter jusqu'à 10, nommer 5 émotions, connaître les parties du visage, connaître les noms des vêtements, ... sont disponibles.

L'élève allophone en choisit une et est aidé par un élève volontaire pour mémoriser ces nouveaux mots.

L'élève conserve la carte lorsqu'il a réussi le défi.

Autres pistes évoquées : sports comme le football, mathématiques, sciences, jeux de société type échecs, cirque, reconstitution de constructions géométriques...

AUTRES RESSOURCES

LIENS INSTITUTIONNELS

- Eduscol : [page générale sur l'accueil des EANA](#) (élèves allophones nouvellement arrivés) et sur laquelle on trouve un lien vers une page dédiée aux enfants arrivant d'Ukraine et, plus largement d'une zone de conflit.
- [CASNAV](#) (Centre académique pour la scolarisation des enfants allophones nouvellement arrivés et des enfants issus de familles itinérantes ou voyageuses)
- [Dossier CIRBUS](#) de l'académie de Clermont-Fd

➤ LIENS VERS ASSOCIATIONS PARTENAIRES DE L'ECOLE

- Solidarité laïque : livret « [Stop aux idées reçues sur les enfants et les personnes migrantes](#) »
- OCCE 63 : [padlet de notre équipe](#) où ont été déposées des ressources (imagiers, sous-main,
- jeux de mathématiques et français...)
-

➤ AUTRES LIENS UTILES

- [Imagier en ukrainien](#)
- [Histoires](#) à télécharger (français et autre langue au choix)

REMERCIEMENTS

Gwenaël DUBOIS, animatrice de l'AD43, et Rachel GIRARDIN, animatrice de l'AD63, tiennent à remercier chaleureusement :

- Camille BIACHE (membre du CA de l'AD 63)
- Sylvie CHOISNET (enseignante et membre du CA de l'AD 43)
- Marie GASMANN (animatrice de l'AD 54)

pour leur engagement et leurs idées précieuses.

Elles remercient également les enseignants qui ont envoyé leurs suggestions.

Elles tiennent enfin à adresser un remerciement particulier à :

- Karine GAILLARD (enseignante du 43 pour les élèves primo-arrivants)
- Céline MARNAS (formatrice au CASNAV de l'académie de Clermont-Fd)
- Jean-Michel GOURAUD (CPD Langues du 63)

pour leurs éclairages et leur collaboration.



Nous espérons que ce livret vous a été utile.
Nous attendons vos retours et accueillerons vos questions,
vos remarques et témoignages.
Ceux-ci nous aiderons à vous accompagner encore mieux.
Merci !