

# Module « Education plurilingue »

Département de la Savoie

Année scolaire 2023 - 2024

Parcours proposé par Véronique NICOROSI – CPD LVE 73





# OBréCo : un escape game sur la comparaison des langues en cycle 2

**Payre-Ficout Coralie**

[coralie.payre-ficout@univ-grenoble-alpes.fr](mailto:coralie.payre-ficout@univ-grenoble-alpes.fr)



**L'histoire de Yasmine et Noah, c'est .....**



# **Un escape game pédagogique**



**Sur la comparaison des langues**



Contexte

## 1. LE PROJET OBRECO

### Une démarche en accord avec les programmes officiels

La comparaison entre les langues est encouragée dans les programmes nationaux en France.

*« Les activités langagières en langues vivantes étrangères et régionales sont l'occasion de mettre en relation la langue cible avec le français ou des langues différentes, de procéder à des comparaisons du fonctionnement de la langue et de permettre une observation comparée de quelques phénomènes simples par exemple autour d'un album jeunesse » (MEN, 2020, p. 26).*



# 1. LE PROJET OBRECO



## Objectifs :



- Mettre en regard le français, la LVER et d'autres langues
- Produire des ressources adaptées et validées par les acteurs du terrain et la recherche

Durée du projet : 3 ans

## 3 phases :

- Observation des pratiques enseignantes ✓
- Conception du matériel pédagogique ✓
- Mise en œuvre EGP + mesure efficacité (période 5, 2024)

# Méthode de travail



# 1. PROJET OBRECO

*Qui ?*

L'équipe ObRéCo

EducLab Chambéry



*Où ?*

Collaboration et co-construction ressources

**Enseignants chercheurs :**

- Linguistique et didactique des langues/anglais
- Didactique du français
- Informatique

« **Acteurs terrain** » :

- Conseiller pédagogique LVE
- Enseignants primaire

&

**Etudiants Master :**

- DILIPeM
- MEEF PE

# 1. PROJET OBRECO

Sept 2021

Sélection faits langues

(CPD LVE+ enseignants)

Storytelling et structure EGP

(Masters DILIPEM)



Tests pilotes dans les classes

Enseignants



Sept - Dec 2023

Finalisation prototype

(Ingénieur d'Etude)



Fev - Avril 2023

Elaboration des tests

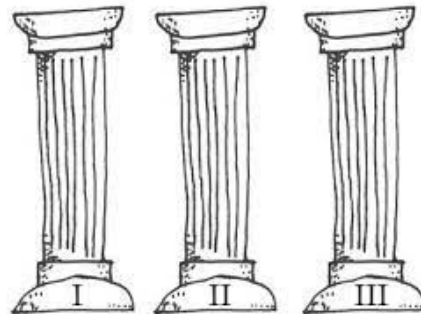
(Master 2 Sciences Cognitives)

Mai 2024

**EXPERIMENTATION**



# Les 3 piliers



## 2. LES FONDEMENTS THEORIQUES DE L'EGP

### 3 piliers :

- Observation réfléchie et comparée des langues
- Jeu pédagogique
- Utilisation du numérique



## 2. LES FONDEMENTS THEORIQUES DE L'EGP

### Observation réfléchie et comparée des langues

- Chaque étape de l'EGP fait appel à des langues connues / inconnues des élèves.

=> fait écho recherches qui soulignent l'intérêt d'une approche des langues fondée sur l'observation comparée du fonctionnement de celles-ci et qui **facilitent les apprentissages du français** (Hawkins, 1992 ; Dabène, 1992 ; Candelier, 2003 ; Ober et al. 2004).

- Utilise la logique du **mécanisme du détour** => meilleure compréhension de phénomènes qui peuvent poser pb

=> Comparaison ≠ langues = **mise à distance**, décentration qui favorisent la **réflexion sur les langues**

## 2. LES FONDEMENTS THEORIQUES DE L'EGP

### Le jeu pédagogique :

- Est valorisée dans les programmes de l'école
- Favorise engagement et motivation de l'apprenant
- Changement de focalisation et le passage d'une « une représentation grammaticale souvent sclérosée » à « une représentation ludique moins figée » => peut contribuer à lever certains blocages cognitifs



## 2. LES FONDEMENTS THEORIQUES DE L'EGP

### L'EGP :

- Storytelling
- Enigmes => situation-recherche
- Debriefing = étape d'institutionnalisation des savoirs, établissement de la règle de fonctionnement de la langue => rendent visible de manière explicite le fonctionnement de la langue.



## 2. LES FONDEMENTS THEORIQUES DE L'EGP

### La plus value du numérique

- Un site clef en main pour les enseignants
- Enregistrements sonores par des locuteurs natifs
- Exposition à des variantes linguistiques correspondant à différentes aires géographiques
- Interaction avec le site

# Notre prototype



### 3. LE SCENARIO ET LA STRUCTURE DE L'EGP

Un scénario ludique et une histoire entraînante

*Pixel :  
le chien-robot*



*Minette*




*Yasmine et Noah*





## TRAME NARRATIVE

Intro A et B	Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5	Étape 6
Emprunts et biographie langagière	Onomatopées, systèmes d'écriture	Groupe nominal : le nombre	Groupe nominal : le genre	Mieux orthographier : les lettres muettes et l'accent circonflexe	Syntaxe : la place de l'adjectif épithète et attribut	Phrase : la forme négative
Intro	France	Italie	Allemagne	Colombie	Canada	Brésil
Présentation des personnages 	Rencontre avec Pixel, réglages de Pixel. Pixel téléporte Minette par erreur	Vont en Sicile, parc animalier, rencontrent des visiteurs, retrouvent Minette mais c'est le mauvais chat	Vont en Allemagne, passent le contrôle avec un gardien, traversent un labyrinthe et un lac, rendent le chat et retrouvent Minette	Enfants ont soif alors café des chats en Colombie, Minette s'échappe, entrent dans le café et rencontrent plusieurs chats, retrouvent Minette blessée	Vont au Canada pour voir l'oncle de Noah qui est vétérinaire mais la clinique a déménagé, cherchent l'oncle mais il est parti au Brésil. Minette est toujours blessée	Arrivent à la nouvelle clinique de l'oncle mais il est occupé, rencontrent véto, essaie de communiquer puis soignent Minette. Rentrent en France.
+ FR	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anglais</li> <li>Chinois</li> <li>Russe</li> <li>Arabe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anglais</li> <li>Espagnol</li> <li>Italien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anglais</li> <li>Allemand</li> <li>Polonais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Espagnol</li> <li>Portugais</li> <li>Italien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anglais</li> <li>Allemand</li> <li>Farsi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anglais</li> <li>Portugais</li> <li>Allemand</li> <li>Chinois</li> </ul>

### 3. LE SCENARIO ET LA STRUCTURE DE L'EGP



## Et une histoire entraînante

- Les élèves jouent le rôle d'apprentis détectives
- 8 heures de jeu pour résoudre différentes énigmes et retrouver Minette
- Chaque étape de l'EGP est guidé par la narration et leurs aventures



#### Enigme

*Yasmine et Noah entendent du bruit venant d'une poubelle. Des jetons mystérieux avec des dessins d'animaux se trouvent à côté d'un cadenas. Essayons d'ouvrir le cadenas de la poubelle pour voir ce qu'il se trouve à l'intérieur !*



#### Enigme

*Maintenant que Yasmine, Noah et Pixel se sont téléportés en Sicile, ils vont chercher Minette dans le parc ! Pour la retrouver, ils vont interroger les autres touristes. Ecoutez bien les dialogues pour savoir où est partie Minette !*

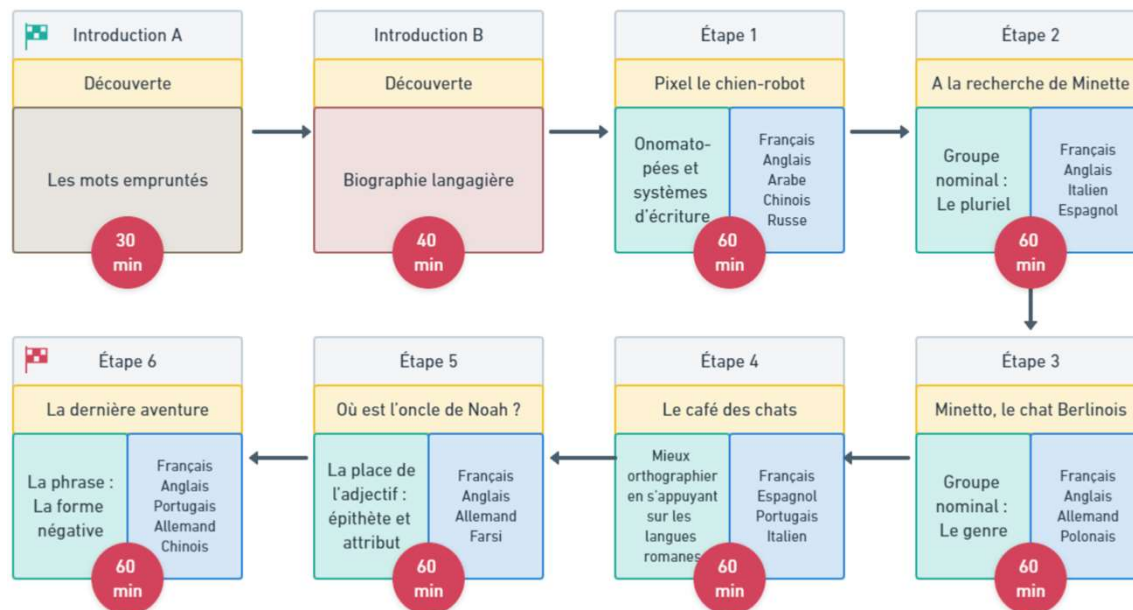


#### Enigme

*Yasmine et Noah veulent entrer dans le château du propriétaire du chat, mais il y a un gardien à l'entrée. Le gardien leur demande de trier le contenu de leur sac à dos dans des boîtes avec des étiquettes. Yasmine et Noah ont besoin d'aide pour trier les objets dans les boîtes. Vous avez des cartes qui représentent les objets dans le sac à dos de Yasmine et Noah, pouvez-vous les aider ?*

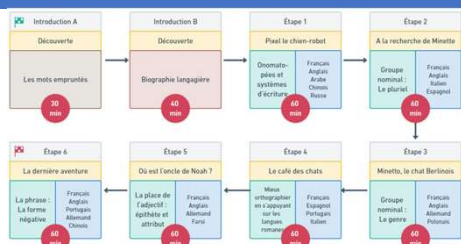


### 3. LE SCENARIO ET LA STRUCTURE DE L'EGP



- 8 étapes
- Séance d'environ une heure
- Un fait de langue spécifique
- Comparaison français, anglais et langues sélectionnées (spécificités par rapport à l'aspect du langage abordé)

## 4. LES CONTENUS PEDAGOGIQUES



- Mots empruntés
- Onomatopées et systèmes d'écriture
- Marquage du nombre
- Forme négative
- Place de l'adjectif
- Mieux orthographe en s'appuyant sur les langues romanes
- Marquage du genre

## 6 champs thématiques :

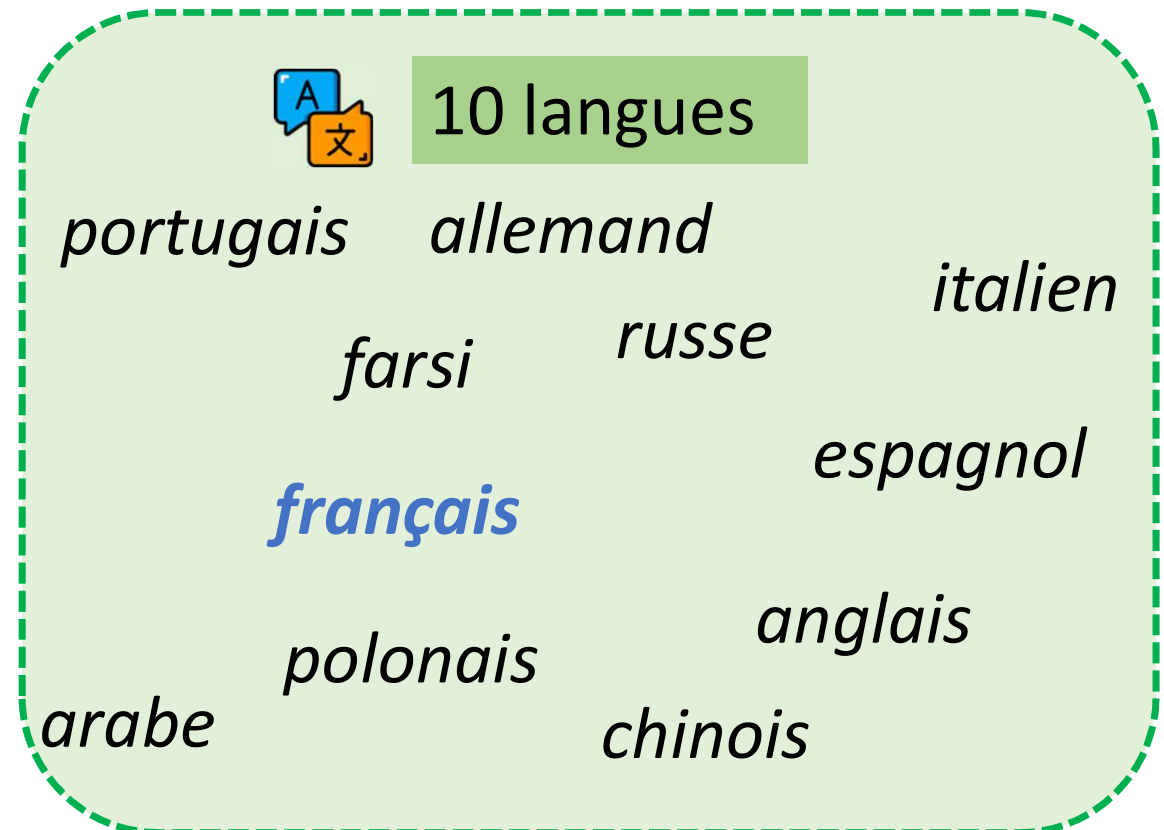
- Diversité des langues
- Oralité
- Rapport oral-écrit
- Systèmes d'écriture,
- Evolution des langues
- Fonctionnement et règles

## 4. LES CONTENUS PEDAGOGIQUES

### 6 champs thématiques :

- Diversité des langues
- Oralité à travers

(activités d'écoute et discrimination auditive)



## 4. LES CONTENUS PEDAGOGIQUES

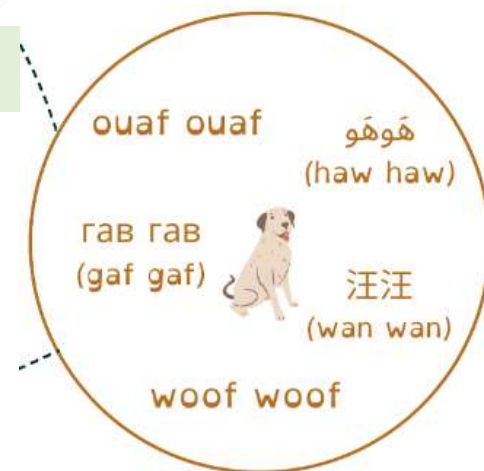
### 6 champs thématiques :

- Diversité des langues
- Oralité
- Rapport oral-écrit
- Systèmes d'écriture



#### ETAPE 1 – Les onomatopées

Mise en regard les sinogrammes et  
les alphabets arabe, arabo-persan  
et cyrillique



## 4. LES CONTENUS PEDAGOGIQUES

### 6 champs thématiques :

- Diversité des langues
- Oralité
- Rapport oral-écrit
- Systèmes d'écriture,
- Evolution des langues

- Prise de conscience des liens de « parenté » entre les langues romanes
- Accent circonflexe  
&
- Découverte des mots empruntés à d'autres langues en français

## 4. LES CONTENUS PEDAGOGIQUES

### 6 champs thématiques :

- Diversité des langues
- Oralité
- Rapport oral-écrit
- Systèmes d'écriture,
- Evolution des langues
- **Fonctionnement et règles**

Genre, pluriel, place de l'adjectif  
=>

Détour par d'autres langues  
permet d'enrichir la réflexion et  
d'aider à une meilleure  
compréhension du  
fonctionnement du français

### 3. LE SCENARIO ET LA STRUCTURE DE L'EGP

#### Pour chaque étape

#### 3 phases clairement identifiées

**1. Mise en situation** : introduction thématique et fait de langue



Motiver les élèves et éveiller leur curiosité

**2. Enigmes à résoudre**

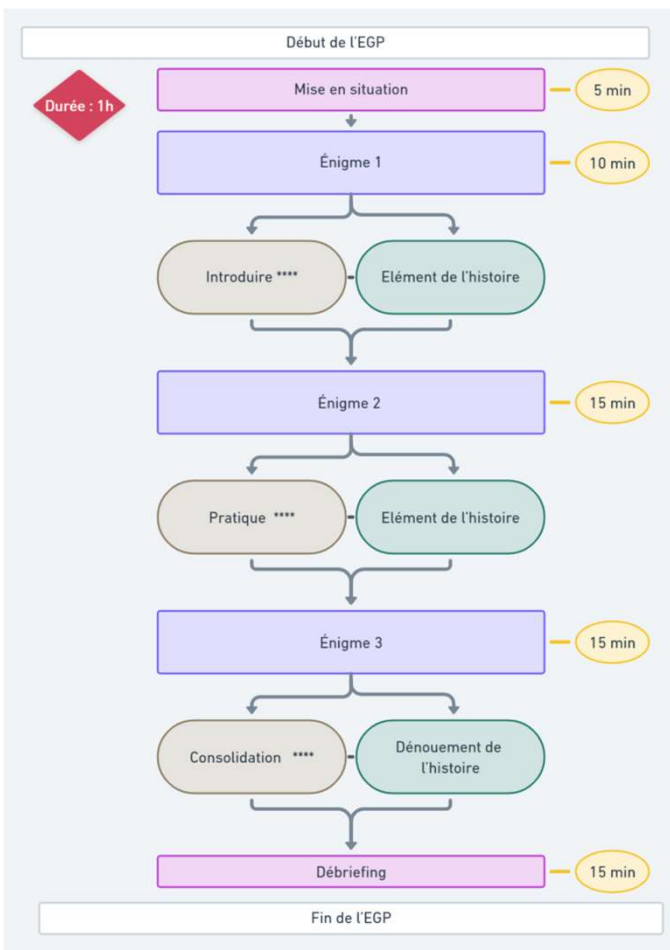


Placer l'élève dans une situation de recherche dans laquelle il apprend à faire des hypothèses et à les vérifier

**3. Synthèse collective** = institutionnalisation

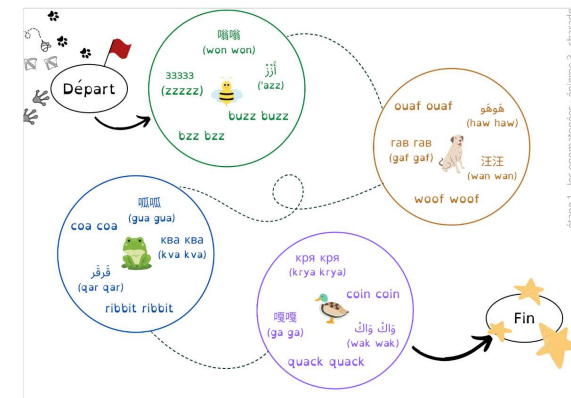


Faire émerger chez les élèves les similitudes / différences dans le fonctionnement des langues observées



## 4. LES CONTENUS PEDAGOGIQUES

A partir des faits de langues, langues ciblées et 6 domaines thématiques => de nombreux jeux, tangibles et/ou numériques





## 5. LE SITE COMPAGNON

- Offre différents supports et modalités d'utilisation
  - ✓ Pour préparer les séances
  - ✓ Pour animer les séances

Accueil

Projet

Espace enseignant ▾

Se connecter


S'inscrire

### Un projet collaboratif de recherche

Le fruit de cette collaboration est un escape game pédagogique (EGP) sur la comparaison des langues visant à soutenir l'apprentissage du français en CE1. Les différentes étapes sont le produit de la collaboration entre de nombreux acteurs : enseignants du premier degré, une conseillère pédagogique LVE, des étudiants des Masters DILIPEM et MEEF, mention PE et des enseignants-chercheurs spécialistes de l'apprentissage des langues et du jeu sérieux. L'élaboration de l'EGP a été guidée par plusieurs principes : l'observation réfléchie et comparée des langues, le jeu pédagogique et l'utilisation du numérique.



Image de marthe1303 sur Freepik



Vous avez un compte ? Connectez-vous !

[Mot de passe oublié ?](#)  
[Créer un compte ?](#)  
[Retour à la page d'accueil](#)

## 5. LE SITE COMPAGNON

### Pour préparer les séances = Le tableau de bord

- Guide pédagogique (téléchargeable, consultable en ligne ou déroulé via un pas à pas)
- Ressources audios et ou vidéos (peuvent être écoutées en ligne ou téléchargées)
- Ressources complémentaires (informations sur les langues observées et les faits de langues).
- Matériel à imprimer.

#### Tableau de bord

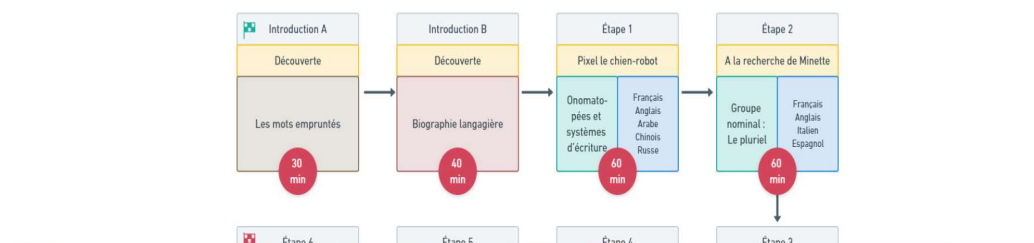
Dans la section *Tableau de bord*, retrouvez pour chaque étape le fait de langue étudié, les langues abordées, les objectifs, le matériel nécessaire ainsi qu'un "Pas à pas" pour vous guider dans la préparation de la séance.

Récapitulatif   Introduction A - Les mots empruntés   Introduction B - La biographie langagière   Etape 1 - Les onomatopées

Etape 2 - Le pluriel   Etape 3 - Le genre   Etape 4 - Mieux orthographier   Etape 5 - La place de l'adjectif

Etape 6 - La forme négative

*Ci-dessous l'organigramme représentant le déroulement des étapes de l'Histoire de Yasmine et Noah.*



## 5. LE SITE COMPAGNON

### Pour préparer les séances en ligne

- Un mode « pas à pas » : permet d'associer ce qui est visible à l'écran par les élèves, le matériel tangible nécessaire, les fichiers sonores ou vidéos utilisés, etc.

= déroulement en ligne des étapes  
=>faciliter prise en main par  
l'enseignant

Introduction A - Les mots empruntés



Les mots empruntés

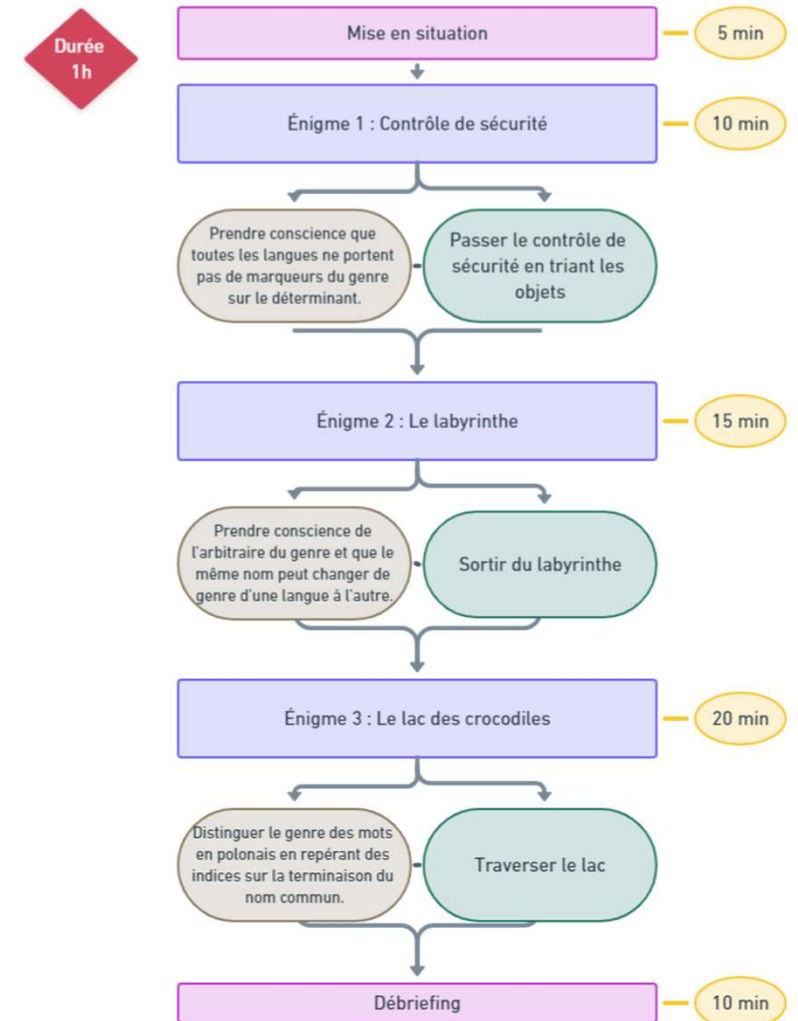
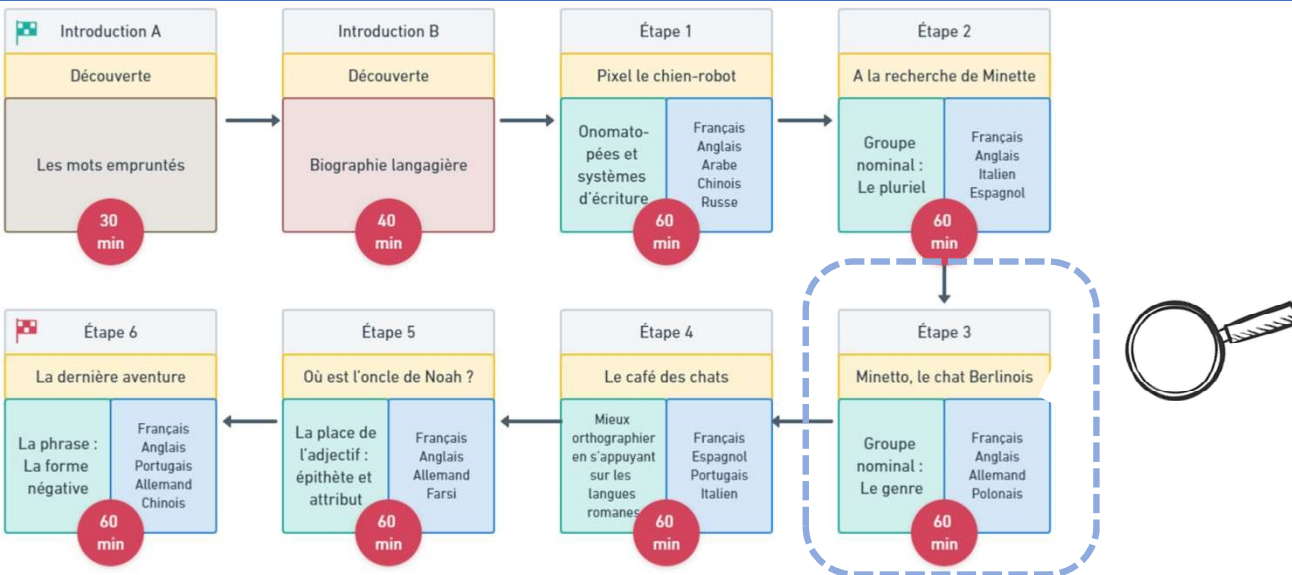
Langues abordées :  
Français, inuit, anglais, japonais, turc, russe, grec ancien, italien, néerlandais, bulgare, arabe, espagnol, allemand, savoyard, chinois, hindi et swahili.

[Télécharger toutes les ressources de la séance ici](#)

LES MOTS EMPRUNTÉS	
Introduction A	Objectifs
Je suis polyglotte ! La chanson de Henri Dès	<ul style="list-style-type: none"><li>• Faire prendre conscience aux élèves que plusieurs langues nous entourent.</li><li>• Faire prendre conscience qu'il existe en français des mots empruntés à d'autres langues et sensibiliser les élèves à la diversité des langues.</li></ul>

A V O U S  
D E  
J O U E R

# 6. EXEMPLE DE L'ETAPE 3



## 6. EXEMPLE DE L'ETAPE 3



- Comparer le fonctionnement du genre à l'écrit **en français, en anglais, en allemand et en polonais.**
- Comprendre la notion grammaticale de genre comme un critère possible de classification des noms en français, allemand et polonais.
- Prendre conscience de l'arbitraire du genre des noms communs :
  - le genre peut être marqué par le déterminant, la terminaison du nom ou ne pas être marqué,
  - un même mot peut avoir un genre différent en fonction des langues (cf. [CARAP K6.4.2](#)),
  - le nombre de genres varient d'une langue à l'autre (cf. [CARAP K6.4.1](#)),
  - le genre attribué à un mot n'a pas forcément de signification.
- Comprendre que les noms ne sont pas accompagnés de déterminants en polonais (cf. [CARAP K6.3](#)).

## ETAPE 3 – ENIGME 1 – LE GENRE

### MISE EN SITUATION

↓ CE QUI EST VISIBLE À L'ÉCRAN ↓



### Un petit rappel ...

Chapitre 3 - Minetto, le chat berlinois



Yasmine



Noah



# ETAPE 3 – ENIGME 1



### Contrôle de sécurité

Triez les objets pour passer !

**Enigme**

Yasmine et Noah veulent entrer dans le château du propriétaire du chat, mais il y a un gardien à l'entrée. Le gardien leur demande de trier le contenu de leur sac à dos dans des boîtes avec des étiquettes. Yasmine et Noah ont besoin d'aide pour trier les objets dans les boîtes. Vous avez des cartes qui représentent les objets dans le sac à dos de Yasmine et Noah, pouvez-vous les aider ?



Fermer



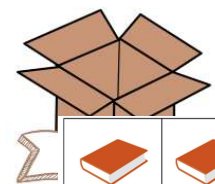
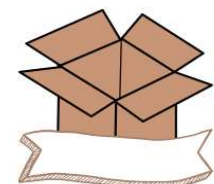
Yasmine















Gardien

Suivant





 the book	 le livre	 the pencil	 le crayon
 the ruler	 la règle	 the marker	 le feutre
 the eraser	 la gomme	 the glue	 la colle

- ✓ Comparer le fonctionnement du genre **en français et en anglais à l'écrit**.
- ✓ Prendre conscience que toutes les langues ne portent pas nécessairement de marqueurs du genre sur le déterminant.
- ✓ Distinguer le genre des mots en français en repérant des indices sur le déterminant.

➡ Passer le contrôle de sécurité en triant les objets



# Contrôle de sécurité

## Tableau des indices

OBJETS						
Anglais	 <b>the</b> book	 <b>the</b> pencil	 <b>the</b> marker	 <b>the</b> eraser	 <b>the</b> glue	 <b>the</b> ruler
Français	 <b>le</b> livre	 <b>le</b> crayon	 <b>le</b> feutre	 <b>la</b> gomme	 <b>la</b> colle	 <b>la</b> règle

Suivant

Icon made by UIcons / Flaticon from [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com).  
Icons made by Freepik from [www.freepik.com](http://www.freepik.com).

# ETAPE 3 – ENIGME 2

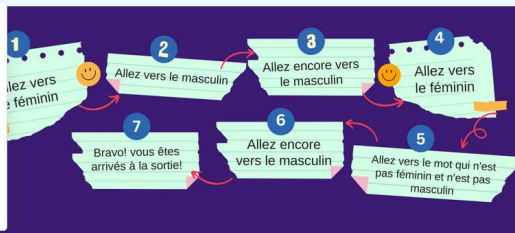


## Enigme

Yasmine et Noah se retrouvent face à un labyrinthe devant le château du propriétaire du chat. Pour trouver la sortie, ils doivent suivre les indications de la carte que le gardien leur a donnée et choisir le bon chemin. Attention ! Si vous vous retrouvez bloqués, vous devez faire demi-tour ...

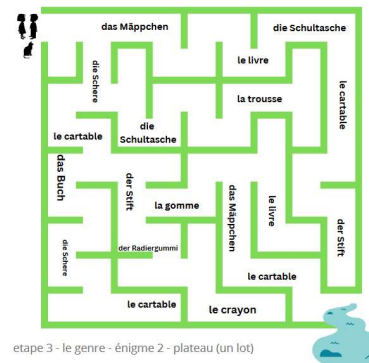
Fermer

Noah



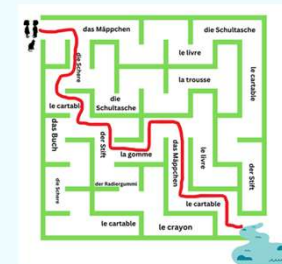
Yasmine

Suivant



## Le labyrinthe

Vous êtes sortis !



- ✓ Comparer le fonctionnement du genre en **français et en allemand à l'écrit**.
- ✓ Distinguer le genre des mots en français et en allemand en repérant des indices sur le déterminant.
- ✓ Découvrir la notion du genre neutre en allemand.

➡ Sortir du labyrinthe

# Le labyrinthe

## Tableau des indices



Masculin Féminin Neutre

### OBJETS



### Allemand

  
**der** Stift

  
**der**  
Radiergummi


  
**die** Schere

  
**die**  
Schultasche

  
**das** Buch


  
**das**  
Mäppchen

### Français

  
**le** crayon

  
**la** gomme

  
**la paire** de  
ciseaux

  
**le** cartable

  
**le** livre

  
**la** trousse

# ETAPE 3 – ENIGME 3



## Le lac des crocodiles

Traversez le lac sans fâcher les crocodiles



### Enigme

Yasmine et Noah ont réussi à sortir du labyrinthe, mais maintenant ils sont bloqués devant un lac plein de crocodiles. Pour atteindre l'entrée du château, ils doivent traverser le lac. Heureusement, il y a une pancarte devant le lac :

"Papa Crocodile" qui porte un château n'accepte que les joueurs ayant une carte avec un objet masculin, "Maman Crocodile" qui porte un noeud papillon n'accepte que les joueurs ayant une carte avec un objet féminin alors que "Crocodile sans rien" n'accepte que les joueurs ayant une carte avec un objet neutre.

Fermer



Yasmine



Noah

Suivant



 otówek		 le crayon	 piórník		 la trousse	
 pióro		 le stylo		 krzesło		
 książka		 le livre		 gumka		

- ✓ Comparer le fonctionnement du genre en **français et en polonais**.
- ✓ Comprendre que les noms ne sont pas accompagnés de déterminants en polonais.
- ✓ Distinguer le genre des mots en polonais en repérant des indices sur la terminaison du nom commun.
- ✓ Découvrir la notion du genre neutre en polonais.

➡ Traverser le lac.

# Le lac des crocodiles

## Tableau des indices



Masculin Féminin Neutre

OBJETS



Polonais



ołówek



piórník



gumka



książka



pióro



krzesło

Français



le crayon



la trousse



la gomme



le livre



le stylo



la chaise

Suivant

## ETAPE 3 – SCENE CLOTURE



### Le lac des crocodiles



Noah



Yasmine



Pixel




Suivant

Icon made by UIcons / Flaticon from [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com).  
Icons made by Freepik from [www.freepik.com](http://www.freepik.com).




























# ETAPE 3 – DEBRIEFING

↓ CE QUI EST VISIBLE À L'ÉCRAN ↓



## Débriefing

Masculin Féminin Neutre Aucun genre

OBJETS						
Français	 le crayon	 le livre	 le stylo	 le cartable	 la gomme	 la trousse
Anglais	 the pencil	 the book	 the pen	 the schoolbag	 the eraser	 the pencil case
Allemand	 der Stift	 das Buch	 der Kuli	 die Schultasche	 der Radiergummi	 das Mäppchen
Polonais	 ołówek	 książka	 pióro	 plecak	 gumka	 piórnik

Suivant





**Vous souhaitez tester l'écape game pédagogique**  
dans votre classe, contribuer à l'amélioration de cette ressource  
pédagogique et faire progresser la recherche ?

Contactez :

- Coralie Payre-Ficout ([coralie.payre-ficout@univ-grenoble-alpes.fr](mailto:coralie.payre-ficout@univ-grenoble-alpes.fr))
- & Véronique Nicorosi ([veronique.nicorosi@ac-grenoble.fr](mailto:veronique.nicorosi@ac-grenoble.fr))

**Merci de ne pas poster sur la toile ou diffuser les ressources de l'EGP 😊**