

Escape game pédagogique “*La Tour de Babel*”

Livret pédagogique et ressources



SOMMAIRE

SOMMAIRE	1
Porteurs / Concepteur(s) /Contact	3
Introduction	4
Préambule	4
Objectifs	4
Matériel	6
Impressions	6
Installation	14
Lancement du jeu	15
Rappel des règles d'un escape game	16
Introduction de "Vivre l'allophonie"	16
Le logigramme du jeu	17
Les énigmes	18
Le carnet de bord	18
Les éléments libres	19
La Phrase avec symboles à reconstituer	19
L'indice Formes	19
Les clés	19
Le cadran	20
Enigme A	21
Description	21
Solution	22
Indice possible	22
Enigme B	23
Description	23
Solution	23
Indice possible	24
Enigme C	25
Description	25
Solution	26
Indice possible	26
Enigme D	27
Description	27
Solution	28
Indice possible	28
Enigme finale : reconstitution de la clé	29
Description	29
Solution	30



Co-funded by
the European Union

Indice possible	31
Le débrief	32
Les documents à imprimer	35



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DELLA BASILICATA



INSPÉ Institut national
supérieur des professeurs
et de l'éducation
Académie d'Amiens
Hauts-de-France



CANOPÉ





Co-funded by
the European Union

Porteurs / Concepteur(s) /Contact :

- Nom de l'organisme : INSPE-Lille-HdF, CASNAV Lille
- Nom du référent / des concepteurs : Ewen Lecuit , Cyril Valiau
- Contact : ewen.lecuit@univ-lille.fr



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DELLA BASILICATA



INSPE Institut national
supérieur des professeurs
et de l'éducation
Académie d'Amiens
Hauts-de-France



CANOPÉ



Introduction

Préambule

Selon la dernière enquête TALIS* (OCDE, 2019) les enseignants sont très peu nombreux à se déclarer préparés pour enseigner en milieu plurilingue et pluriculturel (8 % en France contre 16% moyenne OCDE).

“Vivre l’allophonie” est un exemple de la ludopédagogie au service de la formation. Ce jeu d’évasion (ou escape game) pédagogique comprend 4 énigmes à réaliser successivement de manière collaborative. Dans chaque équipe, la résolution des 4 énigmes permet d’obtenir les indices nécessaires pour reconstituer un symbole. C’est l’assemblage final des 5 symboles (1/équipe) qui signifie la résolution du jeu. est orientée principalement vers le développement de compétences par l’isomorphisme, la réflexivité et l’immersion. Cette approche pédagogique permet de s’interroger sur les perspectives offertes par des pratiques de formation innovantes pour amener à un changement des pratiques de classe chez les enseignant·es.

Le public visé :

- des enseignants (toutes disciplines) en activité dans des établissements scolaires primaires et secondaires (formation continue) ;
- des étudiants se préparant aux métiers de l’enseignement dans les établissements scolaires primaires et secondaires (formation initiale) ;
- des formateurs d’enseignants et d’étudiants.

Les participants sont placés en situation d’allophonie afin d’appréhender les difficultés rencontrées par les élèves nouvellement arrivés ne parlant pas la langue du système éducatif qu’il fréquente et/ou du pays d’accueil.

La phase de jeu s’accompagne d’une phase d’institutionnalisation indispensable qui permettra aux participants de verbaliser les stratégies de résolution des énigmes mises en œuvre pendant le jeu et de travailler à leur transférabilité dans leur classe.

Objectifs

Les compétences développées relèvent à la fois :

- de savoirs :
 - connaître des notions clés : plurilinguisme, langue première, langue de scolarisation, langue étrangère, langue seconde, interculturalité ;
 - identifier les principales caractéristiques linguistiques d’une langue (syntaxe, phonologie, système d’écriture) ;

- percevoir des différences culturelles liées aux systèmes éducatifs,
- de savoir-faire :
 - Identifier les besoins spécifiques des élèves allophones ;
 - Prendre en compte et valoriser le plurilinguisme ;
 - Adapter ses pratiques pédagogiques et gestes professionnels aux élèves allophones à l'oral et à l'écrit (étayage, didactisation, coopération, collaboration, adaptation, différenciation)
- de savoir-être :
 - Se décentrer par rapport à sa langue et sa culture ;
 - Faire preuve d'empathie ;
 - Coopérer pour résoudre un problème

*OCDE (2019). Résultats de TALIS 2018 (Volume I) : Des enseignants et chefs d'établissement en formation à vie, TALIS (Teaching and learning international survey), Éditions OCDE.

Préparation du jeu

Matériel

- 5 coffres/pochettes/autres contenants pouvant être fermés par cadenas à 3 chiffres
- 5 cadenas à 3 chiffres
- 20 grandes enveloppes
- 5 feutres à tableau blanc (dans le cas où les documents seraient plastifiés et réutilisables)
- 6 aimants
- les documents imprimés (voir rubrique “Impressions”)
- 1 chronomètre
- 5 tablettes ou 5 téléphones des participants avec connexion internet
- 2 porte-badges (ou épingles à nourrice)
- (optionnel) une musique d’ambiance

Impressions

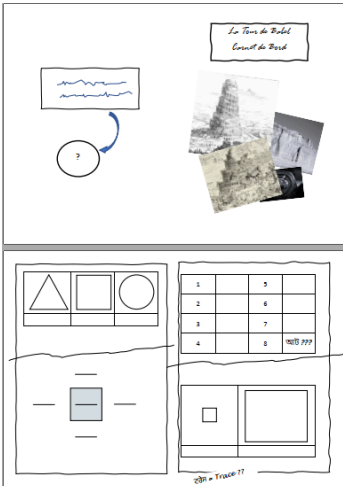
Tous les documents utiles sont à retrouver dans la rubrique “Les documents à imprimer”.

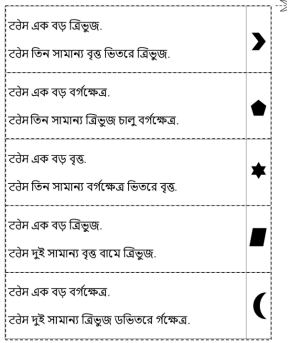
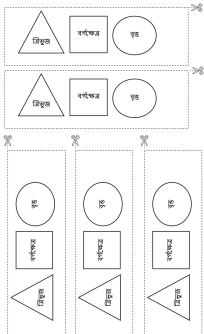
Nos conseils :

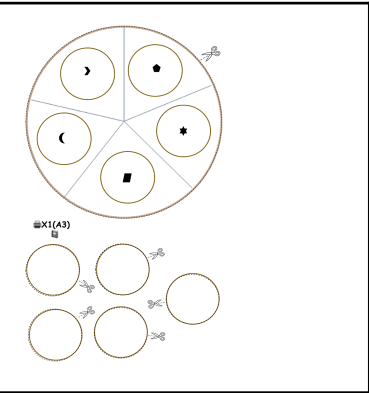

- imprimer les documents en couleur
- découper en suivant les symboles ✂
- nous recommandons la plastification des éléments pour une ré-utilisation ultérieure (les participants pourront utiliser des feutres à tableau blanc)


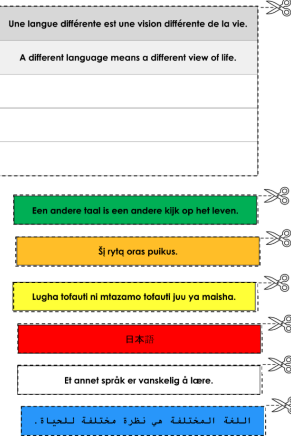
Suivre les instructions dans le tableau suivant :

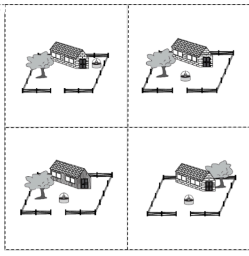
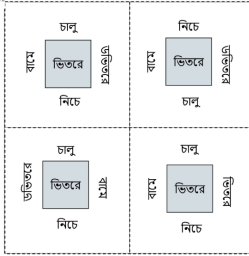
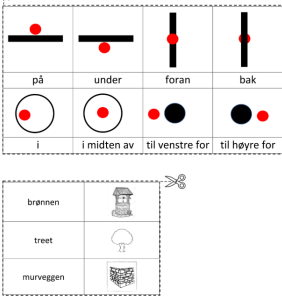
Instructions impressions (les documents se trouvent dans la section “Les documents à imprimer”)

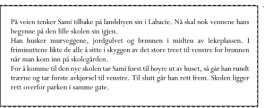
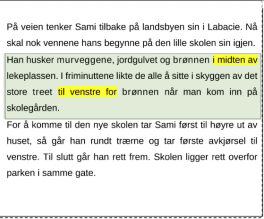
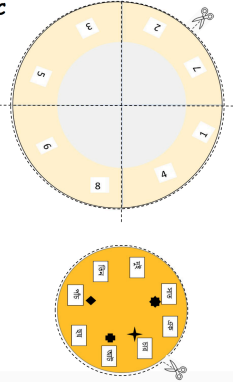
Intitulé du document	Visuel du document	Nombre de copies à imprimer	Format d'impression recommandé	Remarques
Carnet de bord		5	A4	<ul style="list-style-type: none"> → 1 par équipe → Imprimer en recto-verso → Plier au centre pour reformer un carnet

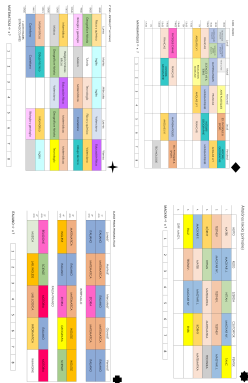
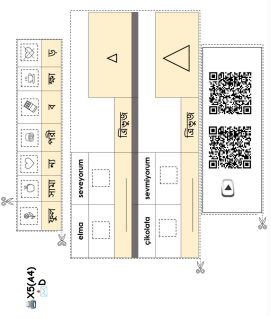
<p>Phrases avec symboles à reconstituer</p>		<p>1</p>	<p>A4</p>	<ul style="list-style-type: none"> → C'est le message à traduire pour reconstituer la clé → Couper selon pointillés → Mettre une bande différente dans chacun des carnets de bord
<p>Indice formes</p>		<p>1</p>	<p>A4</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Couper selon les pointillés → Mettre une bande dans chacun des carnets de bord

<p>Cadran + clés à compléter</p>		<p>1</p>	<p>A3</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Couper selon les pointillés → Le grand cadran sera exposé (au tableau, par exemple) à la vue de tous → Les petits cercles représentent les clés à compléter → Mettre un cercle dans chacun des carnets de bord
<p>Badges des animateur.ices/maître.sse s du jeu</p>		<p>1</p>	<p>A4</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Couper selon les pointillés → A mettre dans un support de badge ou à attacher avec une épingle à nourrice → On peut compléter la tenue des animateur.ices/maître.sses du jeu avec des blouses, des lunettes (type laborantin.es) pour le decorum

<p>Enigme A Drapeaux</p>		<p>5</p>	<p>A4</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Couper selon les pointillés → Inscrire des séries de 3 chiffres aléatoires au dos de chaque étiquette SAUF au dos de l'étiquette Gabon → Inscrire la série de chiffres du cadenas à ouvrir au dos de l'étiquette Gabon → Placer chacune des séries dans les enveloppes A
<p>Enigme A Phrases</p>		<p>5</p>	<p>A4</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Couper selon les pointillés → Placer chacune des séries dans les enveloppes A

<p>Enigme B Face A</p>		<p>5</p>	<p>A4</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Couper selon les pointillés → Assembler/coller chaque face A avec la face B correspondante (attention de bien respecter l'ordre des étiquettes !) → Placer chacune des séries dans les enveloppes B
<p>Enigme B Face B</p>		<p>5</p>	<p>A4</p>	
<p>Enigme B Référents</p>		<p>5</p>	<p>A4</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Couper selon les pointillés → Placer dans les enveloppes B

<p>Enigme B Textes</p>	<p>   </p>	<p>5</p>	<p>A4</p>	<p> → Couper selon les pointillés → Placer dans les enveloppes B </p>
<p>Enigme C Roue à reconstituer</p>	<p>  </p>	<p>5</p>	<p>A4</p>	<p> → Couper selon les pointillés → Placer dans les enveloppes C </p>

<p>Enigme C Emplois du temps (4 docs)</p>		<p>5 (de chaque emploi du temps)</p>	<p>A4</p>	<p>→ Placer dans les enveloppes C</p>
<p>Enigme D Leçon zéro</p>		<p>5</p>	<p>A4</p>	<p>→ Couper selon les pointillés → Placer dans les enveloppes D</p>

Installation

La salle est organisée en 5 îlots répartis dans la pièce (1 îlot par groupe).

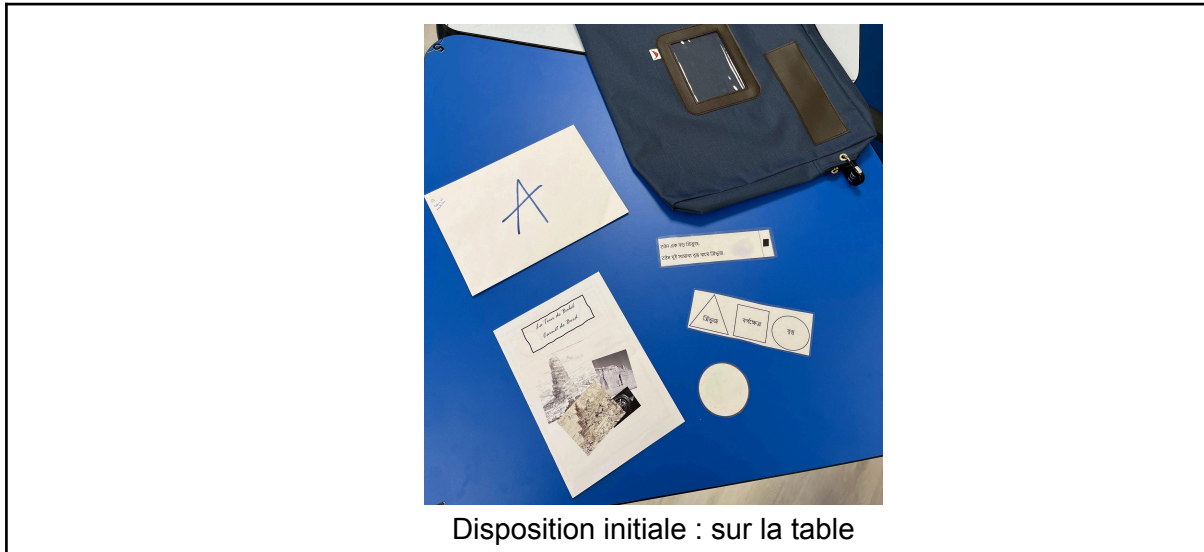
Les animateur.ices/maître.sses du jeu épinglent leur badge à leur veste.

Le cadran est placé en évidence (idéalement aimanté au tableau).

La musique d'ambiance et le chronomètre sont prêts à être lancés (optionnel).

Sur chaque îlot, on dispose :

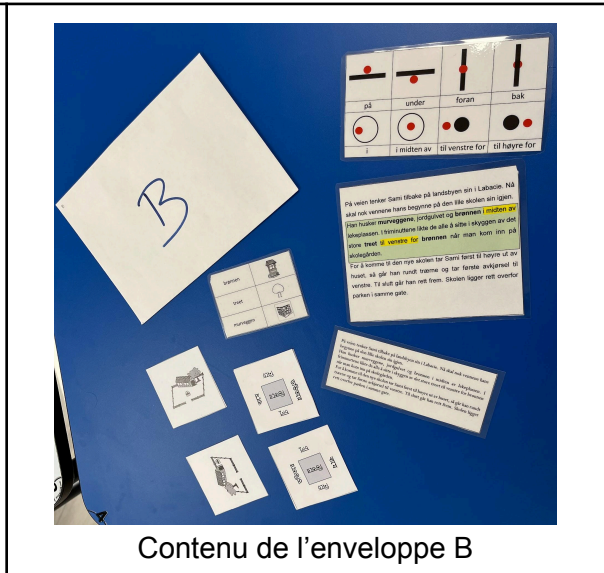
- 1 "carnet de bord", avec à l'intérieur : 1 "clé à compléter", 1 "phrase avec symboles à reconstituer", 1 "indice formes"
- 1 enveloppe "Enigme A", contenant :
 - 1 jeu de "Drapeaux"
 - 1 jeu de "Phrases"
- 1 pochette/coffre fermé.e par un cadenas à 3 chiffres (les 3 chiffres sont ceux qui figurent derrière l'étiquette Gabon de l'énigme A), avec à l'intérieur : 1 enveloppe Enigme B, 1 enveloppe Enigme C, 1 enveloppe Enigme D, remplies comme tel :
 - Dans chaque enveloppe "Enigme B", on aura disposé :
 - 1 jeu de "Faces A / Faces B"
 - 1 jeu de "Référents"
 - 1 jeu de "Textes"
 - Dans chaque enveloppe "Enigme C", on aura disposé :
 - 1 "Roue à reconstituer"
 - 1 jeu d' "Emplois du temps"
 - Dans chaque enveloppe "Enigme D", on aura disposé :
 - 1 jeu d'éléments "Leçon zéro".



Disposition initiale : sur la table



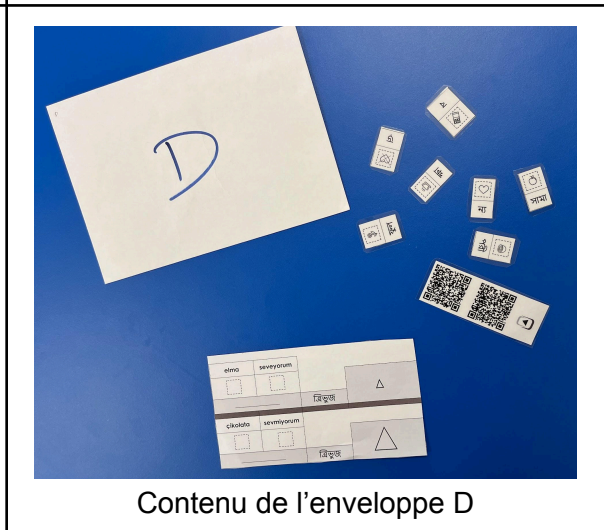
Contenu de l'enveloppe A



Contenu de l'enveloppe B



Contenu de l'enveloppe C



Contenu de l'enveloppe D

Lancement du jeu

Rappel des règles d'un escape game

Les participants sont répartis en 5 équipes. On évacue les affaires loin des tables. Un crayon seulement est autorisé. Si les participants ne disposent pas d'une tablette fournie par les animateur.ices, ils pourront garder un téléphone pour lire les QR codes du jeu.

Les animateur.ices rappellent les règles de base d'un escape game :

- s'agissant d'un jeu sur table, tous les éléments nécessaires sont déjà sur la table
- les aides numériques sont interdites (seul le lecteur de QR code est autorisé)
- c'est un jeu collaboratif, il faut communiquer avec ses partenaires et échanger les indices et informations récoltés au fur et à mesure
- il est interdit de forcer les cadenas

Concernant cet *escape game* précisément, tout est question d'observation et de logique. S'agissant d'énigmes, il n'y a pas de consignes. Il n'est pas nécessaire de connaître les langues utilisées pour résoudre les énigmes.

Introduction de "Vivre l'allophonie"

Les animateur.ices lisent l'introduction :

Bonjour. Bienvenue dans notre laboratoire de recherche sur les langues. Je suis le professeur Keskidi et voici ma/mon collègue le professeur Lapacompri. Nous sommes chercheurs au département antiquité du Louvre.

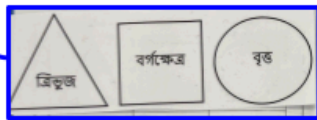
Nous avons fait appel à vous pour une mission de première importance. Nous vous remercions d'avoir accepté et d'être venus de si loin et si rapidement.

Voilà la situation. Notre équipe d'archéologues a découvert sur le site historique de la tour de Babel en Irak un cadran qui permettra de lever la malédiction de Babel. Nous le savons grâce à des documents écrits retrouvés sur le site.

Malheureusement, une partie des symboles qui figurent dans ces documents reste incompréhensible. Nous avons donc décidé de réunir les meilleurs experts du paléolinguisme, vous, pour décrypter ces symboles. Le cadran doit être actionné par 5 clés. Malheureusement les clés ont été effacées par le temps. Ces clés sont le seul moyen pour actionner le cadran. Mais le temps est compté, vous n'avez plus qu'une heure pour empêcher que l'intercompréhension entre les peuples ne soit plus jamais possible.

Le logigramme du jeu

Découverte du scénario / Discovery of the scenario / Descubrimiento del escenario / Scoperta dello scenario / Откриване на сценария



Énigme/Riddle/Acerti jo/Enigma/Гатанка
A

Ouverture du cadenas / Padlock opening / Apertura del candado / Apertura del lucchetto / Отваряне на катинара

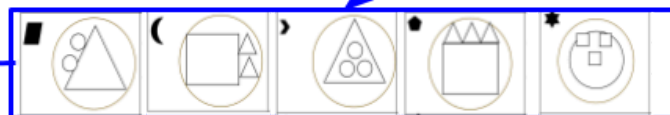
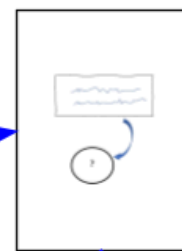
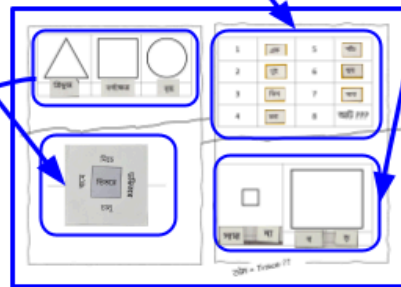
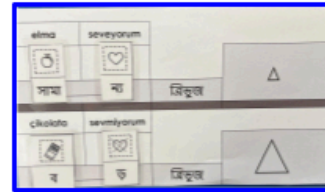
Énigme/Riddle/Acerti jo/Enigma/Гатанка
B



Énigme/Riddle/Acerti jo/Enigma/Гатанка
C



Énigme/Riddle/Acerti jo/Enigma/Гатанка
D



Fin / End / Fin / Fine /
Край

Les énigmes

Le carnet de bord

La couverture du carnet ne comporte pas d'indices.

La zone **1** peut être complétée avec les noms des formes géométriques grâce à l'indice Formes à disposition dès le début du jeu.

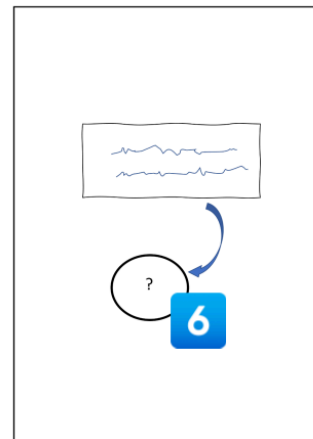
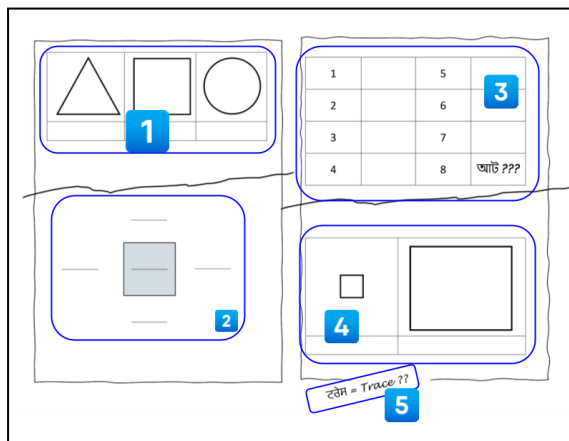
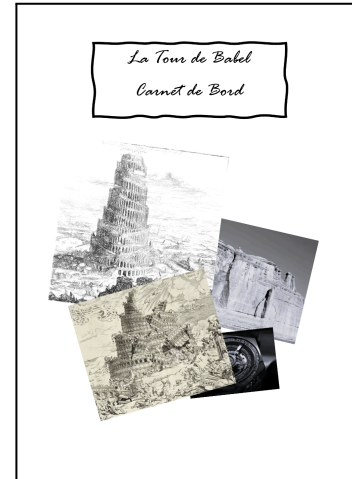
La zone **2** sera complétée avec les prépositions de lieu obtenues grâce à la résolution de l'énigme B.

La zone **3** sera complétée avec les chiffres de 1 à 8 obtenus grâce à la résolution de l'énigme C (la traduction du chiffre 8 est déjà donnée comme indice).

La zone **4** sera complétée avec les mots "petit" et "grand" obtenus grâce à la résolution de l'énigme D.

L'indice **5** permet de traduire le premier mot de la Phrase avec symboles à reconstituer.

L'indice **6** permet de faire le lien avec la Phrase avec symboles à reconstituer et la Clé à compléter.



Les éléments libres

La Phrase avec symboles à reconstituer

Chaque équipe reçoit dès le début du jeu une carte avec 2 phrases à traduire. Les messages sont différents pour chaque équipe. Ils donnent des indications pour dessiner des symboles. Le premier mot, "Trace", est traduit grâce à l'indice dans le carnet de bord. Le reste des phrases peut être traduit grâce aux indices récoltés dans les énigmes B, C et D. Les symboles reconstitués sont à dessiner sur les Clés qui seront posées sur le Cadran.

তবেম এক বড় ত্রিভুজ। তবেম তিন সামান্য বৃত্ত ভিতরে ত্রিভুজ।	➤
তবেম এক বড় বর্গক্ষেত্র। তবেম তিন সামান্য ত্রিভুজ চালু বর্গক্ষেত্র।	⬥
তবেম এক বড় বৃত্ত। তবেম তিন সামান্য বর্গক্ষেত্র ভিতরে বৃত্ত।	★
তবেম এক বড় ত্রিভুজ। তবেম দুই সামান্য বৃত্ত বামে ত্রিভুজ।	◼
তবেম এক বড় বর্গক্ষেত্র। তবেম দুই সামান্য ত্রিভুজ ডানতরে বর্গক্ষেত্র।	☾

L'indice Formes

On y trouve les noms des formes géométriques "triangle", "carré", "rond", inscrits en bengali.



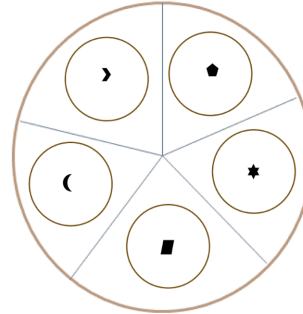
Les clés

Chaque équipe a une Clé. Les participants doivent y reproduire les symboles dictés sur la carte Phrase avec symboles à reconstituer, puis placer leur clé sur le Cadran.



Le cadran

Chaque équipe doit déposer sa Clé complétée au bon emplacement sur le cadran. Pour repérer le bon emplacement, il faut repérer le symbole qui figure à droite sur la carte Phrase avec symboles à reconstituer.



Enigme A



Description

Les participants sont face à un support sur lequel figure la même phrase en français et en anglais, ainsi que trois emplacements vides. Autour d'eux, plusieurs étiquettes de couleurs différentes, portant une phrase dans diverses langues, sont disposées. Il y a également un jeu de drapeaux.

Parmi les étiquettes, seules trois correspondent aux emplacements vides : ce sont les bonnes traductions de la phrase déjà présente. Les autres étiquettes sont des distracteurs.

Une fois les trois étiquettes correctes identifiées et rassemblées, les participants doivent observer leurs couleurs respectives. Ces trois couleurs apparaissent ensemble sur un seul des drapeaux présents sur la table.

En retrouvant ce drapeau, les participants découvrent, au dos, un code à 3 chiffres. Ce code leur permet d'ouvrir un cadenas verrouillant la pochette/ le coffre contenant la suite des énigmes.

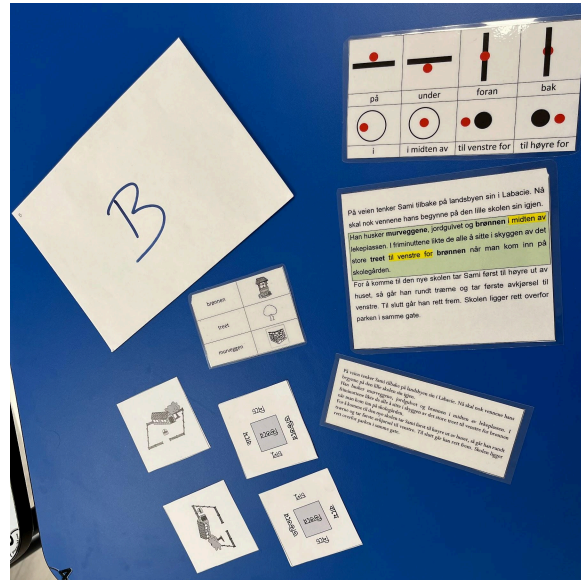
Solution



Indice possible

“Les chercheurs qui ont assemblé les deux premières phrases ne parlaient ni le français ni l’anglais. C’est donc autre chose qui a dû les mettre sur la voie...”

Enigme B



Description

Dans cette énigme, les participant·es découvrent :

- Un même texte présenté sous deux formats :
 - Une version brute (texte simple, sans mise en forme) ;
 - Une version adaptée, avec une mise en forme facilitatrice : police adaptée, cadre coloré, mots surlignés et mots en gras.
- Deux jeux de référents visuels :
 - Un imagier de vocabulaire illustrant les mots-clés du texte ;
 - Un imagier des prépositions, représentant les relations spatiales.
- Quatre étiquettes comportant :
 - Au recto : un visuel représentant une maison, un puit et un arbre entourés d'une clôture : chaque visuel comporte des nuances (revêtement de la maison ; position des éléments, etc.) ;
 - Au verso : un cadre bleu accompagné d'indications rédigées dans la même langue que celle utilisée dans le carnet de bord.

L'objectif pour les participant·es est de traduire la description située dans le cadre vert du texte en utilisant les référents pour identifier la bonne étiquette.

Solution

La bonne étiquette représente une maison avec un revêtement en briques, un puit au centre de l'image et un arbre à gauche du puit. Le verso de l'image est à placer dans le carnet de bord comme sur l'image ci-dessous.

På veien tenker Sami tilbake på landsbyen sin i Labacie. Nå skal nok vennene hans begynne på den lille skolen sin igjen.

Han husker **murveggene**, jordgulvet og **brønnen i midten av** lekeplassen. I friminuttene likte de alle å sitte i skyggen av det store **treet til venstre for brønnen** når man kom inn på skolegården.

For å komme til den nye skolen tar Sami først til høyre ut av huset, så går han rundt trærne og tar første avkjørsel til venstre. Til slutt går han rett frem. Skolen ligger rett overfor parken i samme gate.

brønnen	
treet	
murveggen	

på	under	foran	bak
i	i midten av	til venstre for	til høyre for

Indice possible

“Il semblerait que les deux textes soient identiques... mais pourquoi ce cadre vert?”

“Les 4 étiquettes se ressemblent mais ne sont pas tout à fait identiques...”

Enigme C



Description

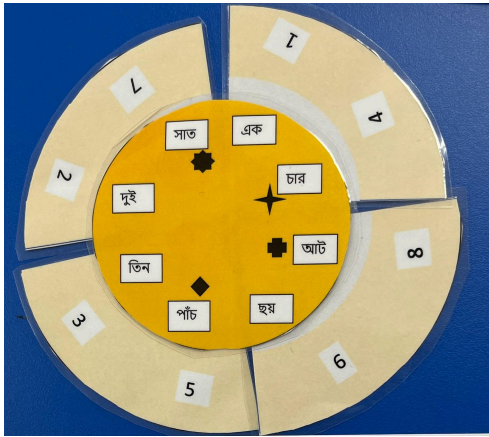
Dans l'enveloppe, les participant·es découvrent :

- 4 emplois du temps rédigés dans 4 langues différentes. Chaque emploi du temps contient :
 - Un symbole distinct en haut à droite,
 - Une question en bas à gauche, formulée sous la forme : "Matière scolaire X?"
- 4 quarts de cercle, chacun portant deux chiffres non consécutifs, compris entre 1 et 8.
- Un élément circulaire (roue) comportant :
 - Les 4 symboles des emplois du temps,
 - 8 zones textuelles rédigées dans la langue du carnet de bord.

Les participant·es doivent répondre aux questions figurant sur les emplois du temps. Chaque réponse permet d'obtenir un chiffre, à associer au symbole de l'emploi du temps.

En alignant chaque chiffre obtenu (indiqué sur un quart de cercle) avec le symbole correspondant (présent sur l'élément circulaire), les participant·es reconstituent une roue complète sur laquelle se trouve la traduction des chiffres de 1 à 8 dans la langue du carnet de bord. Ces traductions sont à reporter sur le carnet de bord.

Solution



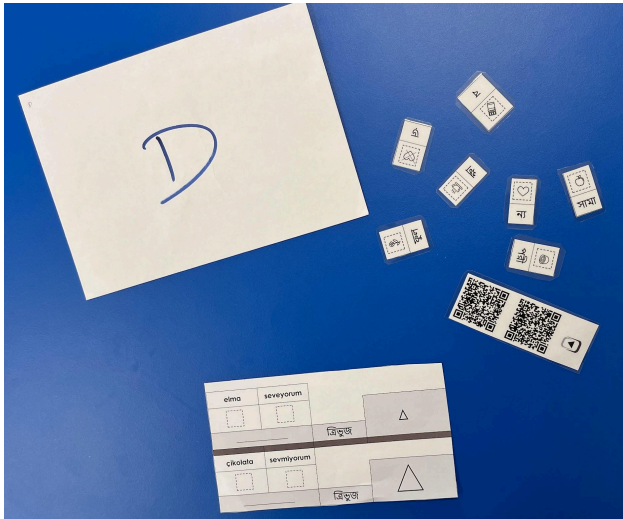
1	এক	5	পাঁচ
2	দুই	6	ছয়
3	তিন	7	সাত
4	চার	8	আট ???

Indice possible

“Les symboles sur les emplois du temps semblent être les mêmes que sur la roue...”

“Les chiffres sur les quart du cercle ne semblent pas être dans l’ordre...”

Enigme D



Description

Les participant-es trouvent dans l'enveloppe :

- 2 QR codes,
- 6 petites vignettes, chacune composée d'une image et d'un mot rédigé dans la langue du carnet de bord,
- Une bande de papier composée de 2 lignes :
 - Chaque ligne se termine par un triangle de taille différente, précédé du mot « triangle » écrit dans la langue du carnet de bord,
 - Chaque ligne commence par deux emplacements vides, de la même dimension que les vignettes. Au-dessus de chaque emplacement figure un mot dans une autre langue.

Les participant-es doivent scanner les QR codes, qui les renvoient vers deux extraits vidéo de "leçons zéro" en turc.

En suivant ces courtes vidéos, ils comprennent comment associer les images aux phrases :

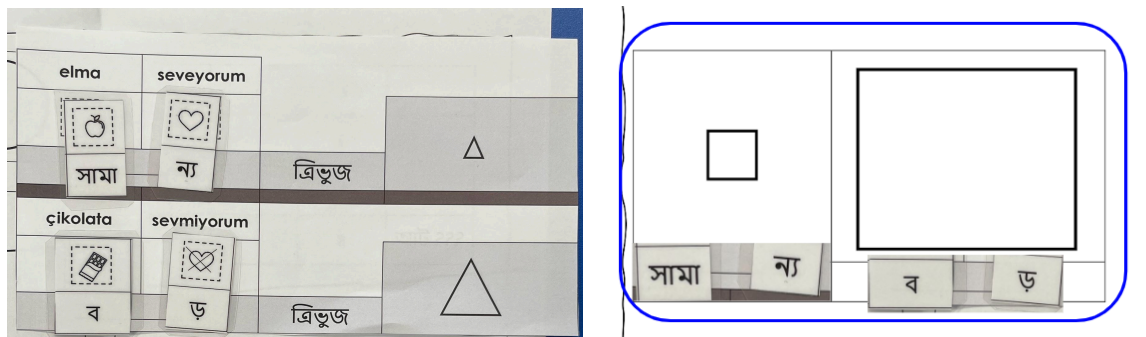
- Sur la ligne du haut, les mots inscrits signifient « J'aime les pommes » ; les participant-es placent :
 - la vignette « pomme »
 - la vignette « cœur »
- Sur la ligne du bas, les mots signifient « Je n'aime pas le chocolat » ; les participant-es placent :
 - la vignette « chocolat »
 - la vignette « cœur barré »

Une fois les deux lignes complétées, les participant·es comprennent que les mots en langue cible (celle du carnet de bord) associés aux triangles indiquent leur taille :

- En haut : « petit »
- En bas : « grand »

Ils doivent alors reporter ces mots dans le carnet de bord, sous les cases correspondantes (petit et grand carré).

Solution

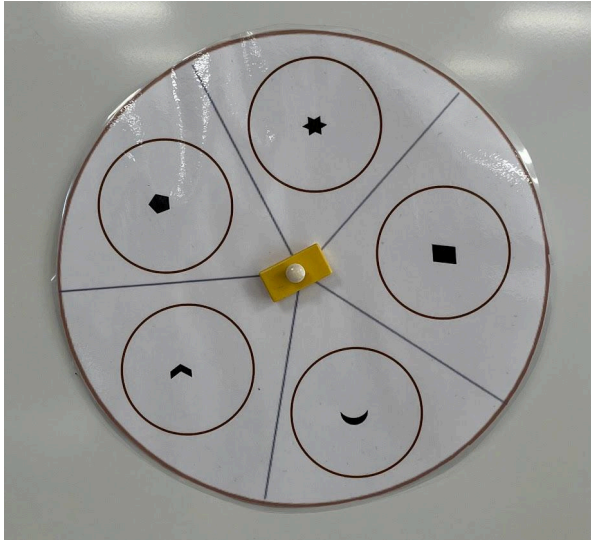


Indice possible

“ Que signifie le mot avant les triangles?”

“Les deux triangles semblent différents...”

Enigme finale : reconstitution de la clé



Description

Une fois le carnet de bord complété, les participant-es sont en mesure de traduire les deux phrases inscrites sur leur fiche "Phrases avec symboles à reconstituer".

Ces phrases, qui débutent toutes par « Trace... », donnent des instructions pour reproduire un dessin.

L'indice situé en quatrième de couverture du livret leur indique que ce dessin doit être reproduit sur leur Clé.

Une fois le dessin tracé, les participant-es doivent placer la Clé sur le Cadran au bon emplacement (reconnaisable au symbole identique à celui figurant sur leur fiche "Phrases avec symboles à reconstituer").

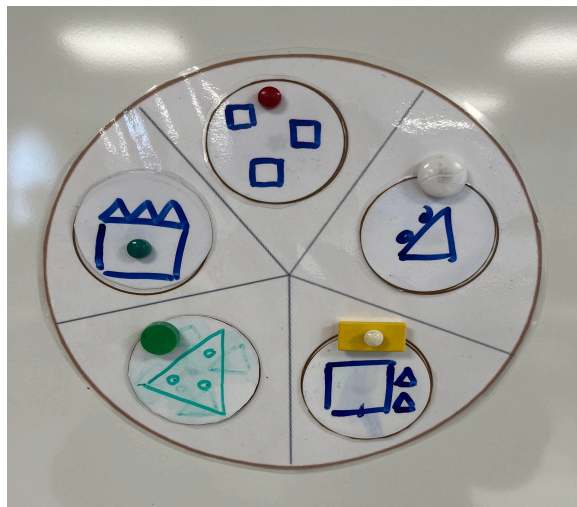
La partie est terminée lorsque les 5 emplacements du Cadran ont été complétés, un par équipe.

Solution

La dessin à reproduire pour chaque
équipe :

➤		টেষ এক বড় ত্রিভুজ. টেষ তিন সামান্য বৃত্ত ভিতরে ত্রিভুজ.
⬆		টেষ এক বড় বর্গক্ষেত্র. টেষ তিন সামান্য ত্রিভুজ চালু বর্গক্ষেত্র.
★		টেষ এক বড় বৃত্ত. টেষ তিন সামান্য বর্গক্ষেত্র ভিতরে বৃত্ত.
■		টেষ এক বড় ত্রিভুজ. টেষ দুই সামান্য বৃত্ত বামে ত্রিভুজ.
☾		টেষ এক বড় বর্গক্ষেত্র. টেষ দুই সামান্য ত্রিভুজ ডভিতরে গক্ষেত্র.

Le cadran final complété :



Indice possible

“A quoi peut bien servir ce dessin au dos du livret?”

“On nous a parlé d’un cadran avec des clés au début du jeu...”

NB : On n’hésitera pas à demander aux membres d’une équipe qui finirait plus vite que les autres de venir en aide (sans donner les réponses) à une autre équipe plus lente (principe du tutorat).

Le débrief

La phase de débrief est indispensable sur le plan pédagogique, c'est une des étapes qui distingue le jeu "sérieux" du jeu "libre"¹. Ici, il faut compter 20 à 30 minutes.

Le débrief, mené par les animateur.ices/maître.sses du jeu, sera organisé en 3 temps :

1. Retour sur le vécu du jeu par les participant.es : sur le plan collectif, sur le plan individuel, les participant.es évoquent leur état d'esprit et ressenti (frustration, énervement, joie, fierté, etc.), les difficultés rencontrées, les leviers utilisés pour résoudre les énigmes, etc.

Questions possibles : "L'activité vous a-t-elle plu?" ; "Pourquoi?" ; "Pourquoi pas?" ; "Quels sentiments avez-vous éprouvés?", etc.

2. Formulation des notions et savoirs rencontrés, des stratégies mises en œuvre, etc.

Lancement possible : "Nous allons maintenant revenir sur chaque étape, l'une après l'autre. Pouvez-vous décrire chaque énigme et donner les clés qui vous ont permis de la résoudre?"

TABLEAU RÉCAPITULATIF

Enigme	Notions/savoirs rencontrés/Stratégie de résolution	Lien avec les objectifs
A	<p>Comparer et repérer les ressemblances entre les phrases: longueur, répétitions, etc.</p> <p>Langues étrangères</p> <p>Syntaxes</p> <p>Systèmes d'écriture</p>	<p>Identifier les principales caractéristiques linguistiques d'une langue (syntaxe, phonologie, système d'écriture)</p> <p>Identifier les besoins spécifiques des élèves allophones</p> <p>Se décentrer par rapport à sa langue et sa culture</p> <p>Faire preuve d'empathie</p> <p>Coopérer pour résoudre un problème</p>

¹ Lecuit, E., 2024. « Le serious escape game en pratique de formation des enseignants : l'exemple d'un jeu immersif pour la formation à l'inclusion des élèves allophones », Educrazia, supplemento n°1, anno V *Learning Teachers Training ALLOPHONE TEACHER ACADEMY (ALTA). Creatività, innovazione didattica e inclusione di qualità per un nuovo paradigma educativo.*

		Stratégies d'intercompréhension différentes selon la langue première de l'élève ; plus ou moins de difficulté dans la langue-cible orale/écrite
B	<p>Comprendre un texte disciplinaire en langue de scolarisation</p> <p>Mobilisation du texte adapté :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation des éléments saillants - Utilisation des référents visuels pour faire les liens image/sens 	<p>Identifier les besoins spécifiques des élèves allophones</p> <p>Adapter ses pratiques pédagogiques aux élèves allophones à l'écrit (différenciation)</p>
C	Repérer les ressemblances/différences entre les emplois du temps	<p>Percevoir des différences culturelles liées aux systèmes éducatifs (interculturalité) : entrée dans la scolarisation, rythme, système scolaire, programmes, etc.</p> <p>Se décentrer par rapport à sa langue et sa culture</p>
D	<p>Gestes professionnelles/étayage de l'enseignante :</p> <ul style="list-style-type: none"> - modulation de la vitesse de parole - répétitions - variations des exemples - utilisation d'éléments non verbaux (images, gestes, etc.) - sans recours à la L1 	<p>Identifier les principales caractéristiques linguistiques d'une langue (syntaxe, phonologie, système d'écriture) : construction syntaxique spécifique du turc (négation à l'intérieur, langue agglutinante, affixation, ordre des mots)</p> <p>Identifier les besoins spécifiques des élèves allophones</p> <p>Adapter ses pratiques pédagogiques aux élèves allophones à l'oral (adaptation)</p>
Clé	<p>langue de scolarisation : comprendre un texte disciplinaire en langue étrangère</p> <p>Programme de construction de figures géométriques en bengali à traduire pour construire les symboles</p>	<p>Connaître des notions clés : allophonie, plurilinguisme, langue de scolarisation, langue étrangère, langue seconde, langue première</p> <p>Identifier les principales caractéristiques linguistiques d'une langue (syntaxe, phonologie, système d'écriture) -</p> <p>Identifier les besoins spécifiques des élèves allophones</p>

	<p>vocabulaire spécifique aux disciplines, ex. “trace une figure” vs une “trace”. Limites de la traduction dans le contexte scolaire ; polysémie, synonymie, centre/milieu “sommet” polysémie entre les</p>	<p>Prendre en compte et valoriser le plurilinguisme</p> <p>Se décentrer par rapport à sa langue et sa culture</p>
--	---	---

3. Réflexion à la transférabilité sur le terrain (classe accueillant un ou plusieurs élève(s) allophone(s))

Lancement possible : *“D’après vous, quels sont les éléments que vous pourriez transposer dans votre classe?”*

Quelques sites pour aller plus loin

- langues et grammaires du monde <https://www.lgidf.cnrs.fr/node/492>
- dulala <https://dulala.fr/ressources/>
- bilem <https://bilem.ac-besancon.fr/>
- s'cape <https://scape.enepe.fr/>



Co-funded by
the European Union

Les documents à imprimer

Les étapes de préparation du jeu et instructions d'impression sont à retrouver dans la section "Préparation du jeu".

(coller "livret imprimables")



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DELLA BASILICATA



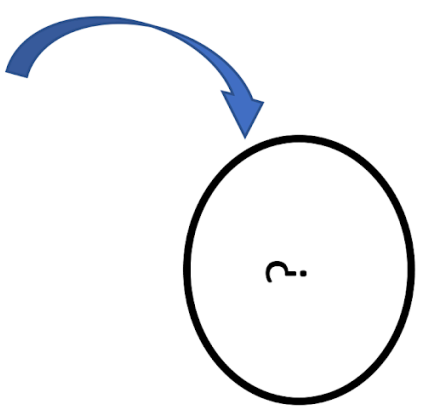
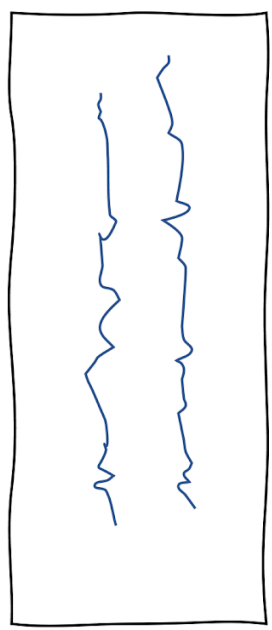
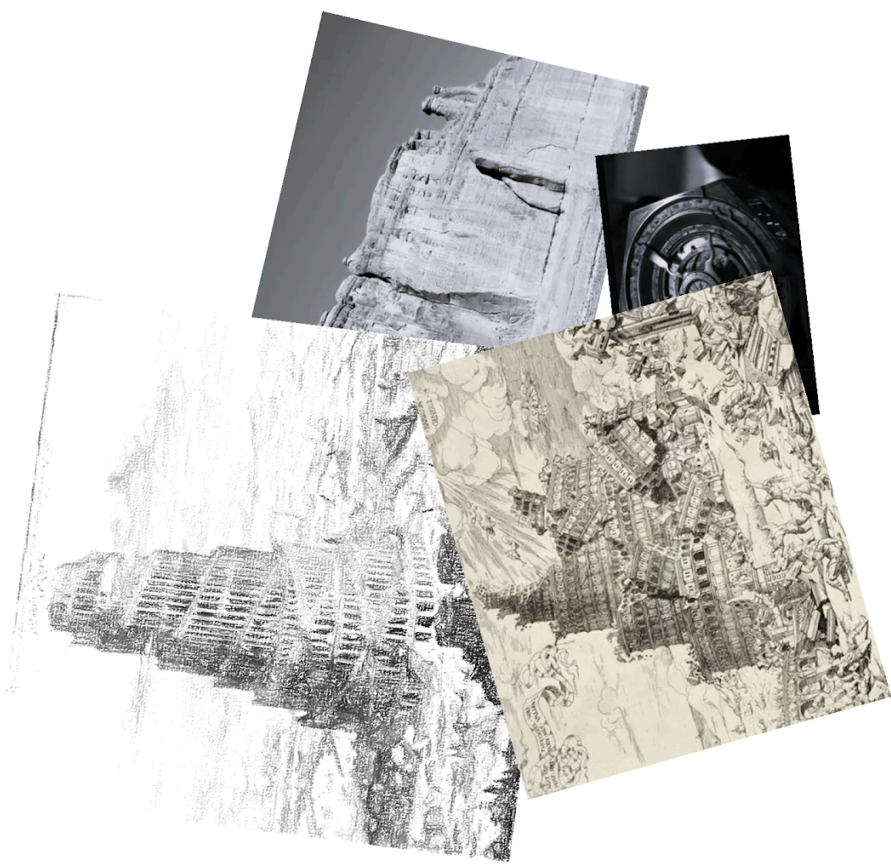
INSPÉ Institut national
supérieur des professeurs
et de l'éducation
Académie d'Amiens
Hauts-de-France

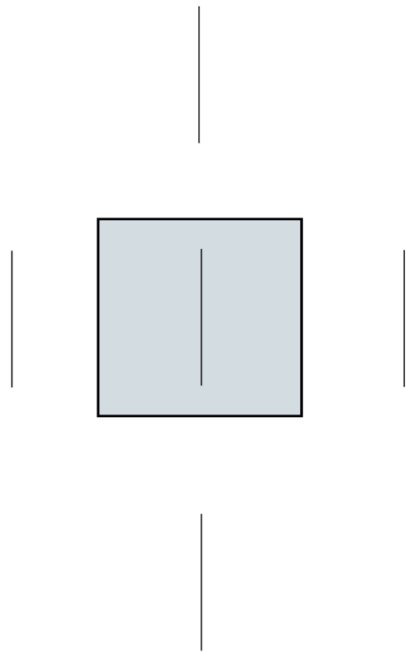
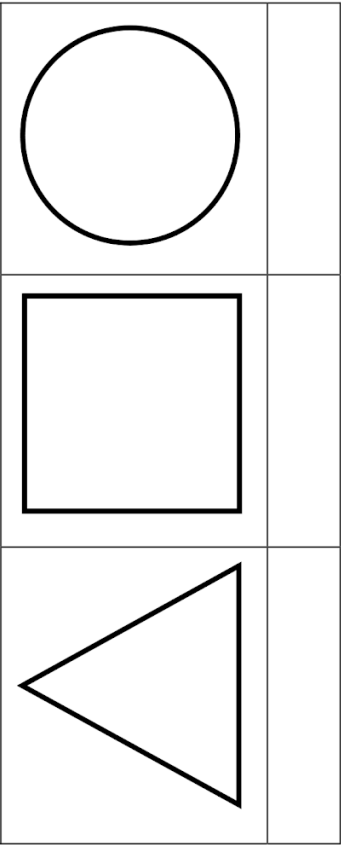


CANOPÉ

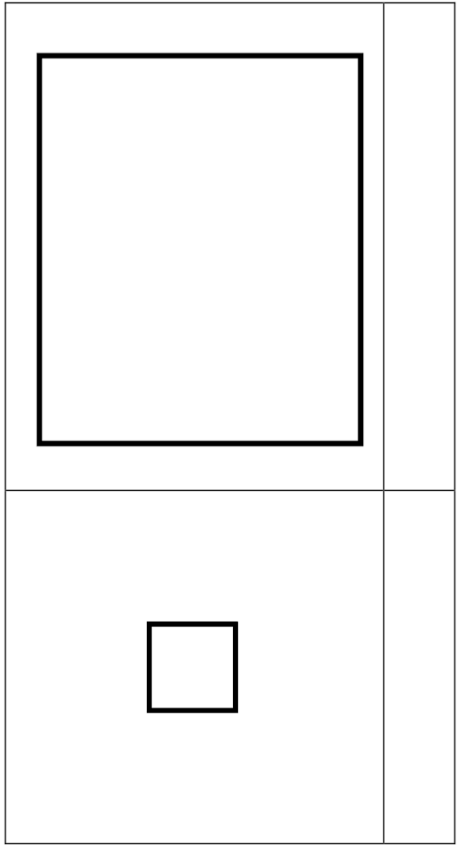


La Tour de Babel
Carnet de Bord





1	5	আট ???
2	6	
3	7	
4	8	



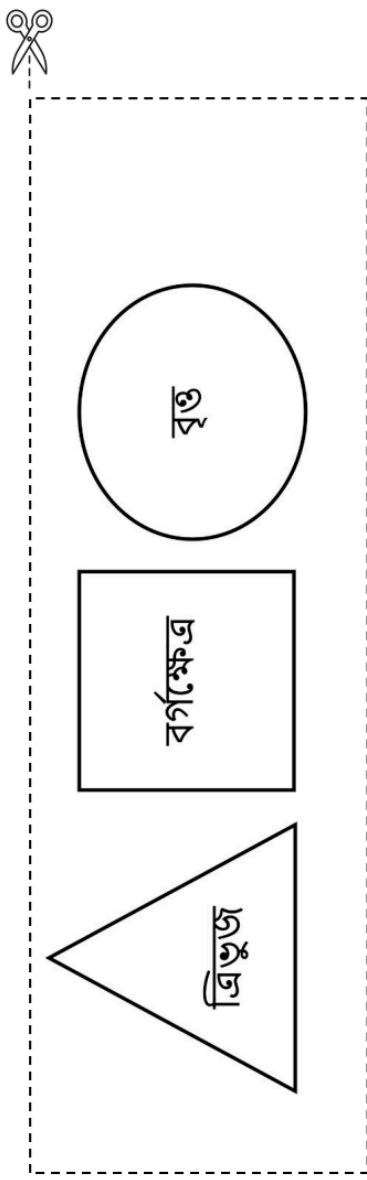
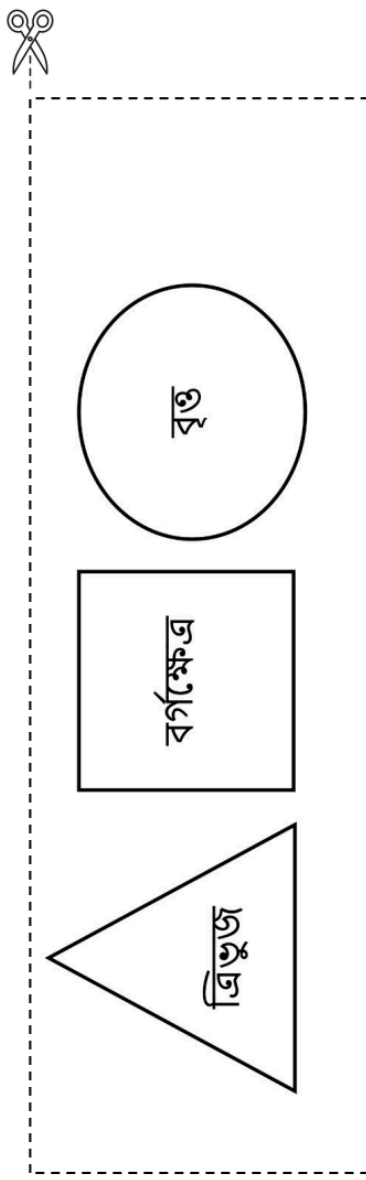
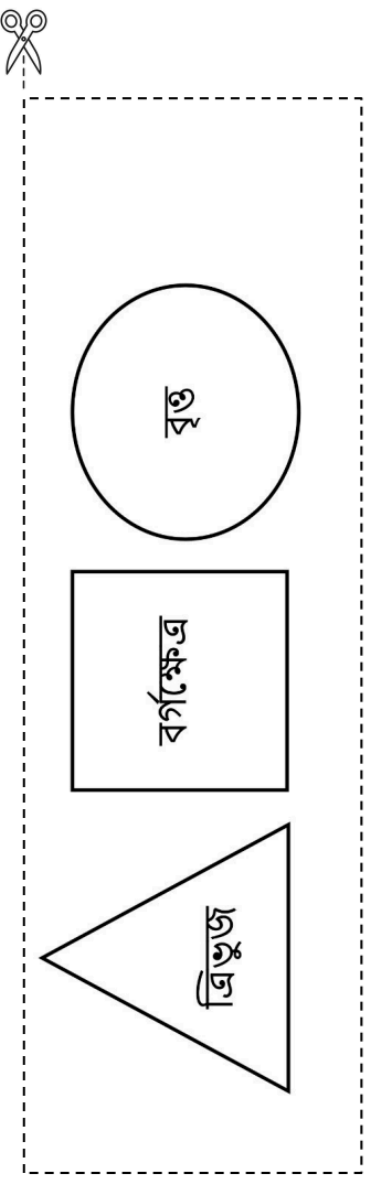
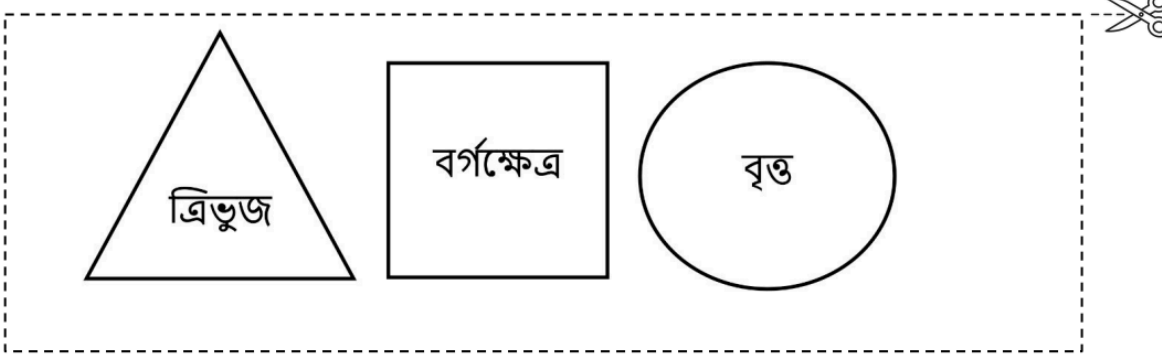
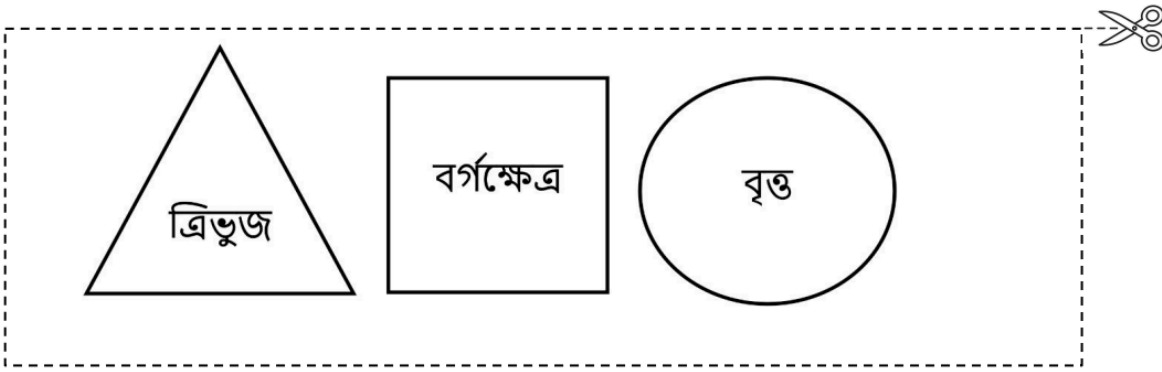
ট্রেস = Trace ??

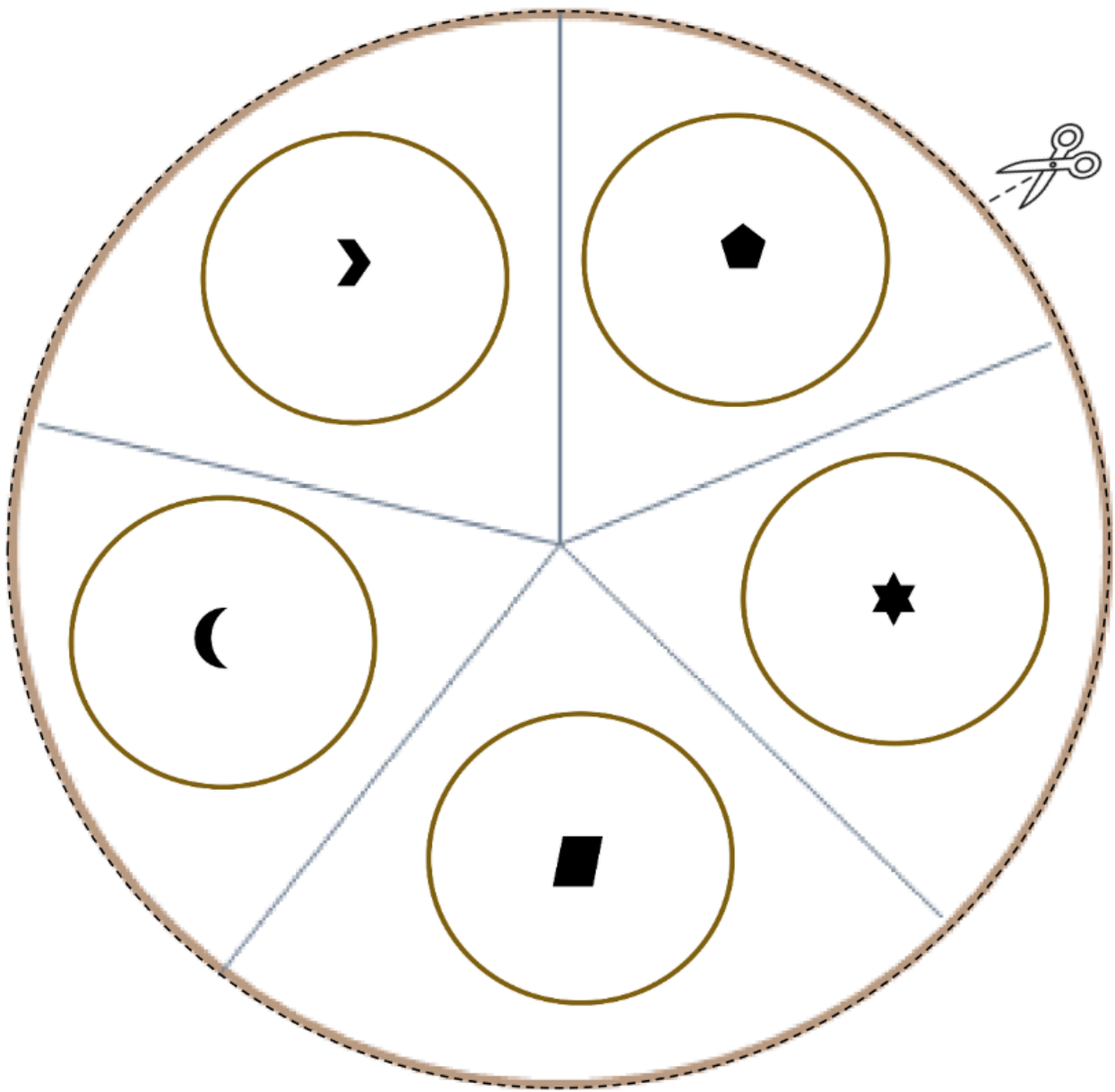


<p>টবেস এক বড় ত্ৰিভুজ.</p> <p>টবেস তিন সামান্য বৃত্ত ভিতরে ত্ৰিভুজ.</p>	
<p>টবেস এক বড় বর্গক্ষেত্র.</p> <p>টবেস তিন সামান্য ত্ৰিভুজ চালু বর্গক্ষেত্র.</p>	
<p>টবেস এক বড় বৃত্ত.</p> <p>টবেস তিন সামান্য বর্গক্ষেত্র ভিতরে বৃত্ত.</p>	
<p>টবেস এক বড় ত্ৰিভুজ.</p> <p>টবেস দুই সামান্য বৃত্ত বামে ত্ৰিভুজ.</p>	
<p>টবেস এক বড় বর্গক্ষেত্র.</p> <p>টবেস দুই সামান্য ত্ৰিভুজ ডভিতরে বর্গক্ষেত্র.</p>	

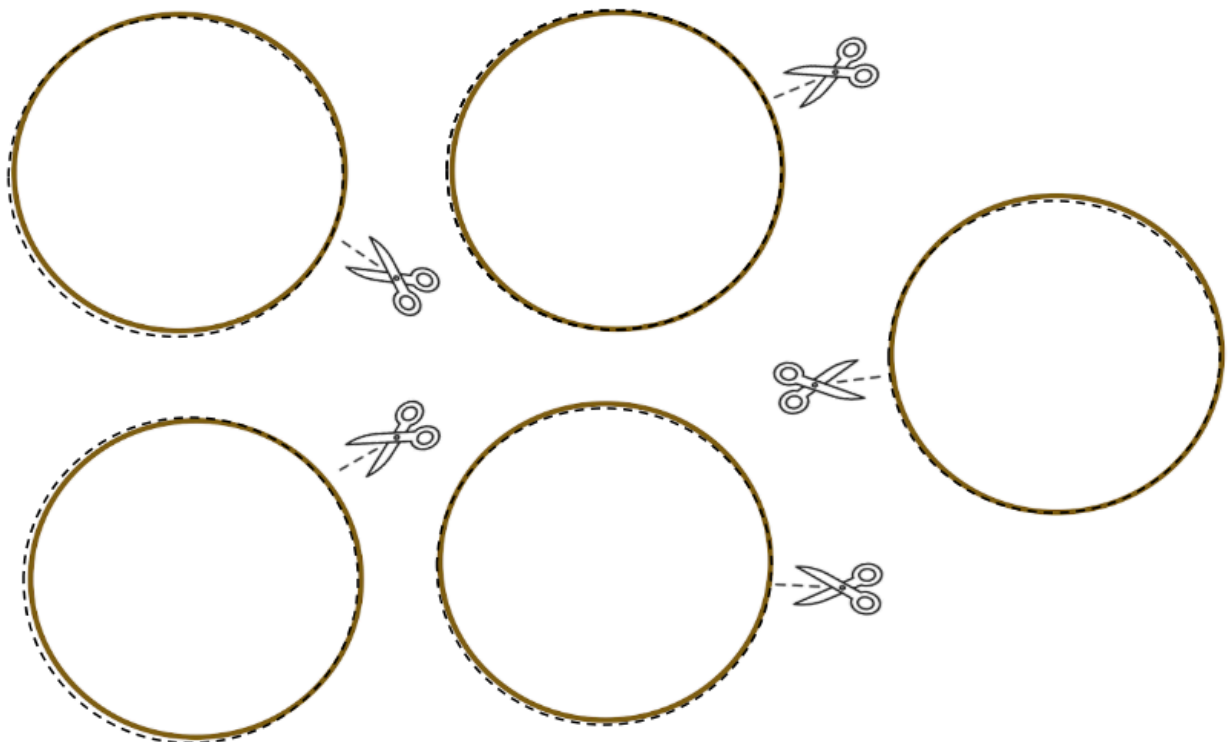
X1(A4)








 X1(A3)




 **X1(A4)**





Bulgarie	Arménie	Pologne
Hongrie	Sierra Leone	Lituanie
Allemagne	Gabon	Luxembourg
Ukraine	Yémen	Colombie
Maurice	Estonie	Autriche

 X5(A4)

 A

Une langue différente est une vision différente de la vie.

A different language means a different view of life.

Een andere taal is een andere kijk op het leven.

Ši rytą oras puikus.

Lugha tofauti ni mtazamo tofauti juu ya maisha.

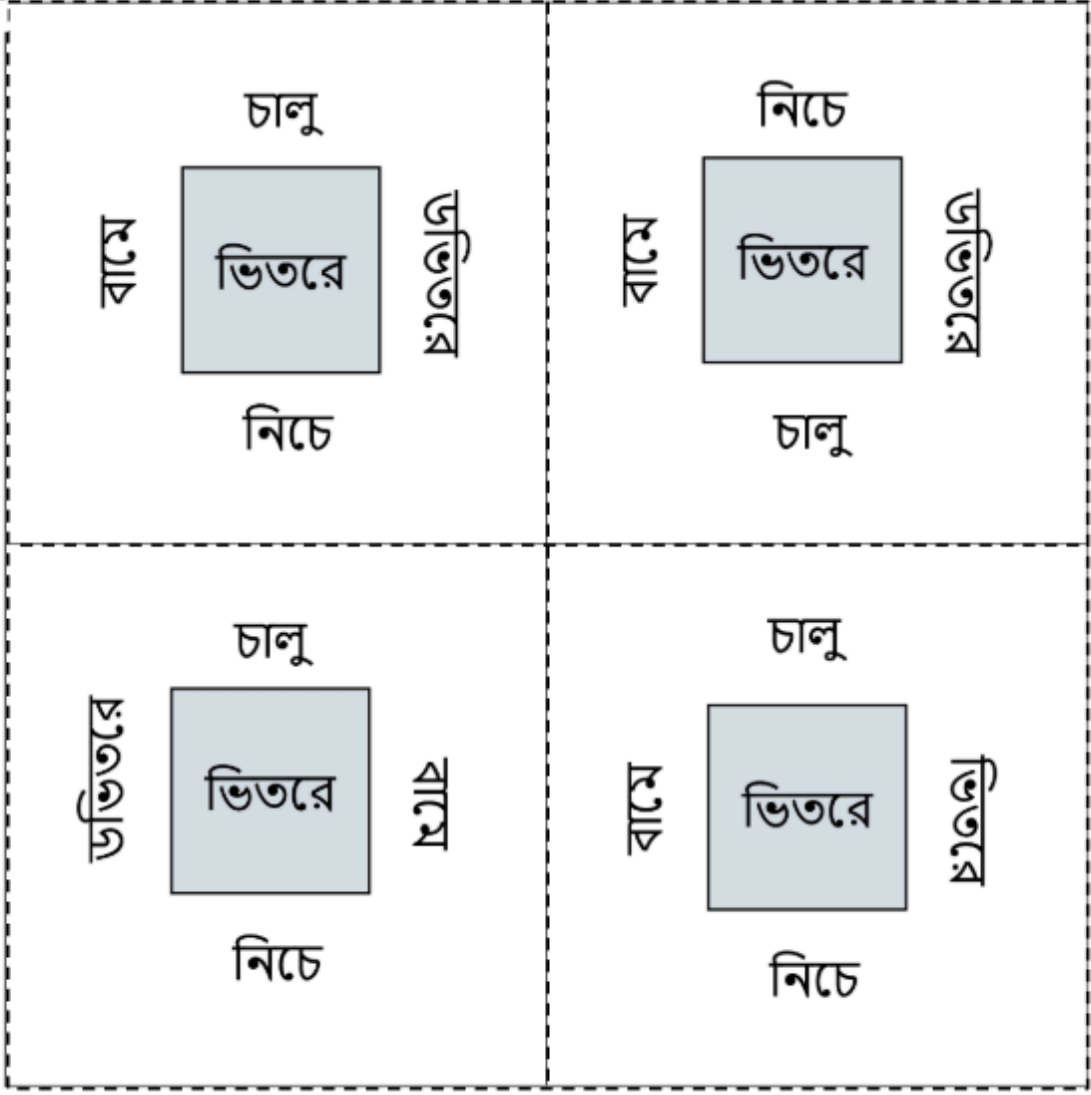
日本語


Et annet språk er vanskelig å lære.

اللغة المختلفة هي نظرة مختلفة للحياة.

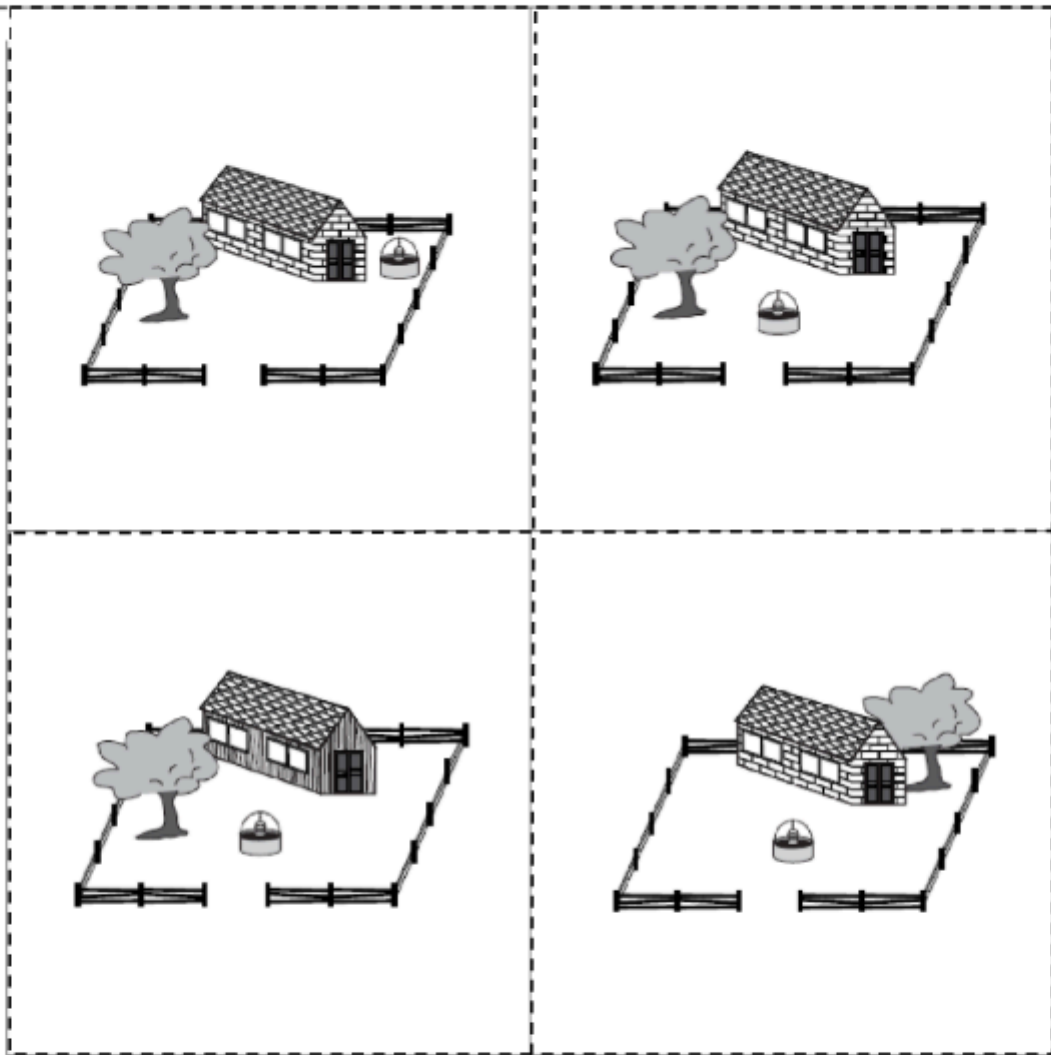
 X5(A4)


 A



 X5(A4)









 B






 X5(A4)


 B



			
på	under	foran	bak
			
i	i midten av	til venstre for	til høyre for



brønnen	
treet	
murveggen	

 X5(A4)

 B



På veien tenker Sami tilbake på landsbyen sin i Labacie. Nå skal nok vennene hans begynne på den lille skolen sin igjen.

Han husker murveggene, jordgulvet og brønnen i midten av lekeplassen. I friminuttene likte de alle å sitte i skyggen av det store treet til venstre for brønnen når man kom inn på skolegården.

For å komme til den nye skolen tar Sami først til høyre ut av huset, så går han rundt trærne og tar første avkjørsel til venstre. Til slutt går han rett frem. Skolen ligger rett overfor parken i samme gate.





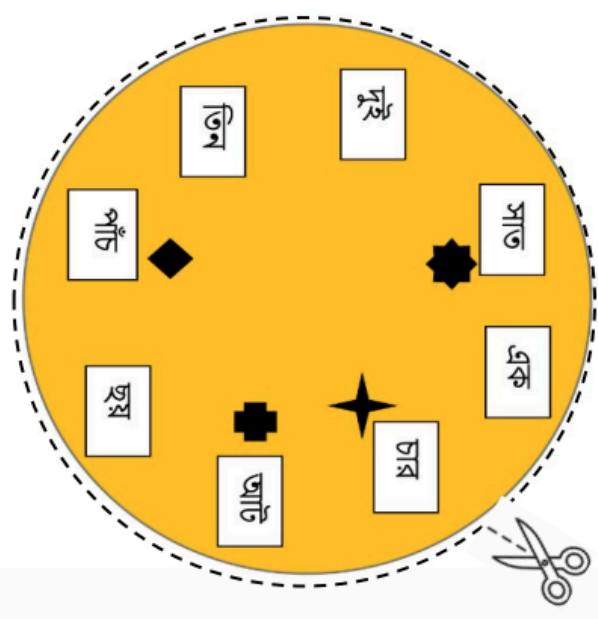
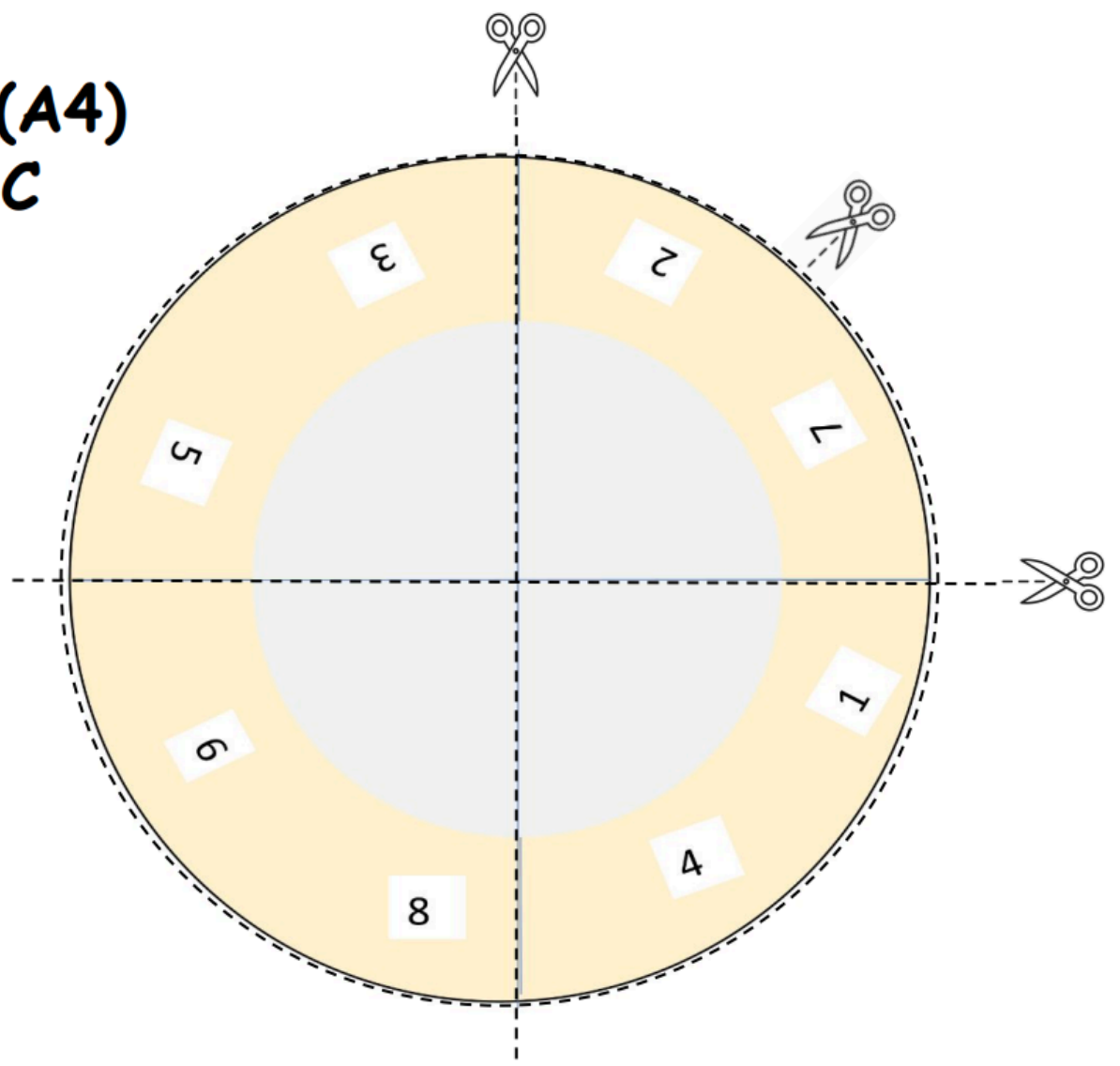
På veien tenker Sami tilbake på landsbyen sin i Labacie. Nå skal nok vennene hans begynne på den lille skolen sin igjen.

Han husker murveggene, jordgulvet og brønnen i midten av lekeplassen. I friminuttene likte de alle å sitte i skyggen av det store treet til venstre for brønnen når man kom inn på skolegården.

For å komme til den nye skolen tar Sami først til høyre ut av huset, så går han rundt trærne og tar første avkjørsel til venstre. Til slutt går han rett frem. Skolen ligger rett overfor parken i samme gate.



 X5(A4)
 C



2º ESO – ESPAÑA (4^{ème} en France)



	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8h00	Física y química	Inglés	Inglés	Valenciano	Educación física
8h55	Geografía e historia	Tutoría	Tecnología	Física y química	Valenciano
9h50	Biología y geología	Música	Matemáticas	Castellano	Dibujo técnico
10h45					
11h10	Informática	Religión/Valores éticos	Educación física	Matemáticas	Matemáticas
12h05	Música	Geografía e historia	Valenciano	Geografía e historia	Tecnología
13h00					
13h15	Matemáticas	Dibujo técnico		Informática	Inglés
14h10	Castellano	Castellano		Biología y geología	
15h05	+ ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES				

MATEMATICAS ⇒ x ?

	1	2	3	4	5	6	7	8

6^{EME} - FRANCE



	Lundi	Mardi	Mercredi	Judi	Vendredi
8h00	TECHNOLOGIE Groupe B	MATHÉMATIQUES Groupe A	VIE DE CLASSE		
8h55	MATHÉMATIQUES Groupe B	SCIENCES VIE & TERRE Groupe A	MATHÉMATIQUES	ARTS PLASTIQUES	ED. PHYSIQUE & SPORT.
9h50			FRANÇAIS		HISTOIRE- GEOGRAPHIE
10h05	FRANÇAIS	SCIENCES VIE & TERRE	MATHÉMATIQUES		ANGLAIS LV1
11h	ANGLAIS LV1	EDUCATION MUSICALE	ANGLAIS LV1	FRANÇAIS	MATHÉMATIQUES
11h55					
12h50					
13h					
13h55					
14h00	PHYSIQUE-CHIMIE	FRANÇAIS		MATHÉMATIQUES	ED. PHYSIQUE & SPORT.
14h55	FRANÇAIS	HISTOIRE- GEOGRAPHIE		ANGLAIS LV1	
15h50					
16h05					TECHNOLOGIE
17h					
17h55					

MATHÉMATIQUES ⇔ x ?

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

CLASSE PRIMA PRIMARIA ITALIE



	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
1° ora	ITALIANO	MATEMATICA	ITALIANO	MATEMATICA	ITALIANO
2° ora	ITALIANO	MATEMATICA	STORIA	MATEMATICA	ITALIANO

INTERVALLO

3° ora	MATEMATICA	ITALIANO	MATEMATICA	INGLESE	INGLESE
4° ora	INGLESE	ITALIANO	STORIA	GEOGRAFIA	SCIENZE

PAUSA PRANZO

5° ora	RELIGIONE	SCIENZE	MOTORIA	ITALIANO	MOTORIA
6° ora	MUSICA	LAB. INGLESE	LAB. LOGICA	INFORMATICA	IMMAGINE

ITALIANO ⇔ x ?

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

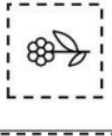
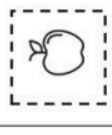


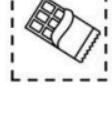

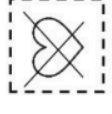
Általános Iskola (primaire)



	HEFTO	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PENTEK
1.	MATEK	MAGYAR J.	HITTAN	MAGYAR NY.	TANÇ
2.	TESTNEV	MAGYAR NY.	TESTNEV.	TESTNEV	MAGYAR J.
3.	KÖRNY	HITTAN	MATEMATIKA	MATEMATIKA	TECHNIKA
4.	MAGYAR F.	MATEK	MAGYAR J.	KÖRNY	MATEMATIKA
5.	RAJZ	TESTNEV.	MAGYAR NY	ENEK	
6.	DIFF. MAGY.				

MAGYAR ⇔ x ?	1	2	3	4	5	6	7	8
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---



	ফুল
	সামা
	ন্য
	পরী
	ব
	ক্ষা
	ড



elma	<input type="checkbox"/>	seveyorum	<input type="checkbox"/>
_____		ত্রিভুজ	
_____		_____	
çikolata	<input type="checkbox"/>	sevmiyorum	<input type="checkbox"/>
_____		ত্রিভুজ	
_____		_____	



QR code 1

QR code 2

YouTube icon

