



## Jeu de piste plurilingue

Source, source, Quelle: Collège André Chénier, Carcassonne (France)

### Content, Contenu, Inhalt

Main themes Thèmes centraux Hauptthemen	<b>X multilingualism, plurilinguisme, Mehrsprachigkeit</b> <input type="checkbox"/> intercultural learning, apprentissage interculturel, interkulturelles Lernen <b>X school climate, climat scolaire, Schulklima</b> <input type="checkbox"/> professional development, développement professionnel, fachliche Entwicklung				
Target group Groupe cible Zielgruppe	<input type="checkbox"/> primary, primaire, Grundschule	<b>X lower sec., college, Unterstufe</b>	<input type="checkbox"/> upper sec., lycée, Oberstufe	<input type="checkbox"/> vocational, voie professionnelle, berufsbildende Schule	<input type="checkbox"/> adult, adultes, Erwachsene
Key words Mots clefs Schlüsselwörter	Discovering and interacting ; découvrir et interagir ; entdecken und interagieren				

### Concept, Concept, Konzept

- X learning and teaching, apprendre et enseigner, lernen und lehren**
- X cooperating, coopérer, zusammenarbeiten**
- project management, gestion de projet, Projektmanagement
- survey and interview, enquête et interview, Umfrage und Interview
- event and communication, événement et communication, Veranstaltung und Kommunikation

### Format, Format, Format

- X learner's work / teacher's project, travaux d'élèves / projet pédagogique, SchülerInnenarbeit, Unterrichtsprojekt**
- audio/video recording, enregistrement audio/video, Audio-/Videoaufnahme
- report and analyse, compte-rendu et analyse, Bericht und Analyse
- scheme / plan / poster, schema / plan / affiche, Schema / Plan / Poster
- test and assessment, test et évaluation, Test und Beurteilung

### Relevance, Pertinence, Relevanz

The transition from primary school to secondary school is one of the most delicate transitions in a student's school career. André Chénier Collège proposes exploiting the diversity of languages to offer primary school students a fun activity to discover the collège.

Le passage du de l'école primaire à l'école secondaire est une des transitions les plus délicates dans le parcours scolaire d'un élève. Le collège André Chénier propose d'exploiter la diversité des langues pour proposer aux élèves de primaire une activité ludique de découverte du collège.

Der Übergang von der Grundschule zur weiterführenden Sekundarschule ist einer der schwierigsten Übergänge in der Schulkarriere von SchülerInnen. Das André Chénier Collège schlägt vor, die Vielfalt der Sprachen zu nutzen, um GrundschülerInnen die Möglichkeit zu bieten, das College auf spielerische Art zu entdecken.

## Jeu de piste plurilingue pour l'accueil des CM2 au collège André Chénier

### A - Présentation de l'action

#### A-1- Objectif :

Accueillir les CM2 (*nos futurs 6e*) d'une façon originale tout en mettant en avant deux particularités du collège qui s'inscrivent dans notre projet d'établissement :

- la sensibilisation des élèves au patrimoine : le collège se trouve dans les murs d'un ancien hôtel particulier des XVIe, XVIIe et XVIIIe siècle dont la richesse architecturale et la riche histoire en font un des hauts lieux du patrimoine urbain carcassonnais. Des visites guidées par les élèves sont assurées depuis 1999 dans le cadre des journées européennes du Patrimoine (JEDP).
- La mise en œuvre de projets et actions axées sur le plurilinguisme : Depuis la rentrée de septembre 2009 l'interdisciplinarité du projet s'est étendu aux classes européennes avec la formation « *d'élèves guides bilingues* ». d'abord en espagnol et en anglais en 2009, puis en allemand depuis 2011.

La participation du collège au projet EOL aura permis de mettre en œuvre une nouvelle action qui essaye à la fois de s'appuyer sur les objectifs d'EOL tout en maintenant le lien avec les actions qui ont été ou sont menées au collège. Ce jeu de piste s'inscrit comme une nouvelle étape dans l' « histoire pédagogique » de notre établissement.

#### A-2- Descriptif de l'activité proposée :

forme de l'activité : un jeu de piste

duré de l'activité : 1h.30

public concerné : CM2, 6e et 5e

déroulement de l'activité :

##### \* Temps 1 : « temps de la découverte »

Les élèves de CM2, en classe entière, découvrent les salons historiques du collège au cours d'une visite assurée par les élèves du collège (*élèves-guides formés dans le cadre des JEDP*)

##### \* Temps 2 : « temps de la production et de l'interaction »

- Les élèves de CM2 sont répartis en plusieurs groupes de 3, muni d'un jeu de piste en 4 étapes qui a pour but de les faire revenir sur des lieux découverts au cours de la visite antérieure afin de résoudre une énigme.
- Chacune des 4 étapes est construite autour d'un jeu qui fait appel à la mémoire visuelle de l'élève, aux connaissances acquises lors de la visite et à ses connaissances linguistiques. En effet pour résoudre l'énigme l'élève doit à chaque étape du jeu trouver un mot clé, ce qui va l'obliger à passer par des langues étrangères et jouer avec les mots.
- Tout au long du jeu, les équipes peuvent utiliser un joker qui n'est autre qu'un élève de 6e qui vient par sa connaissance des langues étudiées apporter son aide à l'équipe en difficulté.

##### \* Temps 3 : « temps du bilan »

Les élèves de CM2 sont regroupés en classe entière dans une salle de langue et donnent leurs avis sur l'activité écoulée :

- intérêt
- facilité/difficulté
- vocabulaire acquis...

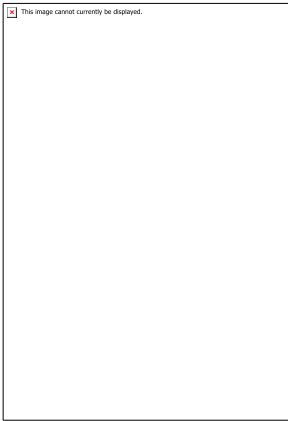
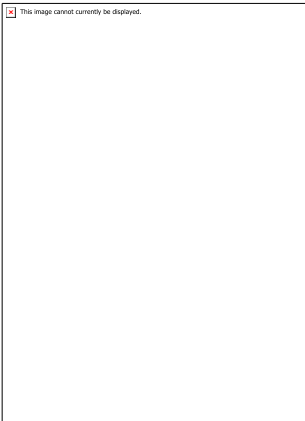
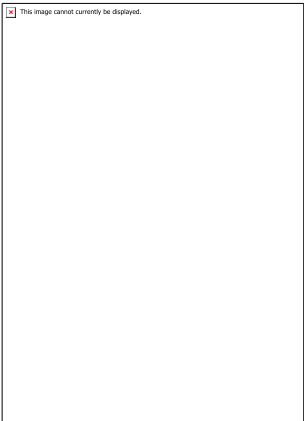




### B - Analyse d'une fiche étape du jeu de piste

déterminer quelle fiche présenter/ laquelle est la plus pertinente ou la plus représentative de notre projet

### C - bilan de l'action

appliquer la grille d'évaluation d'Émilie : point forts/points faibles/ améliorations à apporter... etc.

# JEUX DE PISTE – RECHERCHE DU MOT CLÉ - ETAPE N°.....

OÙ SONT - ILS ?			
			
QUE SONT-ILS ?			
 <b>En espagnol</b>	.....	.....	CABALLO
 <b>En anglais</b>	.....	DOG	.....
 <b>En allemand</b>	VOGEL	.....	.....
 <b>En français</b>	.....	.....	.....
<b>Autre langue</b>	.....	.....	.....
COMBIEN SONT-ILS ?			
<b>calculez</b>	16	.....	.....
VOGEL - DOGS + CABALLOS = ..... (16)      (.....)      (.....)			
<b>Le MOT CLÉ est le résultat de l'opération</b>			
<b>MOT CLÉ</b>	.....		

## PRESENTATION DES ACTIONS E.O.L (Accueil CM2)

<b>Description du projet</b> (titre, volume horaire, nombre d'élèves, organisation...)	<p>Accueil des CM2 par un jeu de piste inter langue dans un site classé monument historique : le collège André Chénier.</p> <p>L'activité dure 2 heures : la première partie est une visite guidée de l'établissement en français. La deuxième partie est organisée autour de quatre épreuves plurilingues grâce auxquelles les élèves doivent trouver des mots codes pour obtenir une phrase clé.</p>
<b>Objectifs</b>	la sensibilisation des élèves au patrimoine et la mise en œuvre de projets et actions axées sur le plurilinguisme.
<b>Acteurs</b>	Enseignants, élèves de 5e 6 <sup>e</sup> et élèves de CM2.
<b>Public ciblé</b>	Elèves de CM2 et professeurs des écoles.

	<b>Très présent</b>	<b>Assez présent</b>	<b>Peu présent</b>
<b>Lien avec le patrimoine du collège</b>	x		
<b>Apport linguistique</b> - production - compréhension	x		
<b>Plurilinguisme</b>	x		
<b>Intervention de la langue maternelle des élèves</b>		x	
<b>Implication des parents</b>			x
<b>Interdisciplinarité</b>		x	
<b>Apport culturel et multiculturalité (culture et société)</b>			x
<b>Utilisation du numérique</b>			x

<b>Points à valoriser</b> (effet sur les enseignants, les élèves, l'établissement, le territoire...):	Les élèves de CM2 découvrent le patrimoine du collège sous forme ludique et originale. Effet très positif. Les élèves de 6 <sup>e</sup> et 5 <sup>e</sup> sont fiers d'aider les élèves de CM2. Les professeurs des écoles sont agréablement surpris.
<b>Pistes de réflexion</b>	Il faudrait renforcer l'entraînement des élèves de 6 <sup>e</sup> à mieux prononcer les mots. Quelques améliorations à apporter sur les épreuves (intrus dans le hall...).