



EXPLORA LINGUAE

Déroulement du jeu

Explora Linguae est un jeu de sensibilisation au plurilinguisme à travers la découverte de 6 pays et de leur langue nationale : l'Allemagne, l'Espagne, la France, la Grèce, l'Islande et l'Italie.

Une session de jeu dure environ 40 minutes (temps de préparation + 30 minutes de jeu).

Les élèves seront amenés à résoudre des énigmes culturelles pour chacun des pays et à découvrir une série de mots transparents. L'interface du jeu et les consignes sont présentées dans la langue sélectionnée dans le formulaire de lancement du jeu.

Aucun prérequis de niveau en langue étrangère n'est exigé pour jouer au jeu.

Pour les professeurs de français, il existe 2 fiches pédagogiques complémentaires au jeu qui peuvent être utilisées avant (fiche pédagogique 1) et après (fiche pédagogique 2) la session de jeu.

Tout le matériel du jeu (fiches pédagogiques, fiches énigmes, liens vers les fichiers audio, vidéo et cartes à imprimer) est accessible en ligne :

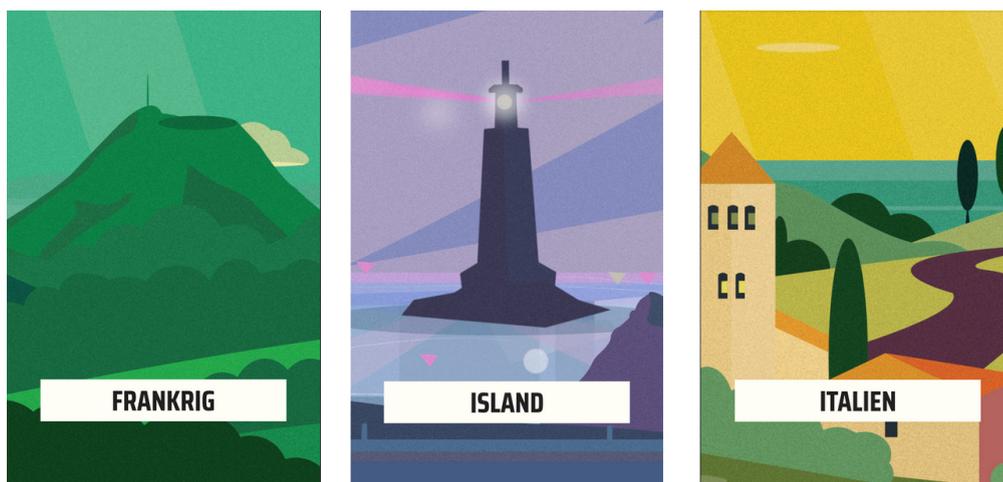
dossier « Matériel de jeu » - Danemark	dossier « Matériel de jeu » - Estonie
dossier « Matériel de jeu » - Finlande	dossier « Matériel de jeu » - Norvège
dossier « Matériel de jeu » - Suède	

Avant de démarrer la session de jeu (pour le professeur) :

Répartissez les élèves en 6 groupes (1 groupe par pays).

Pour jouer avec les énigmes en version numérique

Distribuez 1 carte « Pays » à chaque groupe.



Les énigmes peuvent être consultées en scannant le code QR de la carte ou en tapant le lien raccourci dans la barre d'adresse d'un navigateur.

Pour jouer avec les énigmes imprimées

Imprimez les fichiers PDF des pays accessibles dans le dossier mentionné plus haut, puis distribuez une fiche pays à chaque groupe.

Les cartes « Mots transparents »



Les cartes « Mots transparents », utilisées lors de la résolution des énigmes, peuvent être consultées de différentes manières :

- directement dans le jeu en ligne ;
- en les imprimant depuis le dossier « Matériel de jeu » ;
- en utilisant les cartes de la boîte de jeu *Explora Linguae*.

Si vous jouez avec les cartes imprimées ou celles de la boîte de jeu, répartissez-les sur 1 table facilement accessible par tous les groupes.

Démarrer la session de jeu (professeur) :

Allumez l'ordinateur et le vidéoprojecteur de la salle de classe, puis ouvrez la page suivante dans un navigateur (Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge ou Apple Safari) : <https://explora-linguae.eu/>

Cliquez sur le bouton *Jouer* et remplissez le formulaire avec le nom d'équipe choisi par la classe et la langue de jeu (utilisée pour l'interface du jeu et les consignes des énigmes). Vous pouvez jouer au jeu en français ou dans la langue du pays de l'équipe. Cliquez ensuite sur le bouton *Valider*.

Regardez la vidéo d'introduction qui présente le contexte narratif et la mission à accomplir.

Cliquez ensuite sur le bouton *Voir et accepter la mission*. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Après avoir cliqué sur le bouton *Accepter*, les élèves auront 30 minutes pour résoudre toutes les énigmes et débloquer tous les pays.

Résoudre les énigmes (élèves) :



Cette page regroupe les 6 pays à visiter et indique le temps de jeu restant.

Le bouton  permet de consulter les cartes « Mots transparents ».

Le bouton  affiche les informations de la session de jeu en cours et permet de réinitialiser la session (suppression des données actuelles et retour à la page d'accueil).

Chaque groupe doit résoudre les énigmes du pays attribué (soit numériquement sur l'appareil des élèves soit sur papier).

Un code est découvert à la résolution de chaque énigme et correspond à une carte « Mot transparent ». Chaque carte comporte un mot transparent au verso.

Lorsque toutes les énigmes d'un pays ont été résolues et que tous les mots transparents correspondant ont été trouvés, cliquez sur le bouton *Débloquer*. Dans la nouvelle fenêtre, indiquez les mots transparents découverts, puis cliquez sur le bouton *Valider* pour débloquer le pays.



Lorsque les 6 pays ont été débloqués, une énigme finale collective est proposée. Cliquez sur le bouton *Démarrer* pour lancer l'énigme finale. Il s'agit de remettre dans l'ordre les lettres affichées pour former un mot transparent découvert durant le jeu. Il y a 6 mots à remettre dans l'ordre.

Fin du jeu :

Si la classe arrive à finaliser le jeu dans le temps imparti, une page comportant un message de félicitations, le score réalisé par l'équipe (temps de jeu) et un certificat de réussite à télécharger, est affichée.

