

JEU D'ÉVASION :

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE

LA FRANCOPHONIE

GUIDE PÉDAGOGIQUE

WWW.FLIPEDUCA.COM

● **Présentation du jeu :**

Les participants sont les ambassadeurs d'un pays fictif situé sur un continent artificiel sur la Lune créé pour échapper à la pollution terrestre. C'est un groupe de personnes qui a été recruté parmi les cerveaux les plus brillants de la planète Terre pour mettre en place les bases d'une nouvelle civilisation.

Les participants se retrouvent pour leur première mission dans leur navette-bureau, quand tout à coup les portes de la navette se bloquent, les empêchant ainsi de sortir. Ils ont été séquestrés par des forces espionnes ennemies, originaires d'un groupe de rebelles écologistes français, nostalgiques d'une époque où la vie était belle, mais que les humains ont détruite à cause de la pollution.

Pour voir jusqu'à quel point ils sont talentueux et dans quelle mesure ils connaissent vraiment l'histoire, ils vont être mis à l'épreuve. Ils devront en effet répondre à une série de questions et résoudre des énigmes liés au monde francophone sur Terre au début du XXI^e siècle.

S'ils réussissent à résoudre toutes les épreuves et s'ils prouvent qu'ils sont vraiment compétents, ils pourront continuer leur travail. Dans le cas contraire, les rebelles sont suffisamment équipés pour couper la communication entre la navette et l'agence spatiale responsable de leur vie et les laisser ainsi seuls et à la dérive sur la lune...

● **Objectifs :**

Les participants testeront et renforceront leurs connaissances sur le monde francophone.

- au niveau lexical: les pays, les continents, la localisation géographique, la météo, la nourriture, les loisirs, la description d'objets/de monuments
- au niveau culturel: les coutumes et traditions de différents pays francophones

● **Travail préparatoire :**

Afin de profiter de cette activité au maximum, il est recommandé de travailler le thème de la francophonie en classe au préalable.

EMAIL

flip@flipeduca.com

WEB

www.flipeduca.com

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE

0034 936 555 677

- Expliquer ce que signifie le terme "francophonie"
- Liste des pays francophones + les situer
- Travail sur les drapeaux et les capitales
- Recherches sur les spécialités artistiques, gastronomiques, sportives... de certains pays

Règles du jeu:

- Avant d'entrer dans la salle, le maître du jeu distribuera une carte à chaque participant, qui lui permettra de trouver son équipe.
- En entrant dans la salle, chaque équipe devra chercher la table qui lui correspond.
- Le jeu est divisé en trois parties, les participants disposeront d'une heure pour résoudre toutes les épreuves.

Conditions requises:

- une salle qui soit disponible une heure avant le début de l'activité pour permettre à l'animateur d'installer tout le matériel.
- que cette salle soit la même pour tous les groupes dans le cas de multiples réservations un même jour (et assurer un délai de 30 minutes entre deux groupes pour réorganiser le matériel).
- un projecteur relié à un ordinateur.
- tables permettant un travail de groupe (entre 4 et 6 personnes par groupe).
- un ordinateur ou une tablette par table, avec une entrée USB et sur lequel on peut télécharger un fichier MP3 + des écouteurs.

Nous vous rappelons que tout au long de l'activité, vous êtes supposés être enfermés. Nous vous recommandons donc d'éviter toute entrée et sortie de la salle pendant le déroulement de l'activité qui pourrait rompre la magie du jeu. Nous conseillons aussi que le professeur de français habituel de chaque groupe soit présent pendant l'activité.

EMAIL

flip@flipeduca.com

WEB

www.flipeduca.com

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE

0034 936 555 677