

Escape Game : Les musiciens de Brême (Allemand - Cycles 2 et 3)

Présentation du projet :

Les élèves découvrent une histoire du patrimoine culturel allemand et sont invités à suivre un parcours mêlant low tech et high tech pour s'entraîner à la réinterprétation du conte.

Projet mis à disposition et conduit avec des classes de cycle 2 et 3 de Moselle Est par Florence MAGNO, Conseillère pédagogique Langues Vivantes.



Projet LV-TICE 2020

Titre / Thème: Les musiciens de Brême

Problématique: Comment permettre aux élèves d'échanger et de débattre autour d'un conte en langue vivante étrangère ?

Mise en œuvre :

Etape 1 : Familiarisation avec le conte :

Séance 1:*

- Premières écoutes du conte
- Travail autour des mots familiers

Séance 2 et 3*:*

- Apprentissage / réactivation du lexique des animaux du conte autour de jeux collectifs puis par petits groupes (low tech)

Séance 4 et 5*:*

- Apprentissage / réactivation du lexique et des formulations pour parler des humeurs / état de santé

Séance 6 et 7*:*

- Apprentissage / réactivation du lexique des métiers

Séance 8 et 9* :*

- Théâtralisation de l'histoire avec des marottes par groupes de 4

Etape 2 : Discuter du conte :

Séance 10 (40 minutes)

Réalisation de l'escape game par groupe de 5 élèves:

Réactivation du lexique

- des animaux
- des humeurs et de l'état de santé
- des nombres et des formes

Réactivation des formulations pour

- dire et demander des informations
- donner son avis
- dire ce que l'on aime
- dire ce que l'on fait
-

Etape 3 : Raconter l'histoire :

Séance 11* et 12 *

Enregistrement (sur tablette) par les élèves d'une interprétation du conte à 4 voix.

* : séances de 20 minutes

Supports :

- Documents sur le padlet des Conseillers Pédagogiques en Langues Vivantes Etrangères de Moselle : « Bremer Stadtmusikanten » <https://padlet.com/CPLV57/BSM>
- Malette conte réalisée par les Conseillers Pédagogiques en Langues Vivantes Etrangères de Moselle contenant tous les jeux low tech, les albums et les marionnettes, disponible en prêt auprès du Centre Transfrontalier de St Avold

Objectifs culturels et formatifs :

Programme culturel :

Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge en abordant l'univers enfantin par les contes traditionnels

Savoirs :

- Connaître le conte « le musiciens de Brême » de Grimm

Capacités et attitudes :

Comprendre l'oral : Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes simples lus par le professeur.

- Être capable de reconnaître les mots familiers et courants dans une histoire racontée
- Être capable de comprendre la trame d'une histoire

Prendre part à une conversation : Participer à des échanges simples pour être entendu et compris :

- Être capable de travailler en groupe pour résoudre une énigme
- Partager ses connaissances pour réaliser une activité
- Respecter l'opinion des autres

S'exprimer oralement en continu

En s'appuyant sur un modèle, raconter.

Objectifs linguistiques :

Objectifs lexicaux

- *Rebrassage* : le lexique des animaux domestiques (chat, chien)

Points nouveaux / majeurs : le lexique des animaux de la ferme et leur cris (coq, âne), les métiers (meunier, fermière, chasseur, voleur)

Objectifs phonologiques :

- [au] de Wau wau, miau miau

[aü] de Räuber

AL dominantes travaillées (descripteurs du Cadre) :

Niveaux visés : A1 +

Activités de communication langagière et stratégies du niveau A1 du CECR

Production orale générale	Peut produire des expressions simples isolées sur les gens et les choses.
Monologue suivi : décrire l'expérience	Peut se décrire, décrire ce qu'il/elle fait.
Production écrite générale	Peut écrire des expressions et phrases simples isolées.

Compréhension générale de l'oral	Peut comprendre une intervention lente et soigneusement articulée qui comprend de longues pauses pour en assimiler le sens.
Comprendre des annonces et instructions orales	Peut comprendre des instructions qui lui sont adressées lentement et avec soin et suivre des directives courtes et simples.
Compréhension générale de l'écrit	Peut comprendre des textes très courts et très simples, phrase par phrase, en relevant des noms, des mots familiers et des expressions très élémentaires et en relisant si nécessaire.
Lire pour s'orienter	Peut reconnaître les noms, les mots et les expressions les plus courants dans les situations ordinaires de la vie quotidienne.
Lire des instructions	Peut suivre des instructions brèves et simples (par exemple pour aller d'un point à un autre).
Interaction orale générale	Peut interagir de façon simple, mais la communication dépend totalement de la répétition avec un débit plus lent, de la reformulation et des corrections. Peut répondre à des questions simples et en poser, réagir à des affirmations simples et en émettre dans le domaine des besoins immédiats ou sur des sujets très familiers.
Comprendre un locuteur natif	Peut comprendre des expressions quotidiennes pour satisfaire des besoins simples de type concret si elles sont répétées, formulées directement, lentement et clairement par un interlocuteur compréhensif. Peut comprendre des questions et des instructions qui lui sont adressées lentement et avec soin et suivre des consignes simples et brèves.
Conversation	Peut présenter quelqu'un et utiliser des expressions élémentaires de salutation et de congé. Peut demander à quelqu'un de ses nouvelles et y réagir. Peut comprendre des expressions quotidiennes pour satisfaire à des besoins simples de type concret si elles sont répétées, formulées directement, clairement et lentement par un interlocuteur compréhensif.
Coopération à visée fonctionnelle	Peut comprendre les questions et instructions formulées lentement et soigneusement, ainsi que des indications brèves et simples. Peut demander des objets à autrui et lui en donner.
Obtenir des biens et des services	Peut demander quelque chose à quelqu'un ou le lui donner. Peut se débrouiller avec les nombres, les quantités.
	Peut comprendre des questions et des instructions qui lui sont

Échange d'information	<p>adressées lentement et avec soin et suivre des directives simples et brèves.</p> <p>Peut répondre à des questions simples et en poser : peut réagir à des déclarations simples et en faire.</p> <p>Peut poser des questions personnelles, par exemple sur le lieu d'habitation, les personnes fréquentées, et répondre aux mêmes types de questions.</p>
Interviewer et être interviewé (l'entretien)	<p>Peut répondre dans un entretien à des questions personnelles posées très lentement dans une langue directe et non idiomatique.</p>
Notes, messages et formulaires	<p>Peut écrire chiffres, nom, nationalité, adresse, âge, date de naissance sur une fiche de renseignement par exemple.</p>
Traiter un texte	<p>Peut copier des textes courts en script ou en écriture lisible.</p> <p>Peut copier des mots isolés et des textes courts imprimés normalement.</p>

Objectifs numérique et outils numériques utilisés :

- Ecouter et comprendre une histoire lue (CO)
- Utiliser des outils numériques pour réaliser une tâche : résoudre les énigmes de l'échappée game

Plus-values de l'utilisation des outils numériques :

- Développement de l'autonomie des élèves qui avancent à leur rythme dans les activités
- Collaboration des élèves pour la résolution de l'échappée game.
- Intérêt des élèves pour le numérique, apprentissage du lexique et de formulations facilité par le numérique.

Ouvertures possibles / transposabilité :

- Mise à disposition de la mallette et de l'ensemble des outils pour le cycle 2 et 3 au Centre Transfrontalier
- Outil pouvant être utilisé dans le cadre d'une rencontre lors d'un partenariat. Cet outil permet une différenciation.