


Escape Games : fêtes traditionnelles dans le monde (Interlangues - Cycles 3 et 4, lycée)

Présentation du projet :

Dans le cadre de la réflexion sur la thématique de la ludification des apprentissages, une équipe de 7 enseignants interlangues de l'académie de Nancy-Metz a travaillé ensemble sur un *escape game* interculturel. Elle a ainsi créé des kits d'escape games pour une utilisation ponctuelle, de la primaire au lycée, dans le cadre d'un événement ou d'une occasion particulière, pour mettre en valeur la richesse des langues et des cultures et encourager la collaboration entre les participants. On peut imaginer les mettre en place dans le cadre d'une porte ouverte d'établissement, d'un club de langues, de la semaine des langues, etc. Ces kits sont proposés en 3 niveaux A1, A2 et B1 (cycle 3, cycle 4, lycée) et dans 4 langues : anglais, espagnol, allemand, italien mais également sous forme de kits bilangues (anglais-allemand / anglais-espagnol / anglais-italien)

Concepteurs : Allemand : Svenja Delautre, Marylène Pourailly - Anglais : Aline Idoux, Laurence Langlois - Espagnol : Marie Pauly, Isabelle Hiernard - Italien : Pierre Mougin

 <p>Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE</p>	Projet LV-TICE 2020
Titre / Thème: Kits d' <i>escape games</i> plurilingues sur la thématique des fêtes traditionnelles dans le monde	
Problématique: Comment développer l'interculturalité et faire découvrir aux élèves des fêtes traditionnelles des pays dont ils apprennent la langue à travers un <i>escape game</i> unilingue ou bilingue ?	
Mise en œuvre : Mise à disposition de kits d' <i>escape games</i> modulables (niveaux et langues) et téléchargeables avec leur mise en œuvre, les consignes, les ressources et les coups de pouce. A partir d'indices obtenus à la suite d'activités de découverte de fêtes traditionnelles issues de plusieurs pays, les élèves ont pour mission de trouver un code ouvrant un coffre.	
Supports : - Textes issus de la BRNE anglais cycle 4 et de la BRNE espagnol cycle 4 ou rédigés par les auteurs du jeu - Vidéos disponibles sur YouTube	
Objectifs culturels et formatifs Objectifs culturels : 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

Savoirs : mieux connaître et comprendre les fêtes dans le monde, leurs origines et leurs coutumes ; s'interroger sur ce qui relève du cliché ou de la réalité et sur la diversité culturelle d'une même aire linguistique

Capacités et attitudes:

- Utiliser les différentes stratégies pour comprendre des supports écrits et sonores
- Savoir rendre compte d'informations concernant diverses fêtes culturelles
- Agir collaborativement
- Mener une démarche de recherche et de résolution de problème

Objectifs linguistiques :

Objectifs lexicaux :

- TOUTES LV : introduire et employer le lexique des pays, régions et fêtes traditionnelles, réviser l'expression des nombres

Objectifs grammaticaux / fonctionnels :

- TOUTES LV : réviser et employer le présent de l'indicatif, l'expression de la chronologie, l'expression du but et savoir situer dans le temps
- ITALIEN : approfondir le passé composé et l'expression des siècles
- ESPAGNOL : approfondir la phrase impersonnelle
- ANGLAIS : réviser et employer le présent simple et le prétérit
- ALLEMAND : introduire le passif (niveau B1)

Objectifs phonologiques :

- TOUTES LV : travailler la prononciation des pays et des fêtes en lien avec le lexique / les faits de langue
- TOUTES LV : être intelligible en lien avec les activités langagières orales
- ANGLAIS : travailler la prononciation des verbes au prétérit

Objectifs citoyens

- Faire réfléchir sur les apports liés à la diversité des cultures et des langues
- Développer la communication, l'entraide et le travail collaboratif

AL dominantes travaillées (descripteurs du Cadre) :

- Réception orale,
- Réception écrite,
- Production orale en continu,
- Médiation

Objectifs numériques et outils numériques utilisés

Autres ressources utilisées pour créer les activités :

- You Tube : chaîne de vidéos ;
- Playposit : aide à la compréhension de vidéo avec insertion de QCM et pauses réflexives ;
- Adobe Spark video : création de vidéos à partir d'images et d'audio ;
- Learning Apps : générateur d'exercices interactifs autocorrectifs ;

- Quizlet : générateur de flashcards sonores ;
- Puzzle maker : générateur de mots-croisés ;
- QR code generator : générateur de QR code à flasher ;
- Word, PDF : mise en page des textes, activités et consignes

Plus-values de l'utilisation des outils numériques :

- Permettent de proposer en parallèle des activités relevant de différentes activités langagières
- Permettent un travail individuel avec gestion du rythme personnel d'apprentissage (notamment lors de la CO: plusieurs écoutes possibles si besoin ainsi que la possibilité de recommencer les exercices interactifs pour parvenir à la solution)

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
- Possibilité pour l'enseignant d'étudier le fonctionnement et l'attitude des joueurs (élèves) pendant le jeu pour mieux mettre en place un travail collaboratif

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.).

Ouvertures possibles / transposabilité :

- L'*escape game* peut donner lieu ensuite à une activité de production écrite où chaque élève exprime son opinion sur la fête qu'il a le plus appréciée, en justifiant son choix (sous forme de contributions papier à épingler sur un panneau d'affichage ou sous format numérique sur Tricider)
- La trame de l'*escape game* peut être utilisée pour d'autres thématiques, en changeant les supports.
- Les différents niveaux (A1, A2, B1) et les différentes langues permettent aux enseignants de composer l'*escape game* de leur choix en mixant les langues ou les niveaux.
- Pour le niveau B1 (élèves de lycée), il est possible d'envisager d'étudier les fêtes au moyen de textes littéraires (plutôt que par des seuls textes informatifs) ou sensibiliser les élèves à des fêtes moins connues pour leur permettre de réfléchir à l'ancrage historique et culturel

des fêtes.