

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



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

EduLab Chambéry

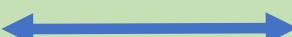


Où ?

Collaboration et co-construction ressources

Enseignants chercheurs :

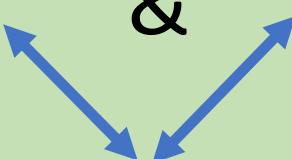
- Linguistique et didactique des langues/anglais
- Didactique du français
- Informatique



« 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

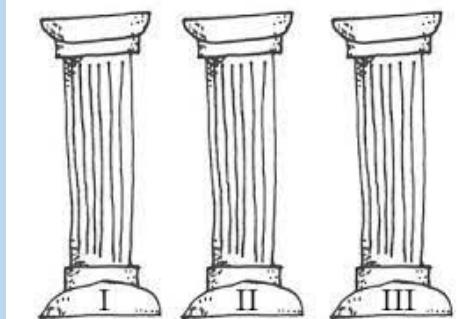
(Master 2 Sciences Cognitives)



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



Shutterstock.com · 1519263971

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 scenario ludique et une histoire entraînante

*Pixel :
le chien-robot*



Minette



Yasmine et Noah



*Pixel :
le chien-robot*



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 vétos, essaient de communiquer puis soignent Minette. Rentrent en France.
+ FR	<ul style="list-style-type: none"> Anglais Chinois Russe Arabe 	<ul style="list-style-type: none"> Anglais Espagnol Italien 	<ul style="list-style-type: none"> Anglais Allemand Polonais 	<ul style="list-style-type: none"> Espagnol Portugais Italien 	<ul style="list-style-type: none"> Anglais Allemand Farsi 	<ul style="list-style-type: none"> Anglais Portugais Allemand Chinois



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

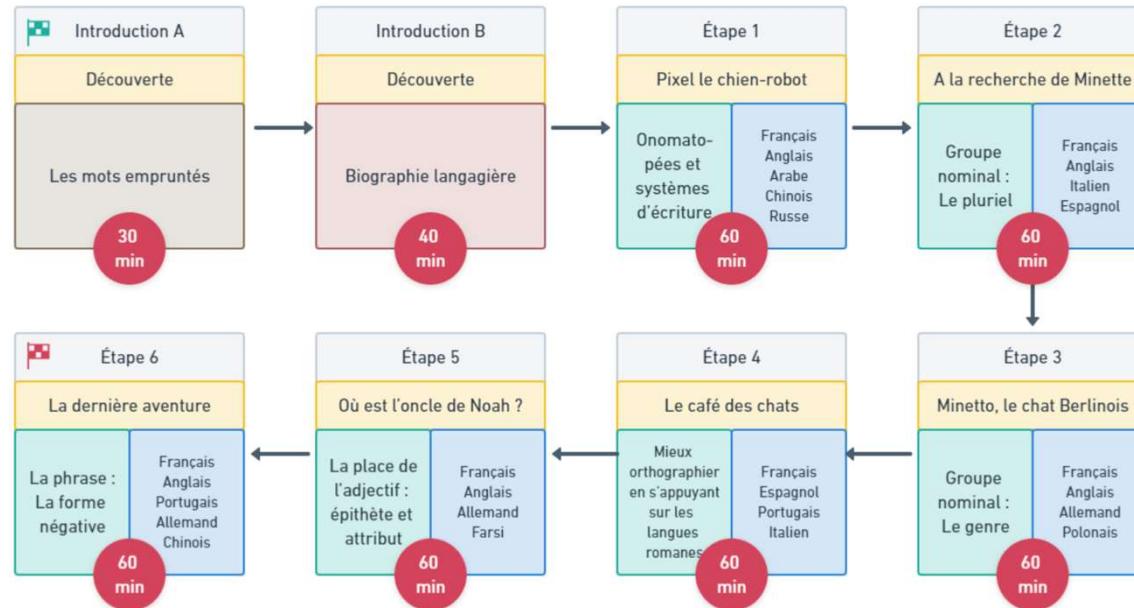
Maintenant que Yasmine, Noah et Pixel se sont téléportés en Sicile, ils vont chercher Minette dans le parc ! Pour la retrouver, ils vont interroger les autres touristes. Ecoutez bien les dialogues pour savoir où est partie Minette !



Enigme

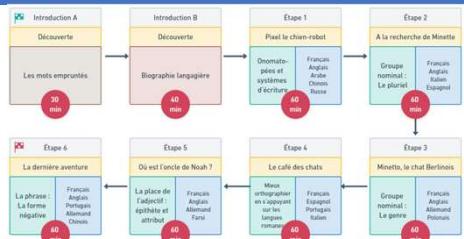
Yasmine et Noah veulent entrer dans le château du propriétaire du chat, mais il y a un gardien à l'entrée. Le gardien leur demande de trier le contenu de leur sac à dos dans des boîtes avec des étiquettes. Yasmine et Noah ont besoin d'aide pour trier les objets dans les boîtes. Vous avez des cartes qui 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 orthographier en s'appuyant sur les langues romanes
- Marquage du genre

6 champs thématiques :

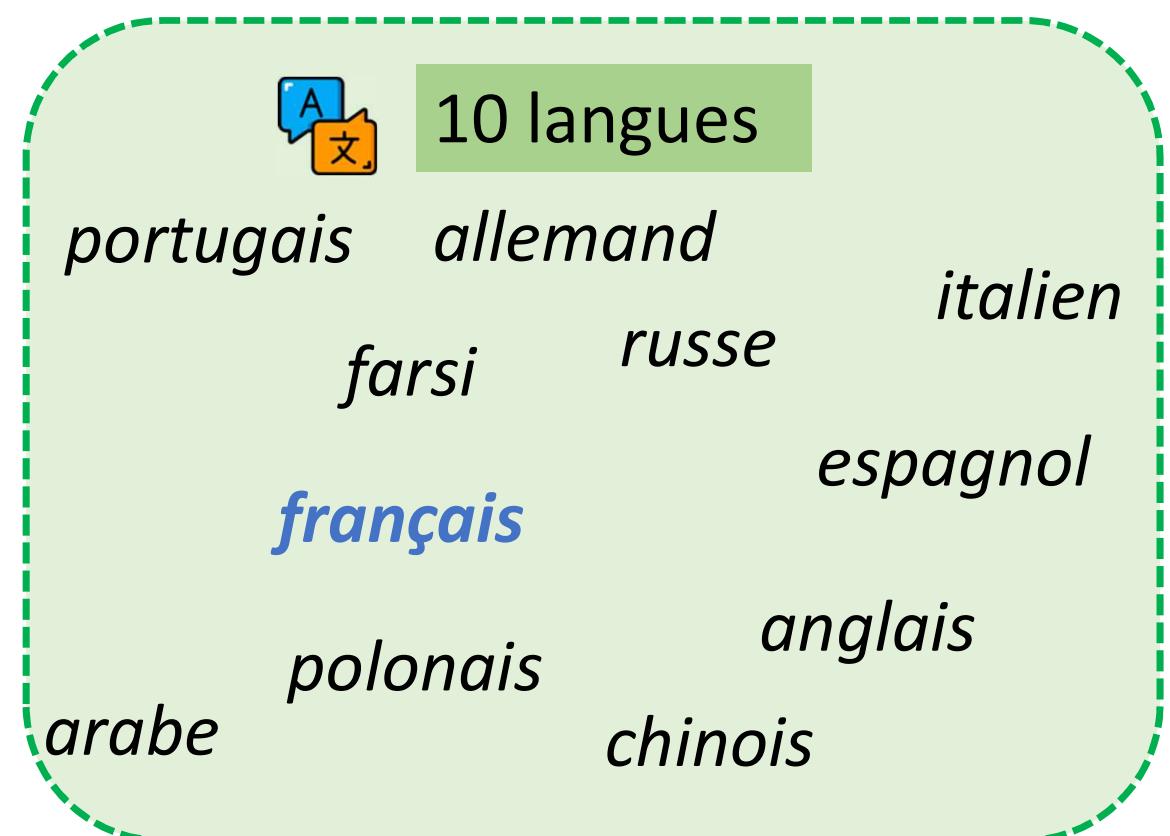
- Diversité des langues
- Oralité
- Rapport oral-écrit
- Systèmes d'écriture,
- Evolution des langues
- Fonctionnement et règles

4. LES CONTENUS PEDAGOGIQUES

6 champs thématiques :

- Diversité des langues
- Oralité à travers

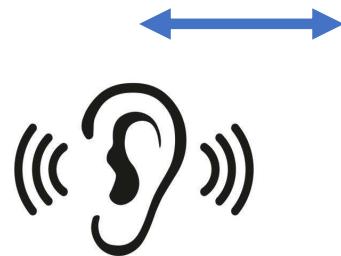
(activités d'écoute et discrimination
auditive)



4. LES CONTENUS PEDAGOGIQUES

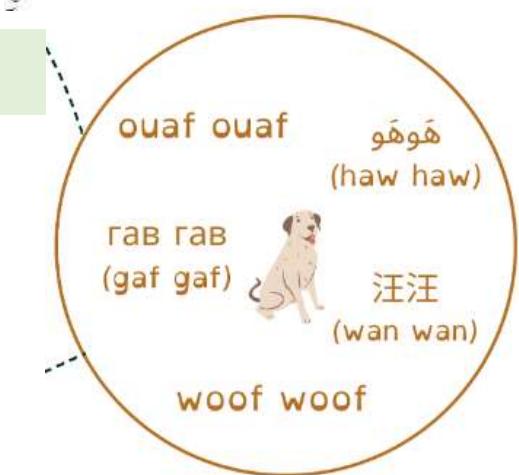
6 champs thématiques :

- 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

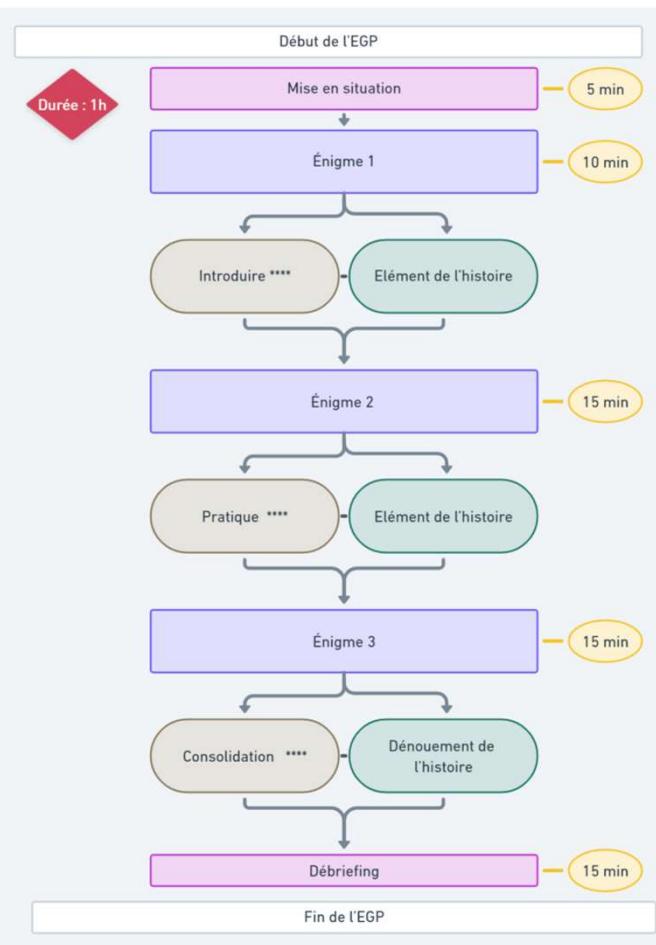
6 champs thématiques :

- 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

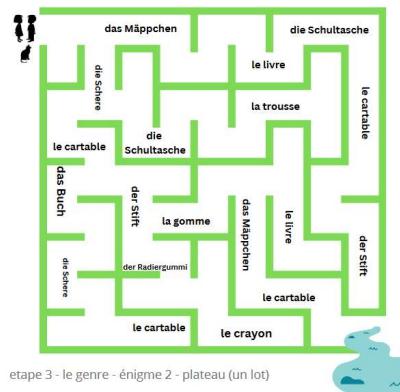
- 🎯 Placer l'élève dans une situation de recherche dans laquelle il apprend à faire des hypothèses et à les vérifier

3. Synthèse collective = institutionnalisation

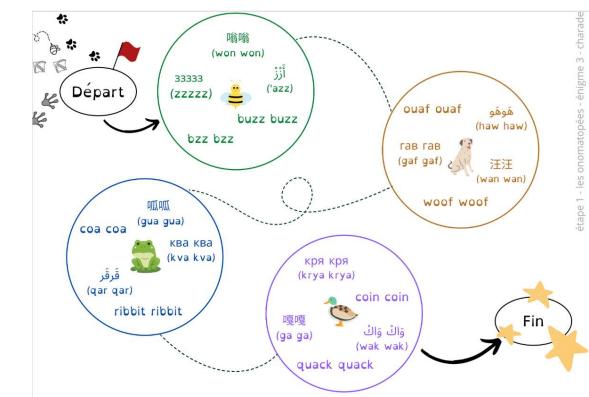
- 🎯 Faire émerger chez les élèves les similitudes / différences dans le fonctionnement des langues observées

4. LES CONTENUS PEDAGOGIQUES

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



étape 3 - le genre - énigme 2 - plateau (un lot)



5. LE SITE COMPAGNON

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

The screenshot shows a project page titled "L'histoire de Yasmine et Noah". At the top left is a logo of a cat with the text "Projet OurRéCo CEF". The top navigation bar includes "Accueil", "Projet", "Espace enseignant", "Se connecter", and "S'inscrire". The main content area features a title "Un projet collaboratif de recherche" and a descriptive text about an escape game for French learning. To the right is a photograph of four people working at a table. Navigation arrows are visible on the left and right sides of the content area.

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-rechercheurs 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 master1305 sur Freepik

The screenshot shows a login form for the "Espace enseignant" section. It features a background image of hands holding a small globe. The form includes fields for "Email" and "Mot de passe", a "Connexion" button, and links for "Mot de passe oublié?", "Créer un compte?", and "Retour à la page d'accueil".

Vous avez un compte ? Connectez-vous !

Email

Mot de passe

Connexion

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

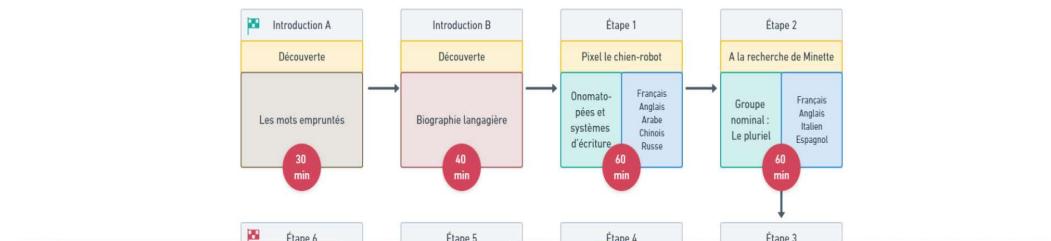
Dans la section *Tableau de bord*, retrouvez pour chaque étape le fait de langue étudié, les langues abordées, les objectifs, le matériel nécessaire ainsi qu'un "Pas à pas" pour vous guider dans la préparation de la séance.

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

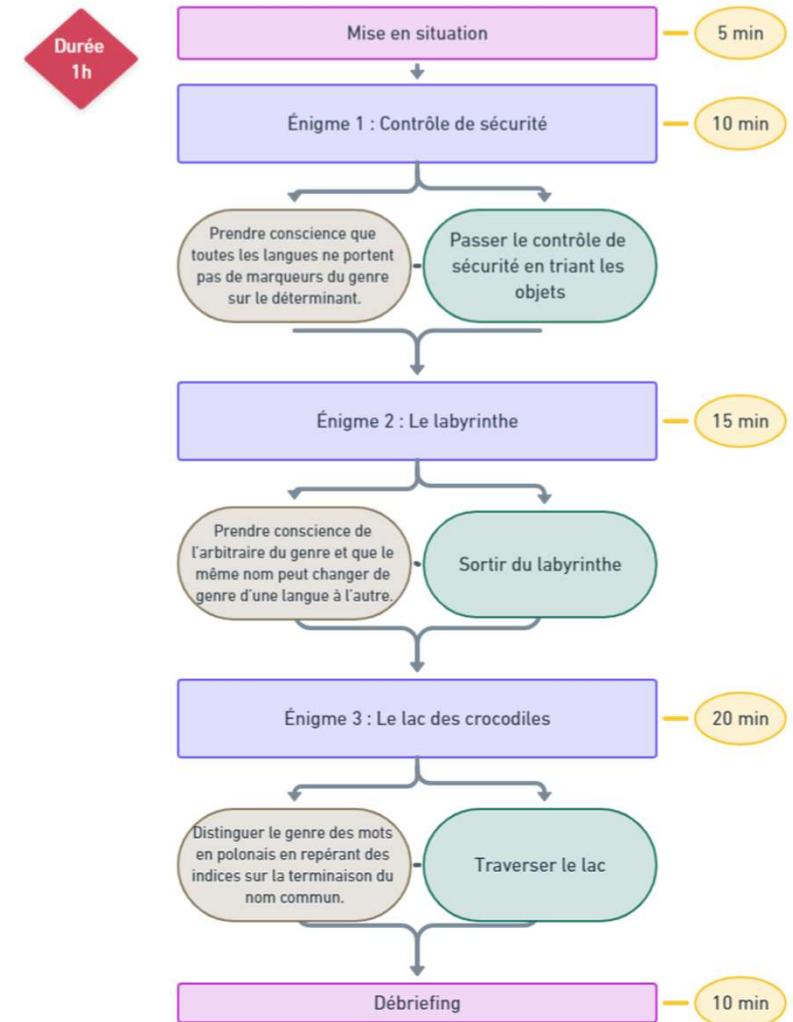
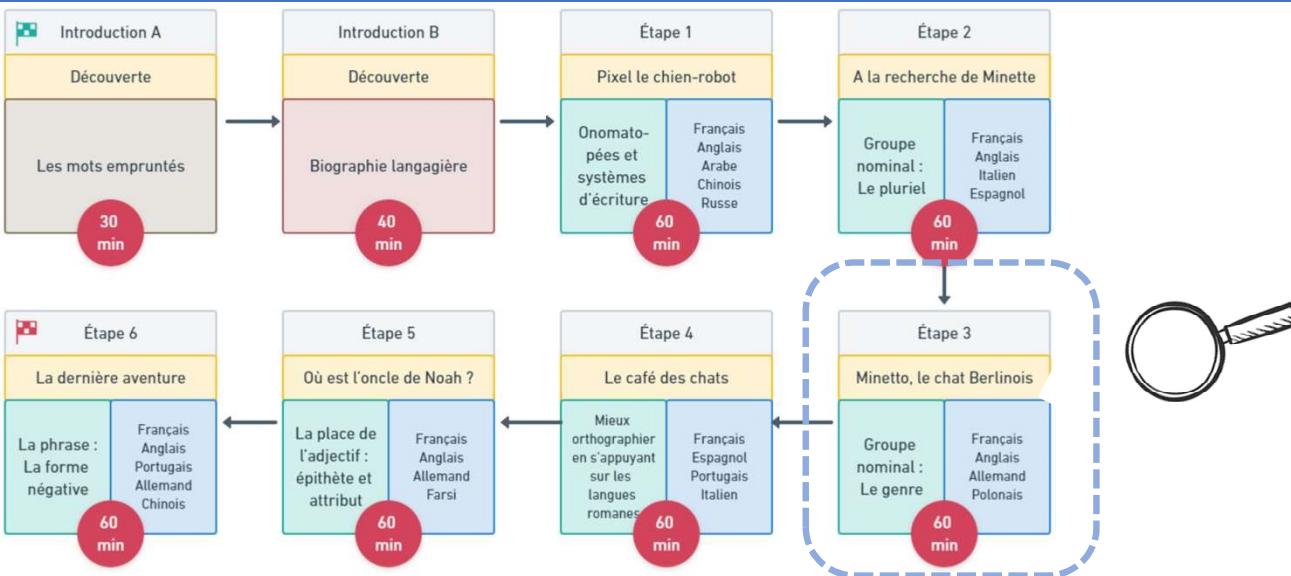
Introduction A - Les mots empruntés

The screenshot shows a section of the website for session A, titled "Les mots empruntés". It includes a yellow sidebar with a language icon (blue speech bubble with "A" and orange speech bubble with Chinese characters) and the text "Langues abordées : Français, inuit, anglais, japonais, turc, russe, grec ancien, italien, néerlandais, bulgare, arabe, espagnol, allemand, savoyard, chinois, hindi et swahili.". Below this is a button labeled "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">• Faire prendre conscience aux élèves que plusieurs langues nous entourent.• Faire prendre conscience qu'il existe en français des mots empruntés à d'autres langues et sensibiliser les élèves à la diversité des langues.

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

6. EXEMPLE DE L'ETAPE 3



Made with Whimsical

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 ↓

(i)



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 ?

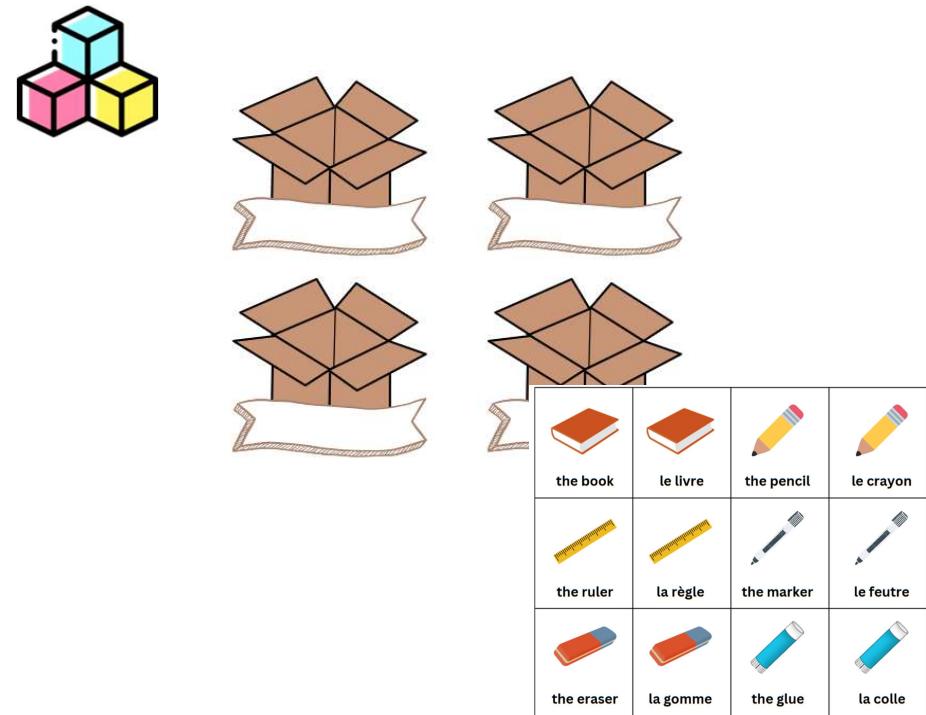


 Yasmine 



 Gardien





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

Suivant

Icon made by UIcons / Flaticon from www.flaticon.com.
Icons made by Freepik from www.freepik.com.

ETAPE 3 – ENIGME 2



The image shows a digital interface for a French language exercise. At the top center is the title "Le labyrinthe". Below it is the instruction "Trouvez la sortie à l'aide des mots !". On the left, there is a box titled "Enigme" containing text about Yasmine and Noah finding a labyrinth. A "Fermer" button is at the bottom of this box. In the center is a purple labyrinth with numbered steps (1-7) and text boxes providing directional hints. To the right is a character named Yasmine, and at the bottom right is a "Suivant" button.

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

1 Allez vers le féminin

2 Allez vers le masculin

3 Allez encore vers le masculin

4 Allez vers le féminin

5 Allez vers le mot qui n'est pas féminin et n'est pas masculin

6 Allez encore vers le masculin

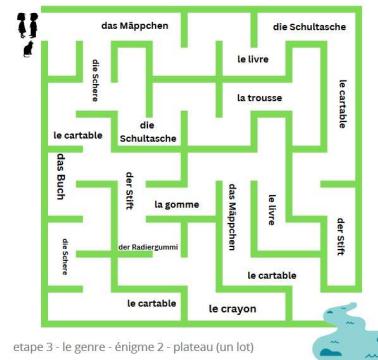
7 Bravo! vous êtes arrivés à la sortie!

Yasmine

Suivant



- ✓ 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.



You are logged out !



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

Suivant



olówek		le crayon		piórnik		la trousse	
pióro		le stylo		krzesło		la chaise	
książka		le livre		gumka		la gomme	

- ✓ 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	🔊 piórnik	🔊 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 Uilcons / Flaticon from www.flaticon.com.
Icons made by Freepik from 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'escape 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)
& Véronique Nicorosi (veronique.nicorosi@ac-grenoble.fr)

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