

UN NOUVEAU JEU À SUCCÈS

Date de mise en ligne : mai 2017

Les *escape games* débarquent en France ! L'objectif : résoudre des énigmes et relever un défi en 60 minutes.

Résoudre des énigmes et en créer.

- **Thèmes** : question de société, jeu
- **Niveau** : A2
- **Public** : adolescents
- **Tâche finale** : Résoudre des énigmes et en créer.

- **Matériel utilisé** : une balle
- **Durée indicative** : 1 à 2 séances de 45 minutes selon les activités choisies

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Étape 1 – Je découvre	1
• Parler de soi	1
• Retrouver le sujet de la vidéo	1
Étape 2 – Je comprends	2
• Comprendre les principes d'un jeu (activité 1).....	2
• Mieux comprendre les actions et les paroles des intervenants (activité 2)	2
Étape 3 – Je révise	3
• Revoir l'interrogation (activité 3).....	3
Étape 4 – À nous !	3
• Résoudre des énigmes et en créer	3

OBJECTIFS COMMUNICATIFS / PRAGMATIQUES

- Parler de soi.
- Présenter rapidement le principe d'un jeu.
- Comprendre des informations.
- Résoudre des énigmes.
- Rédiger des devinettes.

OBJECTIFS LINGUISTIQUES

- Enrichir son vocabulaire sur le thème du jeu.
- Réviser les formes interrogatives.

OBJECTIF (INTER)CULTUREL

- Découvrir le principe du rébus et de la charade.

ÉTAPE 1 – JE DÉCOUVRE

→ Parler de soi

Production orale – groupe classe – 10 min

Prévoir une balle.

Quand tu es avec tes copains, à quoi est-ce que tu joues ?

Lancer la balle à un premier apprenant et le laisser répondre puis lui proposer de lancer la balle à son tour et de poser la même question à son camarade. Noter le vocabulaire nouveau au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Je joue au foot. Moi, je joue aux jeux vidéo. Moi, je joue aux jeux de rôle. Avec mes copains, on joue à « Pokemon go ». [...]

→ Retrouver le sujet de la vidéo

Production orale – groupe classe – 10 min (support : fiche matériel)

Projeter ou distribuer le labyrinthe de la fiche matériel.

Regardez le dessin. Qu'est-ce que c'est ? Que doit faire le personnage ?

Inciter les apprenants à répondre de manière spontanée et à compléter les réponses proposées par les autres.

Pistes de correction / Corrigés :

C'est un labyrinthe. Le personnage doit trouver le bon chemin pour sortir. Il doit éviter les bombes et le feu.

ÉTAPE 2 – JE COMPRENDS**→ Comprendre les principes d'un jeu (activité 1)**

Compréhension orale – groupe classe, binômes – 10 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Distribuer la fiche d'activités.

Regardez la fiche de l'activité 1. Comment comprenez-vous les symboles ?

Recueillir les propositions à l'oral. Si besoin, écrire les mots au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

 = (nombre de) participants /  = temps, durée d'une partie /  = lieu /  = objectif, but du jeu.

Montrer la vidéo en entier avec le son.

À deux. Faites l'activité 1 : complétez la fiche de présentation de ce nouveau jeu.

Proposer aux apprenants de comparer leurs réponses avec un autre binôme.

Reproduire ou projeter la fiche de présentation du jeu. Inviter un ou deux apprenants à venir compléter la fiche au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Bienvenue dans le jeu « Game escape »

Nombre de participants (par équipe) : 4

Durée d'une partie : 60 min

Lieu du jeu : des petites salles dans un bâtiment à Paris qui représentent un temple maya

Mission : sauver le monde

→ Mieux comprendre les actions et les paroles des intervenants (activité 2)

Compréhension orale – binômes, groupe classe – 15 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Inviter les apprenants à lire l'activité 2 et lever les difficultés lexicales. Préciser aux apprenants qu'une personne peut faire plusieurs actions et qu'une action peut être réalisée par plusieurs personnes.

À deux. Faites l'activité 2 : retrouvez les actions de chaque personne.

Correction orale en groupe classe.

Pistes de correction / Corrigés :

L'organisateur donne le top départ du jeu et souhaite bonne chance.

Grégory lit les questions de l'énigme et ouvre une malle grâce à un code.

Alexandra repère un indice sur le sol, explique son raisonnement aux autres et fait vite pour terminer la mission à temps.

Hervé a peur de ne pas réussir.

Tous les participants cherchent des indices.

Est-ce que les participants gagnent la partie ? Comment le savez-vous ?

Laisser les apprenants échanger à l'oral en groupe classe.

Pistes de correction / Corrigés :

Oui, les participants ont réussi leur mission : on voit écrit « Mission accomplie » sur un écran ; on entend le journaliste dire « ils ont donc sauvé le monde ; mission accomplie » et les joueurs ont l'air content.

ÉTAPE 3 – JE RÉVISE

→ Revoir l'interrogation (activité 3)

Grammaire – groupe classe, binômes – 15 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Revoir avec les apprenants les différents mots interrogatifs et noter la liste au tableau. Ne pas oublier les interrogatifs + prépositions (avec qui, chez qui...). Si besoin, demander aux apprenants d'imaginer une question avec les mots les moins fréquemment utilisés.

Écrire les questions / réponses suivantes au tableau :

- _____ a construit ce temple ? C'est les Mayas.
- _____ est cette civilisation ? C'est la civilisation maya.
- _____ vient-elle ? Elle vient d'Amérique du sud.

Complétez les questions.

Recueillir les propositions à l'oral : proposer à un apprenant d'être le secrétaire de la classe et de venir compléter les questions au tableau. Montrer la 1^{re} intervention de Grégory pour vérifier les réponses.

À deux. *Faites l'activité 3 : lisez les réponses et imaginez au moins une question pour chacune.*

Circuler dans la classe pour apporter l'aide éventuelle aux apprenants et les inciter à varier les mots interrogatifs.

Mise en commun en groupe classe : sur propositions des apprenants, noter les questions au tableau.

Pistes de correction/Corrigés :

Est-ce que tu aimes les devinettes ? / Est-ce que tu aimes jouer aux devinettes ?...

Quand joues-tu ? / Quand est-ce que tu joues ? / Tu as le droit de jouer quand ?...

Quel est ton jeu préféré ? / Quel jeu est-ce que tu préfères ?...

Avec qui tu joues ? / Qui est ton partenaire de jeu en général ?...

Pourquoi tu ne joues pas avec les autres ? / Pourquoi est-ce que personne ne joue avec toi ? / Pourquoi tu triches souvent ?...

Qui trouve toujours les réponses aux énigmes ? / Qui est le plus grand inspecteur ? / Qui est-ce qui cherche des indices et trouve toujours la solution au problème ?...

ÉTAPE 4 – À NOUS !

→ Résoudre des énigmes et en créer

Compréhension et production écrites – petits groupes – 30 min (support : fiche matériel)

Découper les 16 énigmes de la fiche matériel et les distribuer de manière équitable à chaque groupe.

En petits groupes. *Trouvez la solution à ces énigmes.*

Circuler parmi les groupes pour aider les apprenants dans leur résolution du problème puis vérifier avec eux qu'ils ont trouvé la bonne réponse.

Quand une majorité de groupes est parvenu à déchiffrer son énigme, inviter chaque groupe à lire sa devinette à la classe et laisser les apprenants des autres groupes proposer des réponses.

Inviter les groupes à rédiger à leur tour une devinette, en suivant l'un des deux modèles proposés : une charade ou un « Qui suis-je ? ». Si besoin, rappeler à la classe le principe de la charade.

Apporter de l'aide aux apprenants dans la rédaction de leur devinette.

Mise en commun à l'oral : chaque groupe soumet sa devinette à la classe qui essaie d'y répondre.

Pistes de correction/Corrigés :

Je commence la nuit et finit le matin, et j'apparais 2 fois dans l'année. Qui suis-je ?

→ **La lettre N.**

Je porte des lunettes mais je n'y vois rien. Qui suis-je ?

→ **Le nez.**

Je pleure quand on me tourne la tête. Qui suis-je ?

→ **Le robinet.**

Quelle est la lettre préférée des Anglais ?

→ **Le T (thé).**

Qu'est-ce qu'une douche sans eau ?

→ **Une duche.**

Pourquoi les livres de mathématiques sont toujours tristes ?

→ **Parce qu'ils ont des problèmes.**

Qui peut faire le tour du monde en restant dans un coin ?

→ **Le timbre.**

Où trouve-t-on le samedi avant le vendredi ?

→ **Dans le dictionnaire.**

Qu'est ce qui est au milieu de Paris ?

→ **La lettre R.**

J'ai un chapeau, mais pas de tête. J'ai un pied, mais pas de chaussure. Qui suis-je ?

→ **Le champignon.**

Quel est le futur de « je bâille » ?

→ **Je dors.**

Mon 1^{er} est le contraire de « haut » / Mon 2^e est le contraire de « rapide ». / Mon 3^e est le contraire de « matin ». / Mon tout se trouve sans le jardin.

→ **Bas + Lent+ Soir = La balançoire.**

Mon 1^{er} se voit au musée. / Mon 2^e est le mot interrogatif du temps. / Mon 3^e est au-dessus de nos têtes. / On voit mon tout quand le soleil rencontre la pluie.

→ **Art + Quand + Ciel = L'arc-en-ciel**

Mon 1^{er} fait « miaou ». / Mon 2^e est le contraire de « tard ». / Les rois et reines habitent dans mon tout.

→ **Chat + Tôt = Un château**

Mon 1^{er} est le contraire de « rien ». / Mon 2^e est la deuxième note de musique. / Mon 3^e commence les « félicitations ». / On peut prendre mon tout en photo à Paris.

→ **Tout + Ré + Fé! = la Tour Eiffel**

Mon 1^{er} est une note de musique. / Les Français mangent beaucoup de mon 2^e. / Mon tout adore les carottes.

→ **La + Pain = Le lapin**