

Nom des auteurs :

- Aline Idoux, professeur d'anglais
- Laurence Langlois, professeur d'anglais
- Isabelle Hiernard, professeur d'espagnol
- Marie Pauly, professeur d'espagnol
- Svenja Delautre, professeur d'allemand
- Marylène Pourailly, professeur d'allemand
- Pierre Mougin, professeur d'italien

Niveaux :

- niveaux A1, A2 et B1 (cycle 3, cycle 4, lycée)

Discipline :

- anglais, espagnol, allemand, italien

Objectif :

Développer l'interculturalité : faire découvrir aux élèves des fêtes traditionnelles des pays dont ils apprennent la langue à travers un escape game unilingue ou bilingue.

Mise à disposition de kits d'échappée games modulables (niveaux et langues) et téléchargeables avec leur mise en œuvre, les consignes, les ressources et les coups de pouce.

A partir d'indices sur des fêtes traditionnelles issues de plusieurs pays, les élèves ont pour mission de trouver un code ouvrant un coffre.

Compétences travaillées :

- réception orale,
- réception écrite,
- production orale en continu,
- médiation

Programme culturel :

Cycle 3 : Des repères géographiques, historiques et culturels des pays

Cycle 4 : Rencontres avec d'autres cultures

- **Voie professionnelle :**
 - Formation interculturelle ;
 - Thèmes d'étude : jours fériés, fêtes nationales et locales
- **LGT :**
 - Formation culturelle et interculturelle ;
 - Axe : le passé dans le présent

Ci-contre les fêtes abordées :

Kits d'échappée games plurilingues sur la thématique des fêtes traditionnelles dans le monde

- Kit en allemand
- Kit en anglais
- Kit en espagnol
- Kit en italien
- Kit en anglais - allemand
- Kit en anglais - espagnol
- Kit en anglais - italien

3 niveaux pour chaque kit :

A1 / A2 / B1



Kits modulables : choix de langue, choix de niveaux, possibilité de mixer les niveaux et les langues
Kits bientôt disponibles en version numérique sur le site de la DANE et kits imprimés bientôt disponibles en prêts à la DANE



Die Fünfte Jahreszeit
Rummelpottlaufen
Karneval der Kulturen
Abiball
Richtfest
Sternsinger
Maibaum



Groundhog Day
Guy Fawkes Night
Valentines Day
Waitangi Day
Xmas Jumper Day
Red Nose Day

34 fêtes

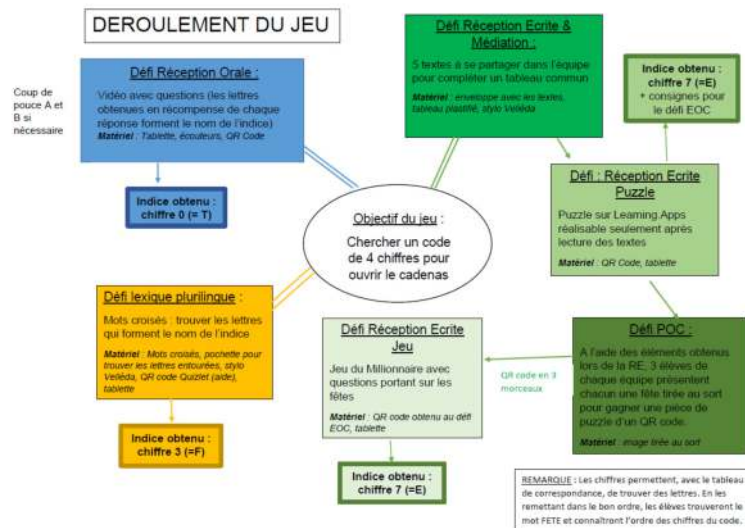


La Befana
Il Calcio Storico
Il Carnevale
Il Palio
La Festa Della Repubblica
La Regata Storica



Las Fallas
Navidad en Méjico
Fiesta vikinga en Catoira
Los Enharinados
Feliz carnaval en Barranquille
El día de los muertos
Cartagineses y romanos
El cinco de mayo
La semana santa en Venezuela
Fiesta de la arribada
La quinceañera
Carnaval de Montevideo
Doce de octubre
Wayuu
Faroles
Carnaval indiano

Mise en œuvre :



Ressources utilisées :

Certains textes utilisés pour l'activité de réception écrite sont issus de la BRNE anglais cycle 4 et de la BRNE espagnol cycle 4. Les autres textes ont été rédigés directement par les auteurs du jeu.

Autres ressources utilisées pour créer les activités : You Tube, Playposit, Adobe Spark video, Learning Apps, Quizlet, Puzzle maker, QR code generator, Word, PDF

Récapitulatif des documents et du matériel à prévoir :

Documents mis à disposition aux élèves	Documents gardés par le professeur	Matériel à prévoir
QR Code CO (réception orale)	Coups de pouces A et B	Feuille + stylo pour pouvoir noter les indices
Mots croisés plastifiés + Pochette avec les ronds inscrits	Les images dans une enveloppe	Tablettes (2/3 par groupes)
Enveloppe avec les 5 textes + tableau de compréhension plastifiée	QR Code Millionnaire coupé en 3 morceaux	Ecouteurs
QR Code Quizlet		Stylo Velléda
QR Code Puzzle		
Tableau de correspondance chiffres-lettres		

Plus-values de l'escape game :

- Enrichissement culturel
- Motivation des élèves grâce à l'aspect ludique à travers le défi à relever
- Collaboration des élèves pour résoudre l'énigme, développement de la cohésion entre élèves
- Stimulation des interactions pédagogiques entre élèves, développement de l'intelligence collective

Points de vigilance :

- Pour une réalisation de l'escape game en classe complète, dupliquer les kits pour proposer l'escape game en îlots (4 à 5 élèves)
- Anticiper la mise en place du jeu
- Anticiper la phase de répartition des rôles avec votre collègue si vous choisissez un escape game bilangue (et le choix de la langue des consignes)
- Penser à la phase de restitution et d'explication à la fin du jeu pour que les élèves disposent de la solution à toutes les énigmes
- Gérer le temps pour une réalisation de l'escape game sur une séance de cours, club ou pause méridienne
- Prévoir une récompense pour les équipes gagnantes (mots d'encouragement, bonus sur le prochain contrôle, etc).