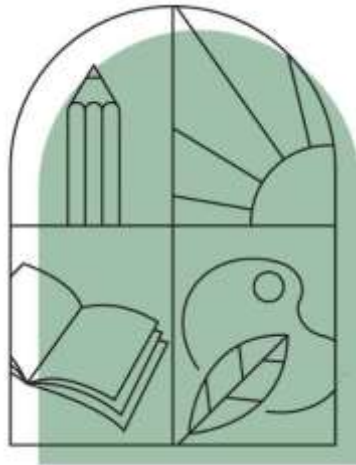




Cofinancé par
l'Union européenne

CULTURE UNIVERSELLE

MANUEL DU FORMATEUR



CULTURA
UNIVERSALIS

"Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication."

SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
1. PRÉPARATION DU JEU.....	3
Instructions pour le jeu	3
Login - accès au jeu	4
Navigation dans le jeu.....	8
Fin du jeu.....	8
Informations techniques	8
<i>Paramètres du jeu - Appareils et navigateur.....</i>	8
<i>Jeu original</i>	9
<i>Résolution des problèmes techniques</i>	9
<i>Sauvegarder la progression du jeu</i>	9
2. Décors de jeux C.U	10
a. <i>Le cadre conceptuel et opérationnel de l'UNESCO pour les compétences interculturelles.....</i>	10
b. <i>Scénarios de jeu.....</i>	11
3) Instructions pour le pilotage du jeu	63
4) Questionnaire de retour d'information pour les enseignants.....	64

INTRODUCTION

Le manuel C.U. pour les enseignants a été développé dans le cadre du projet Cultura Universalis. Erasmus+.

Le projet C.U. visait à créer une série d'ateliers avec des activités créatives axées sur différentes cultures et un jeu interactif en ligne afin d'améliorer les compétences interculturelles et sociales des enfants âgés de 7 à 14 ans. La diversité culturelle et les contacts interculturels font partie intégrante de la vie moderne et requièrent des compétences interculturelles. L'Europe elle-même est un contexte de grande diversité culturelle, avec 23 langues officielles et 60 groupes de langues régionales ou minoritaires. La richesse du patrimoine culturel européen représente donc une source unique de valeur sociale et éducative pour la culture des compétences interculturelles, des attitudes sociales et de l'intégration. Notre objectif est donc d'aider les enseignants à améliorer les compétences interculturelles de leurs élèves en créant des outils innovants et amusants, tels que le jeu CU. Le jeu C.U est un jeu en ligne qui vise à renforcer la sensibilisation interculturelle des élèves et leur tolérance à l'égard de la diversité.

Il est gratuit, en ligne, accessible au public et jouable sur les ordinateurs de bureau, les ordinateurs portables et les tablettes disposant d'une bonne connexion internet.

Le manuel du jeu C.U. est destiné à ceux qui souhaitent utiliser le jeu comme base de discussion individuelle ou en groupe afin d'encourager les étudiants à renforcer leurs compétences interculturelles.

Le manuel C.U. pour les éducateurs est placé sous une licence internationale Creative Commons Attribution 4.0.



1. PRÉPARATION DU JEU

Avant de donner aux élèves l'accès au jeu, il est nécessaire de leur parler de l'objectif du jeu. Expliquez-leur que l'objectif du jeu est de les aider à mieux connaître les différentes cultures, à entrer en contact avec des coutumes et des traditions différentes, à prendre conscience de la diversité culturelle et à accroître leurs compétences interculturelles.

Vous pouvez commencer par leur demander de se souvenir d'une fête nationale, d'un plat, d'un monument, d'un poème ou d'un conte populaire, etc. qu'ils connaissent dans un autre pays. Vous pouvez alors leur présenter les scénarios de jeu (présentés dans le chapitre suivant) afin d'initier les élèves aux différentes coutumes, nourritures, sculptures, œuvres littéraires, peintures, paysages, vêtements de différents pays européens et tiers, qui constitueront la base des activités du jeu de l'U.E. Pour plus d'informations sur les différents éléments des pays, vous pouvez également utiliser le matériel des ateliers du projet C.U.

Il est recommandé de jouer en petits groupes avec un enseignant, mais le jeu peut également être joué individuellement. Le jeu dure environ 70 à 80 minutes et se termine lorsque toutes les activités ont été réalisées avec succès (l'élève doit avoir obtenu au moins une étoile). Si les enseignants souhaitent que les joueurs acquièrent une compréhension plus approfondie des thèmes du jeu, ils peuvent fournir des ressources supplémentaires pour que les joueurs se familiarisent avec ces thèmes. Dans ce cas, le jeu peut durer plus longtemps si les enseignants souhaitent que les joueurs passent plus de temps à réfléchir à chaque exercice.

Instructions pour le jeu

Après avoir lu les scénarios du jeu et expliqué le but du jeu, vous pouvez donner des instructions utiles aux élèves sur la façon de naviguer dans le jeu.

La plupart des élèves âgés de 7 à 14 ans n'ont pas besoin d'être formés au jeu, ils se déplacent intuitivement dans l'environnement en ligne en suivant les instructions présentées à chaque fois.

Dans d'autres cas (en particulier avec les jeunes élèves), l'enseignant peut les aider à entrer dans la page du jeu et leur expliquer comment utiliser les flèches et passer d'une mission à l'autre.

En tout état de cause, pour participer au jeu, vous devrez suivre le lien suivant : <https://culturauniversalis.pl>

Lorsque vous accédez à la page de connexion du jeu, vous devez sélectionner votre langue.

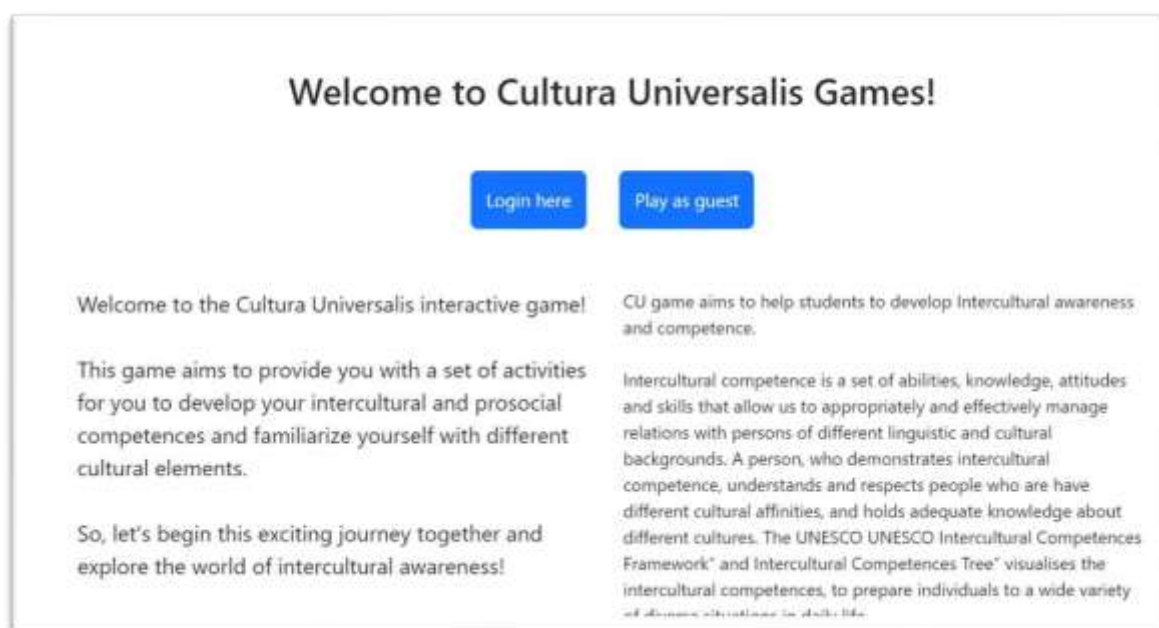


Page de connexion au jeu

Login - accès au jeu

La participation au jeu (inscription) est possible de la manière suivante :

1. **Enseignants** : avec login et mot de passe. Le mot de passe peut être modifié par d'autres enseignants à partir d'un autre compte d'enseignant. De nouveaux comptes enseignants et étudiants peuvent être créés à l'aide du panneau de contrôle qui apparaît après s'être connecté en tant qu'enseignant. Par défaut, il existe un compte de base "teacher" avec le nom d'utilisateur : teacher et le mot de passe par défaut "teacher123".
2. **Étudiants** : avec login et mot de passe (facultatif) : les étudiants ont des détails de connexion et des mots de passe qui peuvent être configurés à partir de chaque compte d'enseignant. Pour les comptes des élèves, les mots de passe sont facultatifs (ils peuvent même être vides) ou très simples. Les mots de passe des élèves sont stockés et peuvent être consultés à partir du compte de l'enseignant. Les détails de connexion des étudiants et des enseignants doivent être uniques.



page de connexion

En tant qu'enseignant, lorsque vous vous connectez, vous pouvez voir les options suivantes :



Les écoles : Sur cette page, vous pouvez ajouter une école au jeu.

Groups Users Logout

Schools editor

School name	Default language	Edit	Delete
Default school	en	Edit	Delete
LCIV w Łodzi	pl	Edit	Delete
LCV w Łodzi	pl	Edit	Delete
School Isan	gr	Edit	Delete

[Add school](#)

[Back](#)

Équipes et jours de jeu : Ici, vous pouvez sélectionner l'école et l'équipe que vous souhaitez voir participer au jeu, ainsi que les jours de l'île que vous souhaitez inclure dans le jeu.

Groups Users Logout

Groups

Select school

School Isan

[Edit schools](#)

Groups in selected school:

Group name	Active games	Edit	Delete
Group A	Food, Sculpture, Literature, Costumes, Landscape, Customs and Traditions, Paintings	Edit	Delete

[Add group](#)

[Back](#)

Logout

Edit/add group

Group name:

Group A

Turn game parts on and off:

- Food
- Sculpture
- Literature
- Costumes
- Landscape
- Customs and Traditions
- Paintings

[Save](#)

[Cancel](#)

Utilisateurs : Sur cette page, vous pouvez ajouter des utilisateurs/étudiants au jeu.

Cultura Universalis Home Schools Groups Users Logout

Users

Select school

School icon

[Edit schools](#)

Select a group

Group A

[Edit groups](#)

Users in selected group:

Login	Password	Real name (display name)	Role	Language	Progress	Edit	Delete
Mar	Mar123	Mar	student	ge	0 / 17	Edit	Delete

[Add user](#)

[Back](#)

Certificats : Vous trouverez ici les certificats de vos élèves qui ont réussi les activités du jeu (au moins 1 étoile pour chaque activité).

Pour plus d'informations sur la façon de se connecter et d'inscrire les élèves au jeu, vous pouvez regarder la vidéo ici : <https://www.youtube.com/watch?v=HBriUPajGWw>

Navigation dans le jeu

Au début du jeu, une carte avec 7 îles apparaît, autant que de thèmes de jeu : 1.

Littérature, 2. Sculpture, 3. Peinture, 4. Coutumes et traditions, 5. Costumes nationaux, 6. L'alimentation et 7. Paysages.



Les élèves devront passer par les 7 îles et réaliser toutes les activités qui y sont incluses. Pour chaque activité réussie, ils recevront au moins une étoile (2 ou 3 s'ils se sont très bien débrouillés). S'il échoue à une activité, il aura la possibilité de rejouer pour obtenir au moins une étoile. Leur mission est de parcourir toutes les îles et de réaliser toutes les activités.

Fin du jeu

Le jeu consiste en 17 activités que le joueur doit réaliser. Le jeu dure environ 70 à 90 minutes et se termine lorsque toutes les activités ont été réalisées. Si les enseignants souhaitent que les joueurs acquièrent une compréhension plus approfondie des thèmes du jeu, ils peuvent leur fournir des ressources supplémentaires pour qu'ils se familiarisent avec ces thèmes. Dans ce cas, le jeu peut durer plus longtemps si les instructeurs souhaitent que les joueurs passent plus de temps à réfléchir et à discuter de chaque exercice.

Informations techniques

Chaque enseignant peut suivre les progrès d'un groupe d'élèves après s'être connecté au jeu à l'aide de son compte. Dans le panneau Utilisateurs (modifier/ajouter), après avoir sélectionné le groupe d'élèves, dans le tableau contenant tous les élèves utilisateurs, il y a une colonne appelée "Progrès". On peut y voir combien de parties l'utilisateur a terminées (c'est-à-dire les parties pour lesquelles l'utilisateur a obtenu au moins une étoile).

Paramètres du jeu - Appareils et navigateur

Nous recommandons de jouer au jeu à l'aide d'un ordinateur de bureau ou portable dans un navigateur web (testé sur Chrome, Edge et Firefox). Il peut être plus confortable pour le joueur d'utiliser une souris, mais le jeu fonctionne également avec les écrans tactiles. Le jeu Snake peut également être contrôlé à l'aide des touches fléchées du clavier. Le jeu fonctionne également sur les téléphones portables ou les tablettes.

Le jeu peut être joué dans une fenêtre du navigateur ou en mode plein écran (dans la plupart des navigateurs, la touche F11 permet d'accéder au mode plein écran). Cependant, le contenu supplémentaire attaché à chaque jour, accessible par le bouton "(I)" sur les îles, s'ouvre dans de nouveaux onglets du navigateur. C'est pourquoi il peut être plus confortable de jouer en mode fenêtré.

Jeu original

Pour faciliter l'expérience de jeu et la rendre moins sensible à une connexion internet instable, le jeu téléchargera la plupart des éléments du jeu lorsque vous le démarrerez pour la première fois. En fonction de votre connexion internet, le jeu peut mettre un certain temps à démarrer.

Résolution des problèmes techniques

Si vos élèves rencontrent un problème technique (par exemple, le jeu s'est cassé ou le jeu ne se charge pas correctement) lorsqu'ils jouent ou chargent le jeu, vous devez les inviter à utiliser la procédure suivante pour tenter de résoudre le problème avant de nous contacter :

1. Actualisez la fenêtre du navigateur en appuyant sur F5 ou sur le bouton d'actualisation.
2. Si le jeu ne se charge pas du tout, vérifiez si la connexion internet fonctionne correctement ou non. Il peut également être utile de redémarrer le router, car cela permet parfois de stabiliser la connexion internet.
3. Voyez quelle quantité de RAM est utilisée sur l'ordinateur par d'autres tâches exécutées en même temps. Pour une expérience de jeu optimale, nous vous recommandons de fermer les autres programmes et onglets de votre navigateur.
3. Essayez de redémarrer le jeu. Si l'actualisation normale d'une page web ne fonctionne pas, fermez toutes les fenêtres du navigateur et relancez-le.
4. Essayez de jouer au jeu dans un autre navigateur. Par exemple, si le jeu ne fonctionne pas correctement avec Firefox ou Safari, essayez le navigateur Chrome (qui est disponible pour toutes les plateformes).

Si le jeu se bloque en cours de route, vous devez redémarrer l'épisode. Si le même problème persiste, ils peuvent sauter des épisodes individuels.

Sauvegarder la progression du jeu

L'effacement de la mémoire cache et des cookies pendant le jeu déconnectera l'élève de son compte. La progression du jeu est sauvegardée après avoir gagné chaque mini-jeu (sur l'écran qui affiche les étoiles) dans n'importe quel navigateur, car la progression du jeu est automatiquement sauvegardée dans votre cache. Il n'est pas possible pour les élèves de sauvegarder manuellement leur progression au cours d'un épisode, mais une fois qu'ils ont terminé un épisode, le jeu sauvegarde leur progression et ils peuvent reprendre le jeu un autre jour à l'endroit où ils l'ont laissé.

2. Décors de jeux C.U :

Le chapitre contient la description des scénarios de jeu inspirés des ateliers de l'U.C. et du cadre conceptuel et opérationnel des compétences interculturelles de l'UNESCO.

a. Le cadre conceptuel et opérationnel des compétences interculturelles de l'UNESCO

Le cadre comprend les compétences de communication (langage, dialogue, comportement non verbal) et les compétences culturelles (identité, valeurs, attitudes et croyances), qui sont étroitement liées (UNESCO, 2013). Le dialogue interculturel et les compétences interculturelles figurent parmi les éléments clés du cadre de l'UNESCO.

Le dialogue interculturel fait référence au dialogue qui a lieu entre les membres de différents groupes culturels. Il suppose que les participants acceptent d'écouter et de comprendre de multiples points de vue, y compris ceux de groupes ou d'individus avec lesquels ils ne sont pas d'accord. Il s'agit d'un processus qui implique un échange de vues ouvert et respectueux entre des individus et des groupes ayant des origines et des patrimoines nationaux, culturels, religieux et linguistiques différents, sur la base d'une compréhension et d'un respect mutuels. Selon le Consortium pour le dialogue public, le dialogue est "inclusif plutôt qu'exclusif... la liberté d'expression est associée au droit d'écouter et à la responsabilité d'entendre... les différences sont traitées comme des opportunités plutôt que comme des barrières... les conflits sont traités de manière coopérative plutôt que négative... et les décisions sont prises de manière créative plutôt que sur la défensive". Ces caractéristiques constituent un bon point de départ pour tout dialogue interculturel.

Les compétences interculturelles désignent le fait de posséder des connaissances suffisantes et pertinentes sur des cultures spécifiques, ainsi que des connaissances générales sur les types de problèmes qui se posent lorsque des membres de cultures différentes interagissent, d'adopter des attitudes réceptives qui encouragent la création et le maintien de contacts avec des personnes différentes, et de posséder les compétences nécessaires pour tirer parti à la fois des connaissances et des attitudes lors de l'interaction avec d'autres personnes issues de cultures différentes. Les valeurs, les croyances et les attitudes sont des aspects clés de la culture et constituent la base de toute communication avec les autres. D'importantes difficultés d'interaction surviennent lorsque les participants découvrent que leurs hypothèses diffèrent, ce qui entraîne des malentendus et des conflits, même au cours de dialogues ou d'interactions interculturels bien intentionnés. Selon Deardorff (2011), les aptitudes et compétences considérées comme les exigences minimales pour l'acquisition de compétences interculturelles sont les suivantes :

- Respect ("appréciation des autres").
- Conscience de soi/identité ("comprendre la perspective à travers laquelle chacun d'entre nous voit le monde").
- Voir à partir d'autres perspectives/conceptions du monde ("comment ces perspectives sont similaires et différentes").
- L'écoute ("s'engager dans un dialogue interculturel authentique").
- Adaptation ("être capable de passer temporairement à une autre perspective").
- Établissement de relations (création de liens personnels interculturels à long terme).
- L'humilité culturelle ("combiner le respect et la conscience de soi").

Les expériences partagées, les conversations et les récits font partie des moyens par lesquels les membres d'un groupe diversifié peuvent se comprendre (UNESCO, 2013).

Considérant que les compétences interculturelles sont essentielles dans un monde globalisé où les droits de l'homme sont de plus en plus menacés, nous nous rendons compte qu'il est nécessaire d'essayer de renforcer les compétences interculturelles des enfants afin qu'ils puissent contribuer à la préservation et à la promotion de la diversité culturelle et des droits de l'homme.

En ce sens, le jeu Cultura Universalis et les scénarios - activités proposés donneront aux élèves un aperçu des éléments de différentes cultures, par exemple les contes populaires, les sculptures, les coutumes, les costumes, la nourriture, les paysages et les peintures, afin d'élargir leurs horizons et de leur permettre d'améliorer leurs compétences interculturelles.

b. Scénarios de jeu

Vous trouverez ci-dessous les scénarios qui ont été utilisés dans les activités de jeu. Il est suggéré aux enseignants de faire participer les élèves à des activités qui consistent à présenter le contenu de chaque domaine thématique, c'est-à-dire les différents contes de fées, les plats traditionnels, etc., afin de les familiariser avec les différents aspects des pays et de susciter un dialogue à leur sujet.

I. L'île de la littérature

Les jeux inclus dans cette journée de l'île sont : le jeu d'association et les objets cachés.



Dans le **jeu d'association**, les élèves doivent faire correspondre les images représentant un conte populaire avec le drapeau du pays d'origine du conte.



Dans ce jeu d'objets cachés, les élèves doivent trouver l'image qui leur est présentée. Chaque objet caché est inspiré d'un conte de fées national.





Les contes de fées traditionnels présentés dans le jeu sont les suivants :

Contes français

1) Les poules

Un jour, un petit poulet a été grondé par ses parents et a quitté le poulailler avec ses deux frères. Ils ont commencé à construire une cabane dans la forêt pour y vivre et, huit jours plus tard, alors que la cabane était prête, le grand frère, en dansant, a trébuché et est tombé violemment sur la cabane, la faisant s'écrouler. Le bruit était si fort que leurs parents l'ont entendu et ont compris qu'il s'agissait de leurs poulets. Ils se sont alors précipités dans les bois et y ont trouvé leurs poulets. Très honteux, ils les ramenèrent à la ferme.

Le lion part à la guerre (La Fontaine)

Le lion avait une opération à effectuer

Il tint un conseil de guerre, envoya son maréchal, Et convoqua tout le bétail.

Chacun, à sa manière, doit servir son haut commandement. L'éléphant doit porter sur son dos

Les outils de la guerre,

Et qu'ils se battent tous comme un éléphant, dans la forme et la manière. L'ours doit être prêt à affronter une tempête.

Le renard doit penser à toutes les stratégies astucieuses. Le singe doit amuser l'ennemi avec des tours de passe-passe.

"L'un d'eux a dit : "Rejetez les ânes et les lièvres... ils sont trop lâches".

"Non, dit le roi. "J'utilise toutes les classes. Sans leur aide, mon pouvoir serait incomplet.

L'âne sera notre trompette, pour effrayer notre ennemi. Ensuite, nous aurons besoin de l'agile lièvre.

Un monarque prévoyant et sage

Il maintiendra l'unité de ses sujets,

Et il faut savoir reconnaître en chacun le talent qu'il possède. Il n'y a rien d'inutile pour un homme de sens.

Contes grecs

Icare & Dédale

Il était une fois, il y a bien longtemps, un artiste talentueux. Il s'appelait Dédale. Il utilisait son art pour construire des bâtiments et des temples. Il était peut-être le meilleur architecte de son temps. Le roi Minos invita Dédale sur la belle île de Crète. Le roi voulait que Dédale construise un labyrinthe pour abriter son animal de compagnie préféré, le Minotaure. Le Minotaure était un monstre horrible, avec une tête de taureau sur un corps humain. Le roi aimait ce terrible monstre et voulait avoir une belle maison. Dédale fut surpris du choix du roi, mais les affaires sont les affaires.

Dédale avait prévu de faire du labyrinthe un défi, si complexe que toute personne y entrant serait perdue jusqu'à ce qu'elle soit finalement sauvée. Ainsi, le roi serait heureux, le monstre serait heureux et le peuple serait en sécurité. Dédale ne doutait pas de pouvoir concevoir un tel labyrinthe. Il était vraiment un bon architecte. Dédale emmena son jeune fils Icare avec lui. Il était sûr que l'enfant aimerait nager et jouer avec les autres enfants de l'île. Dédale et Icare étaient tous deux heureux d'être allés en Crète. Le roi Minos le remercia pour le labyrinthe qu'il avait construit. L'île était calme et très agréable. Dédale n'était pas pressé de partir. Un jour, un groupe de Grecs arriva sur l'île. Le lendemain, ils revinrent sains et saufs, emmenant la belle fille du roi et laissant derrière eux le Minotaure mort.

Le roi Minos se tenait à ses côtés, affligé. Il ne croyait pas que quelqu'un puisse entrer dans le labyrinthe et en sortir vivant sans l'aide de quelqu'un, probablement aidé par l'homme qui avait conçu le labyrinthe. (En fait, les enfants de Grèce ont reçu de l'aide, mais pas celle de Dédale). Le roi Minos punit l'innocent Dédale en l'emprisonnant, lui et son jeune fils (Icare), sur l'île de Crète. Dédale essaya de trouver un moyen de s'échapper. Un jour, Dédale remarqua des oiseaux qui volaient au-dessus de sa tête, ce qui lui donna une idée. Des ailes ! Il lui fallait des ailes.

Dédale commença à rassembler toutes les plumes d'oiseaux qu'il pouvait trouver. Il les colla avec de la cire. Lorsque deux paires de plumes furent prêtes, il avertit son jeune fils de ne pas voler trop près du soleil car la cire fondrait. Dédale leur attachait les ailes aux mains. Ils sautèrent avec leurs ailes et s'envolèrent dans le ciel, laissant l'île de Crète loin derrière eux. L'eau de mer s'étendait à perte de vue. Le ciel était bleu. La brise était vive, plus que suffisante pour les maintenir en l'air. C'est merveilleux ! Icare volait de plus en plus haut. Il volait si haut qu'avant qu'il ne se rende compte de ce qui se passait, le soleil commençait à faire fondre la cire de ses ailes. Icare se sentit tomber. Il commença à agiter ses bras de haut en bas, de plus en plus vite, mais cela ne l'aida pas. Le pauvre Icare s'enfonça dans l'eau et se noya. Malheureusement, Dédale continua seul.

Thésée & Minotaure

Il était une fois, il y a bien longtemps, un roi appelé Minos. Le roi Minos vivait sur une île magnifique appelée Crète. Le roi Minos avait tout ce qu'un roi pouvait désirer. En ce temps-là, le roi Minos envoya sa marine vers le petit village d'Athènes, de l'autre côté de la mer. Le roi d'Athènes ne savait pas quoi faire. Il était désespéré. Il se dit que s'il avait un peu plus de temps, il pourrait créer une puissante marine qui obligerait le roi Minos à battre en retraite la prochaine fois qu'il envisagerait d'attaquer Athènes. Le roi d'Athènes proposa un marché au roi Minos. Si le roi Minos n'attaquait pas Athènes pendant 9 ans, Athènes enverrait 7 garçons et 7 filles sur l'île de Crète pour qu'ils soient dévorés par le terrible monstre que le roi Minos gardait comme animal de compagnie, le terrifiant minotaure. Le minotaure vivait au cœur d'un labyrinthe sur l'île de Crète. Le roi Minos aimait ce monstre. Le roi Minos a attaqué Athènes sans vraiment le vouloir. Grâce à ce marché, son monstre bien-aimé pourrait avoir de la nourriture tous les 9 ans environ. Le roi Minos accepta donc. Bien qu'Athènes ait créé une marine, le roi Minos n'a pas attaqué, comme le roi d'Athènes s'y attendait. En fait, le roi Minos a tenu parole. Il était temps qu'Athènes tienne la sienne.

Tout le monde à Athènes criait. Le prince Thésée d'Athènes savait combien il était important de tenir sa parole... Il savait que le marché était un marché. Mais il était également convaincu qu'il était mal d'envoyer de petits enfants se faire dévorer par un monstre. Le prince Thésée dit à son père (le roi) qu'il irait en Crète en tant que septième garçon d'Athènes et qu'il tuerait le Minotaure pour mettre fin à cette horreur. "Le Minotaure est un monstre terrible ! Qu'est-ce qui te fait croire que tu peux le tuer ?"

s'écria son père. "Je trouverai un moyen, répondit Thésée. "Les dieux m'aideront. Son père le supplie de ne pas partir. Mais le prince prit sa place en tant que septième garçon athénien. Avec six autres garçons et sept filles d'Athènes, le prince Thésée se rendit en Crète. 3 Lorsque le prince et les autres garçons arrivèrent sur l'île de Crète, le roi Minos et sa fille, la princesse Ariane, sortirent pour les accueillir. La princesse Ariane ne dit rien. Mais ses yeux riaient attentivement. Tard dans la nuit, elle écrivit un mot au prince Thésée et le jeta sous la porte de sa chambre. "Cher Thésée (écrit Ariane), je suis une belle princesse, comme tu l'as probablement remarqué dès que tu m'as vue. Je suis aussi une princesse qui s'ennuie beaucoup. Sans mon aide, le Minotaure va sûrement t'avaler. Je connais un ou deux trucs qui te sauveront la vie. Si je vous aide à tuer le monstre, vous devez me promettre de m'emmener loin de cette petite île pour que d'autres puissent admirer ma beauté. Si ce marché vous intéresse, rendez-vous à la porte du Labyrinthe dans une heure. Sincèrement, princesse Ariane" Le prince Thésée sortit du palais et attendit patiemment à la porte. La princesse Ariane apparut enfin. Elle tenait dans ses mains une épée et une pelote de laine. La princesse Ariane tendit une épée et une pelote de laine au prince Thésée : "Cache-les à l'entrée du labyrinthe. Demain, lorsque vous entrerez dans le labyrinthe avec les autres enfants d'Athènes, attendez que la porte se referme, attachez l'acarien à la porte et déroulez-le lorsque vous traverserez le labyrinthe. Ainsi, tu pourras retrouver ton chemin. Quant à l'épée, tu sais très bien quoi en faire", dit-il en riant. Thésée remercia la princesse pour sa gentillesse. Ne m'oublie pas", dit Ariane à Thésée. Tu dois m'emmener avec toi pour que tout le monde puisse admirer ma beauté."

Le lendemain matin, les enfants d'Athènes, dont le prince Thésée, entrent dans le labyrinthe. La porte est fermée à clé derrière eux. Suivant les instructions d'Ariane, Thésée attache une extrémité de l'acarien à la porte. Il dit aux enfants de rester près de la porte et de veiller à ce que l'acarien reste attaché afin que les quatre princes puissent retrouver leur chemin. Les enfants démêlèrent l'écheveau tandis que Thésée pénétrait seul dans le labyrinthe. A l'aide de l'épée qu'Ariane lui avait donnée, Thésée tua l'horrible monstre. En suivant le fil, il réussit à se retourner et à frapper à la porte. La princesse Ariane attendait. Elle ouvrit la porte. Sans être vu de personne, le prince Thésée et les enfants d'Athènes coururent vers leur bateau et partirent discrètement. La princesse Ariane partit avec eux. Sur le chemin du retour, ils s'arrêtèrent pour se ravitailler sur la petite île de Naxos. La princesse Ariane insista pour y descendre. Il n'y avait rien à faire sur l'île. Bientôt, elle s'endormit. Tous les gens se rassemblèrent pour admirer la princesse dans son sommeil. Thésée voyagea tranquillement avec les enfants d'Athènes et la laissa là où elle dormait. Après tout, un marché est un marché.

Contes lettons

L'abeille a été punie pour son mensonge

Les apiculteurs de la paroisse de Rudzati expliquent le fait que les abeilles ne sucent pas le miel du trèfle rouge, de la prairie douce et de la prairie humide de la manière suivante : - lorsque Dieu a créé la Terre et les insectes, il a dit à l'abeille d'aller voir quelle fleur donnait le plus de miel. L'abeille s'envola pour examiner toutes les fleurs. Il s'avéra que le trèfle rouge, la prairie douce et la prairie humide donnaient le plus de miel.

Lorsque l'abeille rentra chez elle, Dieu lui demanda quelles étaient les fleurs qui donnaient le plus de miel. L'abeille répondit que toutes les fleurs donnaient une bonne quantité de miel, sauf celles mentionnées ci-dessus. Cependant, l'abeille a menti parce qu'elle voulait cacher les fleurs les plus productives. Cependant, Dieu savait mieux que l'abeille et lui interdit de boire le miel du trèfle rouge, de la prairie douce et de la prairie humide pour la punir de son mensonge.

Le petit poisson rouge

Un vieil homme et sa femme vivent dans la pauvreté depuis de nombreuses années. Ils ont une petite cabane et chaque jour, l'homme va pêcher. Un jour, il lance son filet et ramène deux fois de suite des algues, mais la troisième fois, il ramène un poisson d'or. Le poisson le supplie de lui laisser la vie sauve et lui promet n'importe quel souhait en retour. Le vieil homme, effrayé par le fait qu'un poisson puisse parler, lui dit qu'il ne veut rien et le laisse partir. Lorsqu'il revient et parle à sa femme du poisson d'or, celle-ci se fâche et dit à son mari d'aller demander au poisson une nouvelle auge, car la sienne est cassée. Le poisson accède volontiers à cette petite requête. Le lendemain, la femme demande une nouvelle maison, et le poisson l'accorde également. Puis, successivement, l'épouse demande un palais, à devenir une noble dame, à gouverner sa province, et enfin à devenir gouverneur de la mer et à soumettre entièrement le poisson d'or à sa volonté illimitée. Au fur et à

mesure que l'homme demande chaque chose, la mer devient de plus en plus agitée jusqu'à la dernière demande, où l'homme demande que sa femme devienne gouverneur de la mer. Le poisson guérit alors sa cupidité en la remettant dans la vieille hutte et en lui rendant l'auge cassée.

L'œuf d'or

Un jour, un vieil homme et une vieille femme avaient une poule qui pondait un œuf d'or. Ils essayèrent de le casser mais sans succès. Une petite souris poussa l'œuf et le cassa. Le vieux couple se mit à pleurer, mais la poule leur dit qu'elle leur donnerait un autre œuf - pas un œuf d'or, mais un œuf ordinaire qu'ils pourraient casser et manger.

Contes polonais

La légende du dragon de Wawel

Bien avant que la Pologne ne soit gouvernée par Mieszko Ier, une ville a été construite sur la colline de Wawel, où régnait le roi Krak. Il était sage et bon et ses sujets, qui le vénéraient, ont donné son nom à la ville de Cracovie. Le roi avait une belle fille, Wanda. Ils menaient une vie insouciant et heureuse et la prospérité régnait dans la ville. Un jour, un énorme dragon apparut dans le ciel. Il avait de grandes ailes et son armure résistait aux flèches. Ignorant les gens qui tentaient de le chasser, il s'installa dans une grotte sous la colline et mangea du bétail de temps en temps.

Les gens commencent lentement à quitter la ville, qui se vide peu à peu. Le roi impuissant appelle les chevaliers à l'aide, mais ceux qui osent pénétrer dans la grotte avec l'intention de tuer le dragon sont dévorés. Un cordonnier astucieux, Skuba, s'intéresse lui aussi au dragon. Dans l'atelier où il travaillait, il fabriqua une marionnette en peau de mouton, la remplit de soufre provenant des carrières et la porta jusqu'à la grotte du dragon. À son retour, il raconta son plan à tout le monde. Tout le monde était très curieux de voir comment la bête allait réagir. Lorsque le dragon se réveilla, il dévora immédiatement la marionnette de mouton. Bientôt, son estomac commença à brûler. L'oncle lui fit ressentir une grande douleur et une sensation de brûlure dans la gorge. Pour étancher sa soif, il but l'eau de la Vistule jusqu'à ce qu'il éclate. Les gens heureux prirent Skuba dans leurs bras et l'emmenèrent chez le roi Krak, qui lui donna la main de sa fille Wanda. La sculpture qui se trouve au bord de la rivière, au pied du château de Wawel, à l'entrée de l'ancre du dragon, nous rappelle qu'ils ont vaincu le dragon.

La légende de Popiel

Il y a bien longtemps, à Kruszwica, sur le lac Gopło, le prince Popiel vivait dans le château avec sa femme, une princesse allemande, Gerda. Tous deux aimaient s'amuser et ne se souciaient pas de leurs problèmes. L'attitude de Popiel inquiéta ses oncles, les chevaliers de la Grande Pologne. Ils l'avertissent qu'il doit prendre soin de ses biens, mais il ne les écoute pas. Il passait son temps à chasser avec sa femme, sans se préoccuper des affaires de ses sujets ni de l'état des murs qui protégeaient la colonie des raids des tribus barbares.

La méchante duchesse, contrariée par les conseils des oncles de Popiel, lui conseilla de faire une fête, d'y inviter tous ses oncles et de verser du poison dans leur vin. C'est ce qu'ils firent. Lorsque les oncles vinrent au festin et portèrent un toast, au bout d'un moment, ils tombèrent morts sur le sol. Le soir, la duchesse ordonna aux serveurs de jeter les corps dans le lac. Elle était sûre que personne ne saurait ce qui s'était passé. Personne n'ayant survécu, Popiel put profiter du trône et devint roi.

Au bout de quelques jours, le château fut rempli de souris qui s'étaient rassemblées autour des corps de ses proches. Chaque heure qui passait en voyait apparaître d'autres : elles étaient partout. Dans toutes les pièces du château. Popiel et la femme quittèrent le château et arrivèrent sur une île autour d'un lac, où ils se réfugièrent dans une vieille tour. Les souris les suivirent. Elles rongèrent le fond du bateau pour que personne ne puisse s'échapper de l'île. Elles escaladèrent la tour, se jetèrent sur Popiel et sa femme, puis les dévorèrent.

L'hiver est arrivé et les environs de Kruszwica ont été dominés par la paix et la tranquillité. Cependant, les gens s'inquiétaient du silence qui régnait dans le château. Depuis plusieurs jours, personne n'était sorti, et aucune fumée

ne sortait de la cheminée. Finalement, un jeune paysan osa se rendre au château et apporta une nouvelle à la fois effrayante et joyeuse : - Le prince est mort ! Il n'y a plus que des souris dans le château ! Voyez ce qu'il reste après Popiel !

Telle était la punition pour un meurtre trompeur et cruel et pour le tourment des hommes, et le bruit du lac la nuit raconte cette histoire. La vieille tour, toujours debout sur le lac Gopło - pour ne pas oublier le châtiment de Popiel, s'appelait la Tour de la souris.

Contes espagnols

Patufet

Il était une fois un très, très petit garçon. Il s'appelait Patufet. C'était un enfant intelligent et un travailleur acharné. Un jour, alors que sa mère préparait le déjeuner, elle lui dit : "Patufet, maintenant je vais aller au magasin acheter du safran pour le mettre dans le riz :

-Patufet, maintenant je vais aller au magasin acheter du safran pour mettre dans le riz.

Ne sors pas de la maison.

Maman, laisse-moi aller au magasin ! S'il te plaît ! Patufet dit

-Tu ne peux pas y aller, Patufet. Tu es si petit que les gens dans la rue ne peuvent pas te voir.

Et les gens vont te marcher dessus - Maman dit

- Je vais chanter une chanson, et si les gens ne me voient pas, ils m'entendront.

S'il vous plaît, laissez-moi partir ! S'il te plaît, laissez-moi partir !

-D'accord, mais chantez à haute voix.

Maman lui donne une pièce d'un centime, et Patufet va au magasin et chante comme ça :

Patim, patam, patum

hommes et femmes, faites attention, s'il vous plaît

patim, patam, patum

ne marchez pas sur Patufet.

Tous les gens écoutent la chanson, mais personne ne peut voir le garçon parce qu'il est très très petit.

Quand il est arrivé à la boutique, il a dit :

-Un centime de safran, s'il vous plaît !

-Qui demande du safran ? Je ne vois personne, répondit le vendeur.

Un centime de safran pour Patufet, s'il vous plaît - répéta-t-il.

La vendeuse vit la pièce et derrière elle, un petit garçon minuscule. Elle lui donna un peu de safran.

Patufet rentra chez lui en chantant :

Patim, patam, patum

hommes et femmes, faites attention

patim, patam, patum

ne marchez pas sur Patufet.

La mère de Patufet dit :

-Merci, Patufet. Maintenant, je vais aller au champ pour apporter le déjeuner à papa. Ne sors pas.

- Maman, s'il te plaît, laisse-moi aller au champ. Je t'en prie ! - Patufet demande

-Ce n'est pas possible, Patufet. Tu es toute petite et tu ne peux pas soulever le panier.

-Oui, je peux ! Oui, je peux ! Regarde !

Et Patufet souleva le panier d'une seule main.

-D'accord, d'accord ! Va au champ pour apporter le déjeuner à ton père - dit maman - mais n'oublie pas de chanter.

Et Patufet alla au champ en chantant comme ça :

Patim, patam, patum

hommes et femmes, attention, s'il vous plaît,

patim, patam, patum

ne marchez pas sur Patufet.

En chemin, il s'est mis à pleuvoir.

Une goutte, deux gouttes, trois gouttes... et ce fut une véritable averse.

Patufet s'abrita sous un chou pour rester au sec. Mais, Ohhhh ! un bœuf arrive et, d'une seule bouchée, il avale le chou, Patufet et son panier. Tout lui est rentré dans l'estomac !

Papa rentre à la maison. Il était très inquiet :

Pourquoi ne m'as-tu pas apporté mon repas ? - demande-t-il à sa femme

-Où est Patufet ? Il n'est pas allé l'apporter ? -répondit la mère de Patufet. Oh ! Pauvres de nous ! Mon Dieu !

Notre enfant s'est perdu !

Et papa et maman sont sortis dans le champ pour le chercher, et ils ont crié :

Patufet, où es-tu ? Patufet, où es-tu ?

Et Patufet répondit :

-Dans le ventre du bœuf, là où il fait chaud et sec ! Quand le bœuf pétera, Patufet sortira.

Mais ils ne l'entendaient pas et continuaient à crier :

Patufet, où es-tu ? Patufet, où es-tu ?

Et Patufet répondit :

-Dans le ventre du bœuf, là où il fait chaud et sec ! Quand le bœuf pétera, Patufet sortira.

Mais ils n'entendaient pas Patufet, et ils criaient désespérément, et criaient :

Patufet, où es-tu ? Patufet, où es-tu ?

Et Patufet répondit :

-Dans le ventre du boeuf, là où il fait chaud et sec ! Quand le bœuf pétera, Patufet sortira.

Alors, quand ils l'entendirent, ils donnèrent beaucoup de foin au bœuf.

A la fin, quand il fut bien nourri et rassasié, il eut un gros pet :

<<PRRRR!>>

et Patufet s'en alla !!!

Et, comme les histoires anglaises se terminent généralement, ils vécurent heureux jusqu'à la fin des temps !

L'oiseau de la vérité

Un pêcheur trouva deux bébés dans un berceau de verre flottant dans la rivière et les éleva comme les siens. À mesure que les bébés grandissaient, leurs frères et sœurs aînés n'étaient pas gentils avec eux, et les jumeaux couraient souvent jusqu'au bord de la rivière, où ils donnaient des miettes aux oiseaux. En remerciement, les oiseaux leur apprirent à parler leur langue.

Au cours d'un voyage, les jumeaux entendirent des oiseaux parler d'un roi qui avait épousé la fille d'un tailleur. Lorsqu'il revint de la guerre, on lui annonça que sa femme avait donné naissance à des jumeaux qui étaient morts. À cause de la perte de ses bébés, la reine devint folle et dut être enfermée dans une tour. En réalité, les jumeaux n'étaient pas morts, mais avaient été jetés dans la rivière dans un berceau de verre. Les jumeaux reconnaissent que c'est leur histoire. Les oiseaux poursuivirent en disant que seul l'oiseau de vérité pouvait convaincre le roi que les enfants étaient vraiment ses enfants, et que l'oiseau appartenait à un géant. Après une aventure à la recherche de l'oiseau de vérité, ils sont réunis avec le roi, qui écoute l'oiseau.

Le mythe de Saint-Georges

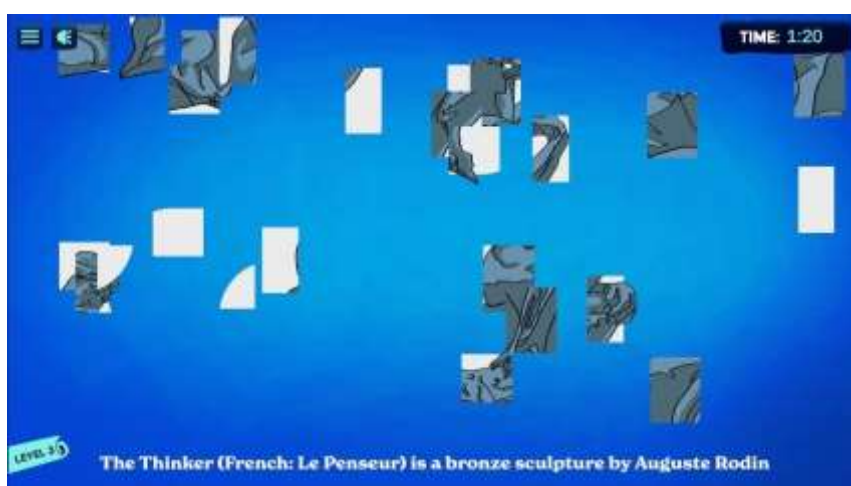
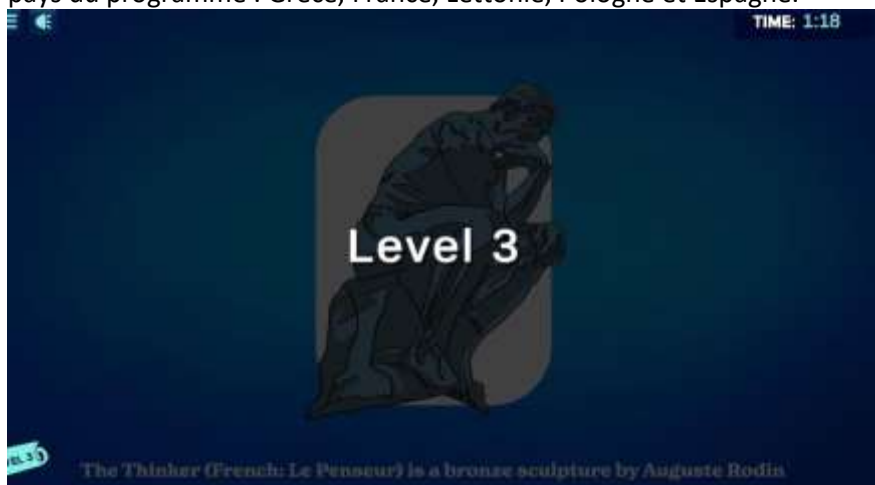
Il était une fois un terrible dragon qui terrorisait les habitants d'une petite ville de Catalogne appelée Montblanc. Il faisait des ravages parmi la population et dévorait les animaux qui paissaient dans les champs. Pour apaiser la colère du dragon, les habitants décidèrent de sacrifier quelqu'un chaque jour, en tirant au sort la personne qu'ils offriraient en signe de bonne volonté. Un jour, ce fut au tour de la fille du roi d'être sacrifiée. Mais, alors que le dragon s'apprêtait à la dévorer, un beau chevalier apparut et affronta la bête. Ce chevalier s'appelait Saint-Georges. Il planta sa lance dans le dragon et un buisson de roses rouges jaillit du sang versé.

II. L'île de la sculpture

Cette section comprend deux jeux : un puzzle et un jeu de mémoire.



Dans ce **puzzle**, les élèves sont invités à compléter différents puzzles représentant une sculpture de l'exposition 5 pays du programme : Grèce, France, Lettonie, Pologne et Espagne.



Dans le **jeu de mémoire**, les élèves doivent mémoriser la position des images représentant des sculptures nationales et ouvrir les mêmes paires.



Dans le **jeu d'association**, les élèves doivent faire correspondre les images des sculptures nationales avec le drapeau du pays d'où elles proviennent.



Les sculptures présentées dans le jeu sont présentées ci-dessous avec quelques informations de base à leur sujet que vous pouvez partager avec vos élèves.

France

Le penseur



Le Penseur est l'une des sculptures les plus célèbres d'Auguste Rodin. Elle représente un homme en méditation qui semble confronté à un profond dilemme. Le Penseur de Rodin est un homme nu, symbolisant l'universalité de la pensée, et musclé, liant l'exercice de l'esprit à celui du corps. Cette statue de bronze a été conçue en 1903. Elle se trouve aujourd'hui dans le musée dédié à l'artiste Rodin.

Voltaire Nu/ Naked Voltaire



Jean-Baptiste Pigalle (1714-1785) a réalisé la sculpture du Voltaire nu à la demande d'une assemblée de 17 philosophes en 1770. Cette statue est un hommage au célèbre philosophe Voltaire, un cadeau de ses pairs.

Il s'agit d'une statue en marbre de Carrare. Jean-Baptiste Pigalle a choisi de représenter le philosophe nu, sous la forme d'un héros antique, sans l'idéaliser. On peut observer le corps vieilli et émacié de l'homme de lettres. Voltaire est assis sur un rocher, nu, un manteau jeté sur le dos. Il tient les instruments de son métier : une plume dans une main, un parchemin dans l'autre. Son regard est levé vers le ciel.

Le nu de Voltaire est l'un des plus grands chefs-d'œuvre sculptés exposés au Louvre (Paris).

Le Passe-muraille



Le passe-muraille, également connu sous le nom de Chambre sensorielle, est le nom d'une sculpture en bronze réalisée en 2006 par le sculpteur français Jean-Bernard Métais, située dans le parc du Pescatore à Luxembourg-Ville et créée sur l'ancien réseau de casemates de la ville. La sculpture est composée de deux hémisphères en bronze ; elle mesure 3 mètres de haut et 6 mètres de diamètre. C'est par ces hémisphères que l'on accède au Passe-muraille.

Le centaure Nessus qui a enlevé Déjanire



Marqueste a d'abord réalisé un moulage en demi-teinte. Ce plâtre original a été acquis par l'État en 1892, en même temps que le marbre, déposé au musée des Beaux-Arts de Chambéry (décret du 15 juin 1895), mais détruit en 1959. Le marbre du jardin des Tuileries a été exposé au Salon des artistes français en 1892 (n° 2858) et immédiatement acquis pour la somme de 25 000 francs, par (décret du 2 mai 1892) pour être installé dans le jardin des Tuileries en 1894. A l'origine, il était au sud-est du Grand Bassin Rond sur la base de l'actuel groupe Sicard, Le Bon Samaritain. Il a été déplacé au nord-ouest sur un socle identique en 1994.

Grèce

Cariatide



La cariatide est une sculpture d'une figure féminine et sert, à la place des colonnes, de support décoratif pour les portails, les façades, les corniches, les frises, les toits, etc. Le mot Karyatis en grec ancien signifie Kori de Karyes, une ville près de Sparte. Karyes était dédiée à la déesse Artémis et c'est pourquoi il y avait un sanctuaire d'Artémis Karyatis à cet endroit. Chaque année, lors de la fête annuelle en l'honneur de la déesse Karyateia, les Kores, qui portaient sur la tête des corbeilles de fruits et de noix, exécutaient une danse locale qui se déroulait dans le sanctuaire. L'élément architectural correspondant qui a une forme masculine est appelé Atlas.

Dromeas - Le coureur



The Runner est composé de pièces de verre individuelles placées les unes sur les autres pour prendre la forme floue d'un coureur en mouvement. Des milliers de morceaux de verre pointus et déchetés forment la sculpture. La figure de course est l'œuvre de Kostas Varotsos, qui a commencé à y travailler en 1988 et ne l'a achevée qu'en 1994. Elle a été placée à l'origine sur la place Omonia, mais a été déplacée par la suite. Cette sculpture convient parfaitement à une ville dont l'histoire est liée à la course à pied, Athènes ayant été la destination finale de la célèbre course de Pheidippides depuis la bataille de Marathon.

La victoire de Samothrace



La Victoire ailée de Samothrace, ou Victoire de Samothrace, est un monument commémoratif trouvé à l'origine sur l'île de Samothrace, au nord de la mer Égée. Il s'agit d'un chef-d'œuvre de la sculpture grecque de l'époque hellénistique, datant du début du II^e siècle av. Il se compose d'une statue de la déesse Nike (Niki), dont la tête et les mains ont disparu, et d'un socle en forme de proue de navire.

La hauteur totale du monument est de 5,57 mètres, y compris la profondeur ; seule la statue mesure 2,75 mètres de long. La sculpture est l'une des rares grandes statues hellénistiques qui subsistent dans leur version originale et non dans des copies romaines. Elle est exposée au musée du Louvre à Paris.

Le lanceur de disque



Le Discobole de Myron est une sculpture grecque antique réalisée au début de la période classique, vers 460-450 av. La sculpture représente un jeune athlète lançant un disque. L'original grec en bronze est perdu. L'œuvre est connue grâce à ses nombreuses copies romaines, à la fois des copies grandeur nature en marbre, moins cher que le bronze, comme la première retrouvée, le Discobole de Palombara, et des versions plus petites en bronze. L'énergie dynamique exprimée dans la pose étroitement enveloppée de cette sculpture, exprimant le moment de la pose juste avant le lancer, est un exemple du progrès de la sculpture classique depuis l'ère archaïque.

Lettonie

Statue de Roland



Dès l'époque médiévale, Riga possédait une représentation de Roland, le paladin semi-fantastique de la cour de Charlemagne. Toutefois, ce n'est qu'à la fin du XIXe siècle qu'une statue permanente de ce héros a été érigée sur la place de l'hôtel de ville. Le vrai Roland était un proche confident de l'empereur du Saint-Empire romain germanique et mourut à la bataille de Roncevo en 778. Il a ensuite été glorifié dans ce que l'on appelle la Matière de France, un ouvrage de littérature médiévale qui présente le soldat comme un juste protecteur du peuple. La statue actuelle est une réplique de l'originale, qui se trouve à quelques pas de là, dans l'église Saint-Pierre, et comprend une fontaine à sa base.

Le monument de la liberté



Le Monument de la Liberté, situé à Riga, en Lettonie, rend hommage aux soldats tués pendant la guerre d'indépendance de la Lettonie (1918-1920). Il est considéré comme un symbole important de la liberté, de l'indépendance et de la souveraineté de la Lettonie. Inauguré en 1935, ce monument de 42 mètres de haut, composé de granit, de travertin et de cuivre, est souvent le point central des rassemblements publics et des cérémonies officielles à Riga.

Les sculptures et les bas-reliefs du monument, répartis en treize groupes, représentent la culture et l'histoire de la Lettonie. Le cœur du monument est composé de formes tétraogales superposées, dont la taille diminue vers le sommet, complétées par une colonne de travertin de 19 mètres de haut portant la figure en cuivre de la Liberté soulevant trois étoiles dorées. Le concept du monument est apparu pour la première fois au début des années 1920, lorsque le Premier ministre letton, Zigfrīds Anna Meierovics, a ordonné l'élaboration d'un règlement pour un concours de conception d'une "colonne commémorative". Après plusieurs concours, le monument a finalement été construit au début des années 1930 selon le projet "Mirdzi kā zvaigzne !" ("Brille comme une étoile !"). ("Brille comme une étoile !") soumis par le sculpteur letton Kārlis Zāle. Les travaux de construction ont été financés par des dons privés.

Le monument des tirailleurs lettons



Il est situé dans le centre de Riga, sur la place des tirailleurs lettons, près du musée letton de l'occupation. Le mémorial des archers lettons a été inauguré en 1971 sur la place des archers lettons, à côté de l'ancien musée des archers rouges lettons (tag : musée de l'occupation). Pendant l'ère soviétique, le sujet était considéré sous l'angle étroit de l'idéologie du régime communiste. Le site a servi à recréer Riga et à créer une histoire idéalisée, renforçant le mythe des Lettons en tant que combattants contre le pouvoir soviétique.

Le monument de Salaspils



L'ensemble commémoratif de Salaspils a été érigé dans une vaste prison de police et un camp de travail pénitentiaire. Il a été construit par des Juifs déplacés d'Allemagne, d'Autriche et de Tchécoslovaquie. Le camp a emprisonné des civils et des militaires lettons, lituaniens et estoniens, ainsi que de jeunes enfants biélorusses et russes. Au cours des différentes périodes de fonctionnement du camp de Salaspils, plus de 20 000 personnes y ont été détenues. En raison des travaux pénibles, des maladies, de la faim et des traitements et châtiments inhumains, au moins 2 000 personnes ont été tuées.

3 000 personnes sont mortes dans le camp.

Le monument symbolise la frontière entre la vie et la mort avec un mur de béton de 100 mètres de long sur lequel est écrit "Au-delà de ces portes, la terre gémit". Il y a également sept sculptures en béton : "Mère", "L'incassable", "L'humilié", "Protestation", "Front rouge", "Solidarité", "Le serment".

Pologne

Nicolas Copernic



Le monument de Nicolas Copernic à Varsovie est l'un des points de repère les plus remarquables de la capitale polonaise. Il se dresse devant le palais Staszic, siège de l'Académie polonaise des sciences à Krakowskie Przedmieście. Conçu par Bertel Thorvaldsen en 1822, il a été achevé en 1830. Le modèle original en plâtre de Thorvaldsen datant de 1822 et une étude plus petite datant de 1821 sont tous deux conservés au musée Thorvaldsen de Copenhague.

Praska Kapela Podwórkowa à Varsovie



La tradition des footballeurs portant des chapeaux en tissu remonte à loin à Varsovie, et les plus aimés d'entre eux ont été honorés au cœur de Praga. La Praska Kapela Podwórkowa (l'orchestre de la cour de Praga) d'avant-guerre est un peu une légende locale dans la région. Aujourd'hui, ce groupe de cinq musiciens a été honoré par un monument sculpté par Andrzej Renes.

Non identifiable (Nierozpoznani)



Cent douze sculptures en fer sans tête de Magdalena Abakanowicz, une artiste polonaise exceptionnelle connue dans le monde entier, ont été installées dans l'Acropole, un immense parc situé sur une colline près du centre de Poznan, créé sur une zone anciennement occupée par une forteresse prussienne du XIXe siècle qui a été en grande partie détruite pendant la Seconde Guerre mondiale. Le groupe de figures, intitulé Unrecognized (Nierozpoznani) par l'artiste, est la première sculpture monumentale en plein air de Magdalena Abakanowicz installée en Pologne. Il s'agit d'une multitude d'agalmats de deux mètres de haut, représentant des vagabonds dans des marches en avant qui expriment la dimension émotionnelle de l'ère moderne. Sans tête, ils parlent du phénomène de la vie et abordent des thèmes tels que la dignité, le courage, la survie, décrivant la présence de l'Homme dans l'espace politique et technique tout-puissant du monde d'aujourd'hui. Chacun d'entre eux porte l'empreinte d'une colonne vertébrale différente et chacun marche dans une direction différente.

La chaise Kantor



En 1995, la Fondation Tadeusz Kantor a installé une énorme chaise en béton de onze mètres de haut à Hucisko, à Cracovie, à côté d'une maison conçue par l'artiste. Une chaise en béton de neuf mètres de haut a également été placée dans la rue Rzeźnicza à Wrocław en 2011.

Espagne

Le peigne du vent



Eduardo Chillida est l'un des artistes espagnols les plus célèbres. Connus pour ses sculptures à grande échelle, ses œuvres sont exposées dans des musées, des parcs et des places publiques du monde entier. Né en 1924 à Saint-Sébastien, au Pays basque, il a passé du temps à Madrid et à Paris, dédiant souvent ses œuvres à des personnalités publiques ou à des événements commémoratifs.

L'une des œuvres les plus célèbres de Chillida, le Peigne du vent (1977), se trouve sur la plage de Saint-Sébastien. Créée en collaboration avec l'architecte Luis Peña Ganchegui, elle se compose de deux étriers ou peignes en fer qui se tendent vers la mer. La sculpture combine avec succès la férocité des vagues et la force des structures en fer pour créer une œuvre d'art puissante.

Ecce homo



Luisa Ignacia Roldán (Séville, 8 septembre 1652 - 10 janvier 1706), dite La Roldana, est une sculptrice espagnole de l'époque baroque. Elle est la première femme sculpteur reconnue en Espagne. Luisa Ignacia apprend l'art de la sculpture dans l'atelier de son père, Pedro Roldán, célèbre sculpteur de la capitale andalouse. Comme son entreprise recevait un grand nombre de commandes, la plupart de ses douze enfants, en plus d'assistants supplémentaires, y travaillaient. L'Ecce Homo (1684) de la cathédrale de Cadix est la première œuvre officiellement reconnue de Roldana. Cette figure réunit certaines des caractéristiques de la première étape de la sculptrice, comme le réalisme dramatique reflétant le visage de Jésus, le soin et l'attention apportés à la sculpture des cheveux, qui lui ont été enseignés dans l'atelier de son père. Parmi les autres œuvres de la même période, citons Dolorosa de la Soledad (1688), Saint Joseph avec l'enfant et Saint Jean Baptiste ou le groupe de la Sainte Famille.

La fontaine de Poséidon



La fontaine de Neptune est une fontaine néoclassique située à Madrid, en Espagne. Elle se trouve au centre de la Plaza de Cánovas del Castillo, un rond-point du Paseo del Prado. Le groupe sculptural au centre représente Neptune, divinité romaine de l'eau.

Conçue par Ventura Rodríguez, la sculpture - en marbre blanc de Montesclaros - a été commandée à Juan Pascual de Mena. Les travaux de sculpture ont commencé en 1781. Après la mort du maître en avril 1784, la fontaine a été achevée en octobre 1786 par ses élèves. La fontaine est formée d'un pilier circulaire au centre duquel se trouve le groupe sculptural. Le dieu romain couronné tient d'une main un trident et de l'autre un serpent de mer.

Il a une capacité maximale de 305 m³ d'eau.

La porte de la tolérance



Il s'agit d'une grande sculpture en tôle laminée (14 mètres de haut et 20 mètres de large), située sur un rond-point d'accès à la ville, couronnée par une grande fontaine. Elle s'intitule "Porte de la tolérance", en référence à l'esprit d'ouverture de la ville de Parla. Son auteur est Carlos Albert.

III. L'île de l'alimentation

Il existe trois catégories de jeux : les objets cachés, les serpents et les jeux d'association.

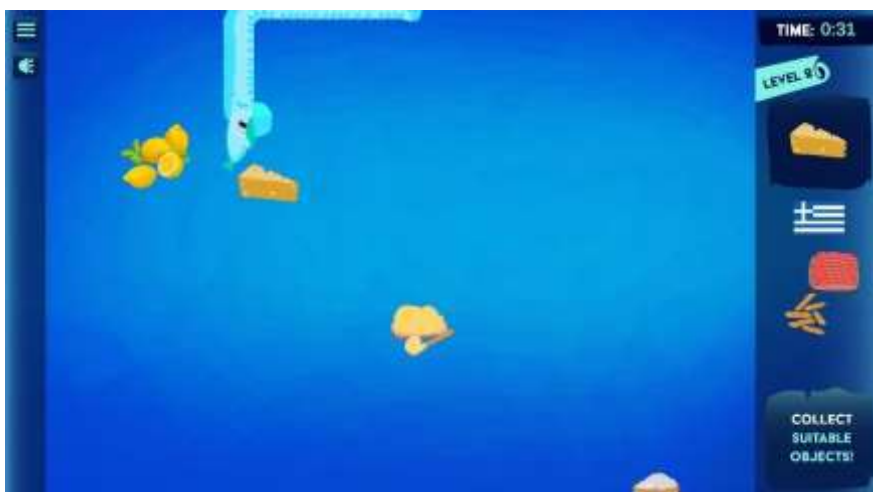
Dans le **jeu d'association**, les élèves sont invités à associer des images d'aliments nationaux au drapeau du pays d'origine de l'aliment.



Dans le **jeu des objets cachés**, les élèves doivent trouver l'objet caché dans l'image présentée à droite du plateau de jeu. L'objet caché représente un ingrédient d'une recette nationale.



Dans le **serpent**, les élèves doivent déplacer le serpent de manière à "attraper" le composant présenté. Les ingrédients de chaque niveau constituent une recette traditionnelle.



Les recettes alimentaires nationales qui ont été utilisées dans le jeu sont les suivantes :

Grèce :

1. Salade de choriatiiki

Salade de choriatiiki est synonyme de l'interminable été grec et est servie partout en Grèce, dans chaque taverne ou restaurant et dans chaque foyer. C'est facile, c'est délicieux, c'est super sain !



Ingrédients :
tomates, huile
verte
poivre



2. Pastitsio

Le pastitsio est un plat grec de pâtes à base de viande hachée et de sauce béchamel, dont on trouve des variantes dans d'autres pays méditerranéens. Il tire son nom du pastitsio italien, une grande famille de tartes salées cuites au four qui peuvent être à base de viande, de poisson ou de pâtes, dont de nombreuses recettes remontent au début du XVI^e siècle et se perpétuent de nos jours.



Matériaux :

Pâtes
Viande
hachée
fromage



France :

1. Gâteau breton complet

Un délicieux gâteau au beurre de France. Le Gâteau Breton est un gâteau au beurre classique de Bretagne.



Matériel
: Farine
Sucre
Œufs



2. Les escargots

Les escargots, connus sous le nom d'escargots, sont un plat ou un hors-d'œuvre typiquement français. Ils sont ici présentés dans un plat signature composé principalement d'ail et de beurre.



Matériaux :
Escargots au
beurre Escargots
au beurre
ail



Lettonie :

1) Sklandrausi

Il s'agit d'un plat traditionnel letton d'origine livonienne. Il s'agit d'une tarte sucrée, faite de pâte de seigle et remplie de pâte de pommes de terre et de carottes et de graines de carvi.



Matériel:
Farine
Carottes
yaourt



2) Aukstā Zupa

L'Aukstā zupa est une soupe froide lettone rafraîchissante d'une couleur rose intense inhabituelle. Elle est composée de betteraves, de concombres, de kéfir, d'œufs durs et de saucisses. Les légumes verts tels que l'aneth et l'oignon sont essentiels et la plupart des gens apprécient la soupe avec un peu d'eau.
un peu de vinaigre.



Matériel :
Betterave
rouge
Œufs lait



Pologne


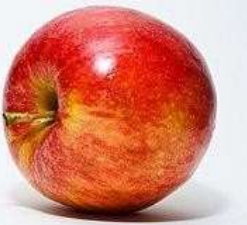

1. les boulettes (pierogi polonais)

Les pierogi sont des pâtes farcies fabriquées en enrollant une pâte non levée autour d'une farce salée ou sucrée et en la faisant cuire dans de l'eau bouillante. Les pierogi ou leurs variétés sont associés aux cuisines d'Europe centrale, orientale et du sud-est.




<p>Matériel :</p> <p>Farine</p> <p>Lait</p> <p>Beurre</p>			
---	---	---	--

<p>2) Bigos</p> <p>Le bigos, souvent traduit en anglais par hunter's stew, est un plat polonais composé de viande hachée de différentes sortes, cuite avec de la choucroute et du chou frais râpé. Il est servi chaud et peut être enrichi de légumes, d'épices ou de vin.</p>	
--	--

<p>Matériaux :</p> <p>Saucisses</p> <p>Pommes</p> <p>Champignons</p>			
--	--	--	--

Espagne :

<p>1. churros</p> <p>Un churro est un type de pâte frite de la cuisine espagnole et portugaise, fabriqué avec de la pâte à choux dans de l'huile chaude à l'aide d'un sac et d'une grande pointe en forme d'étoile fermée ou d'une forme similaire.</p>	
---	--

<p>Matériel:</p> <p>Farine</p> <p>Sucre</p> <p>Eau</p>			
--	---	--	---

<p>2) Sobaos</p> <p>Le sobao ou sobao pasiego est un mets espagnol typique des Valles Pasiegos et l'un des mets typiques de la Cantabrie.</p>	
---	--



IV. L'île des costumes nationaux

Il existe deux catégories de jouets : les poupées en papier et les jouets assortis.

Dans le jeu d'association, les élèves doivent associer les images d'un costume national au drapeau du pays d'origine du costume.



Dans le jeu de la poupée, les élèves doivent habiller l'homme ou la femme représenté(e) avec le drapeau du pays.



Les costumes qui ont inspiré notre jeu sont les suivants :

Grèce

Costume traditionnel féminin

Dans la culture grecque traditionnelle, chaque costume est porteur de messages sur le statut social d'une personne, en particulier d'une femme. Portrait sémiologique complexe, interprété par les membres de la communauté locale, le costume indique si une femme est célibataire ou mariée, si elle vient de se marier, si elle a des enfants ou si elle est veuve.

Les costumes de mariage des femmes en particulier, qui constituent la majorité de ceux qui ont survécu, visaient à souligner la richesse et le statut social de la famille de la mariée. Le costume de mariage était conçu dans les moindres détails et sa réalisation prenait des mois, ce qui se traduisait par une abondance sémantique de messages exprimés par les bijoux et les couleurs, les broderies, les éléments décoratifs et les combinaisons de tissus et de textures. La seule caractéristique commune aux costumes de mariage de toutes les régions de Grèce était l'exagération : des bijoux et des ornements complexes couvraient tout le corps de la mariée, ce qui rendait le costume particulièrement lourd, plus de 30 kilos.

Le costume nuptial était porté après le mariage lors de toutes les célébrations et occasions officielles jusqu'à la naissance du deuxième enfant.



Costume traditionnel masculin : Euzonas/ Tsolias

Les Euzoniens sont des soldats d'élite de l'armée grecque, plus connus sous le nom de Tsoliades. Leur uniforme a été officiellement créé par le roi Othon de Grèce, qui le portait lui-même lors de ses apparitions officielles.



France

Comme dans la plupart des pays, les costumes traditionnels varient d'une région à l'autre et ceux du jeu proviennent de la région bretonne de France.

Pour les femmes, il s'agit d'une robe ou d'une jupe longue avec un long tablier blanc, des cols en dentelle et une coiffure en dentelle.

Costume traditionnel masculin

Le costume traditionnel masculin de la région bretonne se compose d'une chemise blanche, d'un pantalon noir et d'un gilet noir.



Lettonie

L'élément de base du costume traditionnel est la chemise, qui est à la fois un sous-vêtement et un manteau. Les chemises des femmes étaient longues, au niveau des genoux, et servaient à la fois de chemisier et de jupon. Par-dessus la chemise, les femmes portaient des jupes, des corsages, des vestes, tandis que les hommes portaient un gilet et une veste courte ou un manteau plus ou moins long.

Le costume complet ne se concevait pas sans une coiffe : une couronne pour les filles, de l'adolescence au mariage, et un chapeau ou un foulard pour les femmes mariées. Le port d'un chapeau d'homme n'était pas aussi strictement exigé.



Pologne

Costume traditionnel féminin

Un chemisier en coton blanc, appelé chemise, richement brodé de fils blancs. Un tablier richement brodé et une jupe qui présente souvent un motif floral coloré et un corset noué sur le devant.

Costume traditionnel masculin

Les costumes masculins appartiennent à la grande famille des costumes pastoraux des Carpates. Les éléments du costume de montagnard comprennent : le pantalon de montagnard, en tissu blanc, étroit au bas, avec une fente latérale caractéristique au niveau des jambes, fermée en cas de gel. Le pantalon est décoré autour des fermoirs d'une parzenika multicolore brodée de fils multicolores, le long de la jambe d'un cordon rayé avec une houppe rouge autour de la cheville. La partie supérieure du vêtement est constituée de chemises en lin blanc ou gris et doit être attachée à la poitrine à l'aide d'une épingle à cheveux. La tenue du highlander est complétée par ce que l'on appelle les bandes, c'est-à-dire une ceinture en cuir ornée de motifs spéciaux en relief ainsi que de boutons et de fermoirs.



Espagne

Dans le cas de l'Espagne, il existe une variété de costumes qui varient selon les régions, mais ceux présentés dans le jeu proviennent d'Andalousie.

Costume traditionnel féminin



La robe la plus courante est la robe flamenco, ou costume gitan. Elle est portée par les femmes, avec une longue robe ajustée à volants. Les accessoires les plus courants sont la fleur, le peigne et le châle.

Costume traditionnel masculin



Les hommes portent un pantalon, une chemise blanche, une veste courte, un gilet et une veste, accompagnés d'un chapeau en cordon.

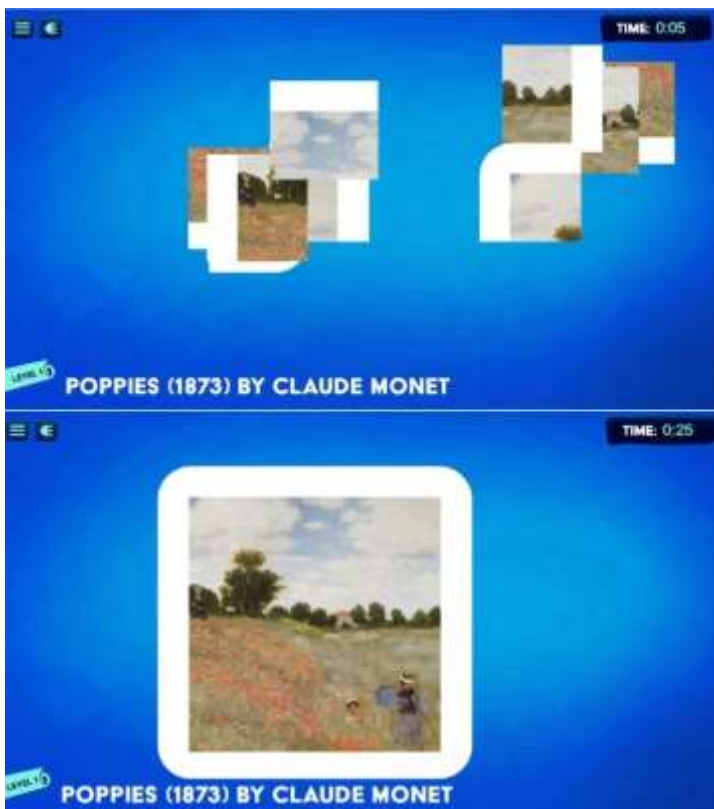
V. L'île des peintures - œuvres d'art

Il existe trois catégories de jeux : les jeux de réflexion, les jeux de mémoire et les jeux d'association.

Dans le jeu **d'association**, les élèves doivent faire correspondre les images représentant une peinture nationale (et le nom de l'artiste) avec le drapeau du pays d'origine de la peinture.



Dans ce **puzzle**, les élèves doivent compléter différents puzzles représentant un tableau de la liste des 5 pays du programme : Grèce, France, Espagne, Lettonie, Pologne.



Dans le jeu de **mémoire**, les élèves doivent mémoriser les images représentant des peintures nationales et les ouvrir par paires.



Les tables incluses dans les activités de jeu sont les suivantes :

Grèce



[Pantanassa, Naxos \(1924-1928\) par Konstantinos Maleas / Wikipedia Commons](#)

Konstantinos Maleas (1879 - 1928) est l'un des plus ; importants peintres grecs post-impressionnistes du siècle. Il est parfois considéré comme l'artiste contemporain plus important de Grèce.



[La petite église de Céphalonie par Konstantinos Parthenis / Wikipedia Commons](#)

Konstantinos Parthenis (10 mai 1878 - 25 juillet 1967) était un éminent peintre gréco-égyptien, né à Alexandrie. Parthenis a rompu avec la tradition académique grecque du XIXe siècle et a introduit dans son art des éléments modernes ainsi que des sujets traditionnels, tels que la figure du Christ.



[Le chapeau de paille de Nikolaos Lytras / Wikipedia Commons](#)

Nikolaos Lytras (Athènes, 2 mai 1883 - 1er décembre 1927) était un peintre grec moderniste spécialisé dans les portraits, les natures mortes et les paysages.



[Concert pour enfants par Georgios Iakovidis / Wikipedia Commons](#)

Georgios Iakovidis (11 janvier 1853 - 13 décembre 1932) était un peintre et l'un des principaux représentants du mouvement artistique grec de l'École de Munich. Il a fondé la Galerie nationale de Grèce à Athènes et en a été le premier conservateur.

France



[Coquelicots par Claude Monet / Wikimedia Commons](#)



[Printemps par Claude Monet / Wikimedia Commons](#)

Oscar-Claude Monet (14 novembre 1840 - 5 décembre 1926) est un peintre français, fondateur de la peinture impressionniste, considéré comme un précurseur clé du modernisme, en particulier dans ses tentatives de peindre la nature telle qu'il la concevait.



[Chambre à coucher à Arles par Vincent van Gogh / Wikimedia Commons](#)

Vincent Willem van Gogh (30 mars 1853 - 29 juillet 1890) était un peintre post-impressionniste néerlandais qui est devenu l'une des figures les plus célèbres et les plus influentes de l'histoire de l'art occidental. C'est en France qu'il a créé ses œuvres les plus célèbres, caractérisées par des couleurs vives et des coups de pinceau dramatiques, impulsifs et expressifs, qui ont contribué à jeter les bases de l'art moderne.



[Homme assis par Roger de La Fresnaye / Wikimedia Commons](#)

Roger de La Fresnaye (11 juillet 1885 - 27 novembre 1925) est un peintre cubiste français qui a synthétisé la couleur lyrique avec les simplifications géométriques du cubisme.

Lettonie



[Soleil d'automne par Vilhelms Purvītis / Wikimedia Commons](#)

Vilhelms Purvītis (3 mars 1872 - 14 janvier 1945) est considéré comme l'un des plus grands peintres lettons de la première moitié du XXe siècle. Ses paysages sont remplis de motifs régionaux et la nature lettone est dépeinte dans une atmosphère néo-romantique.



[Dames sur la plage par Jēkabs Kazaks / Wikimedia Commons](#)

Jēkabs Kazaks (18 février 1895 - 30 novembre 1920) était un peintre moderniste letton dont le style personnel était caractérisé par l'expressivité, la simplicité, la composition et la distorsion des formes.



[Après l'église par Janis Rozentāls / Wikimedia Commons](#)

Janis Rozentāls (18 mars 1866 - 26 décembre 1916) était un célèbre peintre letton. Son art contient des éléments de réalisme, de romantisme national, d'impressionnisme, d'art nouveau et de néoclassicisme. Il est l'un des fondateurs de l'école nationale de peinture et fait partie des modernisateurs de l'art balte.



[Réfugié âgé par Jazeps Grosvalds / Wikimedia Commons](#)

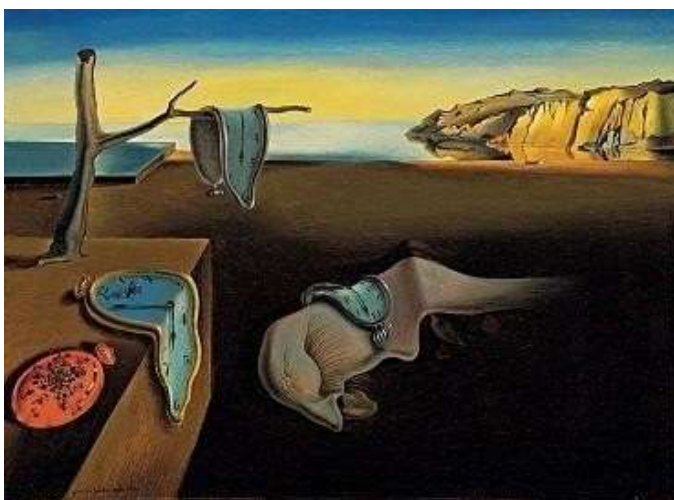
Jazeps Grosvalds (24 avril 1891 - 1er février 1920) était l'un des meilleurs peintres lettons, apportant de nouvelles idées à l'art letton de l'époque. Bien qu'il ait passé la majeure partie de sa vie à l'étranger, son style est une combinaison de modernisme et d'abstraction européens avec une influence lettone distincte.

Espagne



[La Maya vêtue par Francisco Goya / Wikimedia Commons](#)

Francisco José de Goya y Lucientes (30 mars 1746 - 16 avril 1828) était un peintre et graveur romantique espagnol. Il est considéré comme l'artiste espagnol le plus important de la fin du XVIIIe siècle et du début du XIXe siècle.



[La persistance de la mémoire de Salvador Dali / Wikimedia Commons](#)

Salvador Domingo Felipe Giacinto Dalí (11 mai 1904 - 23 janvier 1989) était un artiste surréaliste espagnol connu pour ses compétences techniques, son habileté à dessiner avec précision et les images frappantes et bizarres de ses œuvres.



[Aubade de Pablo Picasso / Wikimedia Commons](#)

Pablo Ruiz Picasso (25 octobre 1881 - 8 avril 1973) est un peintre, sculpteur, graveur, céramiste et décorateur de théâtre espagnol qui a passé la majeure partie de sa vie adulte en France. L'un des artistes les plus

importants du XXe siècle, il est connu pour avoir cofondé le mouvement cubiste, inventé la sculpture construite et co-inventé le collage.



[Danseuse par Joan Miró / Wikimedia Commons](#)

Joan Miró i Ferrà (20 avril 1893 - 25 décembre 1983) était un peintre, sculpteur et céramiste espagnol. Il s'est distingué par son intérêt pour l'inconscient ou le subconscient, reflété dans sa récréation de l'infantile.

Pologne



[Sleeping Staś par Stanisław Wyspiański / Wikimedia Commons](#)



[Autoportrait de Stanisław Wyspiański / Wikimedia Commons](#)

Stanisław Mateusz Ignacy Wyspiański (15 janvier 1869 - 28 novembre 1907) était un dramaturge, peintre et poète polonais, ainsi qu'un designer d'intérieur et de mobilier. Il a réussi à intégrer les tendances modernistes aux thèmes de la tradition folklorique polonaise et de l'histoire romantique.



[Tamara dans une Bugatti verte par Tamara de Lempicka / Wikimedia Commons](#)

Tamara Łempicka (16 mai 1898 - 18 mars 1980), plus connue sous le nom de Tamara de Lempicka, était une peintre polonaise qui a passé sa vie professionnelle en France et aux États-Unis. Elle est surtout connue pour ses portraits art déco soignés d'aristocrates et de personnes fortunées, ainsi que pour ses peintures de nus très stylisées.



[La file d'attente continue par Andrzej Wróblewski / Wikimedia Commons](#)

Andrzej Wróblewski (15 juin 1927 - 23 mars 1957) était un peintre polonais. Il est reconnu par beaucoup comme l'un des artistes polonais les plus importants du début de l'après-guerre, créant une approche nettement individualiste de l'art figuratif.

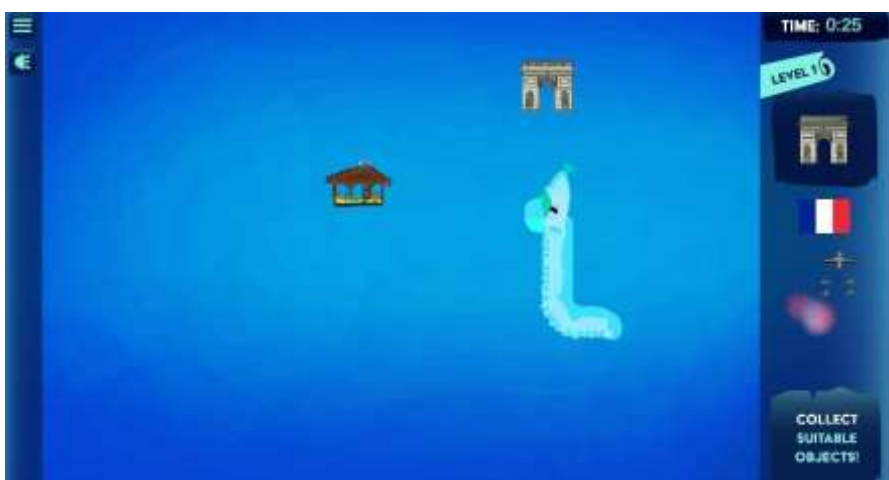
VI. L'île des fêtes et coutumes nationales

Il existe deux types de jeux : le serpent et l'objet caché.

Dans le jeu des **objets cachés**, les élèves doivent trouver l'objet caché dans l'image présentée à droite du plateau de jeu. L'objet caché représente un objet issu d'une coutume ou d'une tradition nationale.

Dans le jeu du **serpent**, les élèves doivent déplacer le serpent vers les objets présentés. Les objets de chaque niveau font partie des coutumes ou des traditions des cinq pays participant au projet.

Les coutumes et/ou traditions qui ont inspiré les activités du jeu sont présentées ci-dessous :





Grèce

L'Épiphanie

La Théophanie (6 janvier), également connue sous le nom de "Lumière" en Grèce, fait référence au baptême de Jésus par Jean le Baptiste.



Epiphany / Adobe Stock Photos

Décoration de bateaux

La tradition de la décoration des arbres de Noël a été introduite pour la première fois en Grèce en 1833. Le prince bavarois Otto, qui gouvernait le pays à l'époque (1832-1862), a décoré le premier arbre de Noël dans son château de Nauplie, dans le Péloponnèse. Selon les historiens, les arbres de Noël n'ont été visibles que dans les maisons des classes supérieures pendant les décennies suivantes. La tradition n'est devenue globalement populaire qu'après la Seconde Guerre mondiale. Auparavant, les familles grecques avaient l'habitude de décorer une petite embarcation. Le bateau illuminé représente l'amour et le respect de la mer, ainsi que l'attente des retrouvailles avec les parents marins et le retour des proches dans leur pays, la Grèce étant une nation maritime.

France

14 juillet

En France, le 14 juillet est un jour de fête nationale depuis 1880. Bien que le 14 juillet soit généralement associé à la prise de la Bastille en 1789, c'est en réalité le 14 juillet 1790, fête de la Confédération, qui est officiellement commémoré en France depuis plus d'un siècle.

Cette fête commémore la prise de la Bastille et le soulèvement populaire du 14 juillet 1789, ou "le réveil de la liberté" (Victor Hugo), qui symbolise la fin de la monarchie absolue. Mais elle commémore aussi la première fête nationale et largement acceptée de la Fédération, le 14 juillet 1790 : la dernière grande manifestation d'unité nationale, un sursaut de joie entre le maelström de la "Grande Peur" et la période la plus difficile de la Révolution.

La prise de la Bastille est un événement central de la Révolution française. En effet, le 14 juillet 1789, le peuple se soulève pour renverser la monarchie suite à la crise économique causée par les mauvaises récoltes et les problèmes économiques de l'époque.



Fête française

Un spectacle nocturne a lieu dans les grandes villes de France sous la forme d'un feu d'artifice. Il s'agit plus précisément d'un spectacle pyrotechnique de sons et de lumières. Dans la capitale, le feu d'artifice a lieu près de la Tour Eiffel.

Célébration de la musique

La Fête de la musique, également connue sous le nom de Journée mondiale de la musique ou de Fête de la musique, est une célébration mondiale de la musique qui a lieu chaque année le 21 juin. L'événement a été créé en France en 1982 par le ministre français de la culture, Jack Lang, et le directeur musical Maurice Fleuret. Leur objectif était d'encourager les Français à participer et à apprécier la musique, à la fois en tant qu'artistes et en tant que membres du public.

L'idée du festival est simple : promouvoir la musique en permettant à des musiciens amateurs et professionnels de se produire gratuitement dans des espaces publics, rendant ainsi tous les types de musique accessibles à tous. Le festival a lieu le jour du solstice d'été, le jour le plus long de l'année, qui symbolise l'abondance de la musique et de la culture dans nos vies.

Au fil des ans, la Fête de la Musique a acquis une reconnaissance internationale et est aujourd'hui célébrée dans plus de 120 pays à travers le monde. Chaque pays, ville et communauté organise ses propres célébrations, qui peuvent inclure des concerts de rue, des soirées "micro ouvert", des ateliers musicaux et des représentations spéciales dans des lieux tels que des musées, des parcs et des gares.

L'événement présente une grande variété de styles musicaux, du classique au jazz en passant par le rock, le hip-hop, la musique électronique et la musique du monde. Il encourage la collaboration et les échanges culturels entre les musiciens, ainsi que le développement d'un sentiment d'unité et de cohésion à travers le langage global de la musique.

L'un des aspects clés de la Fête de la Musique est son caractère inclusif, puisqu'elle invite des personnes de tous âges, de toutes origines et de tous niveaux de compétence à participer. Cette approche démocratique de la musique contribue à faire tomber les barrières, permettant aux gens de se connecter et d'apprécier les différentes expressions musicales.

Lettonie

Midsummer (Jāni)

Lorsque le jour est plus long et la nuit plus courte, au solstice d'été, les Lettons célèbrent la nuit de Līgo (23 juin) et le jour de Jāni (24 juin) en restant éveillés autour de feux de joie ou de tonneaux allumés élevés sur des poteaux.

Dans le calendrier des agriculteurs lettons, le Jāni marque la première production d'herbe et suit le début de l'été astronomique. Les traditions comprennent l'achèvement des travaux de printemps, le désherbage, l'entretien des jardins, l'apprentissage de chansons folkloriques, le nettoyage et le rangement de la maison, la fabrication d'un fromage Jāni spécial en forme de disque solaire, le brassage de la bière, la cuisson des pīrāgi (tartes) et le jour précédent. Les festivités - décoration de la ferme avec des branches de bouleau, des bouquets de fleurs, des guirlandes, des branches de chêne et des couronnes.

Pendant la soirée du Līgo, des feux sont allumés du coucher du soleil jusqu'au lendemain matin. Cette pratique reflète la croyance selon laquelle la lumière des feux sera transmise à l'année solaire suivante. Sauter par-dessus le feu est censé apporter chance et prospérité pour l'année à venir.

Solstice d'hiver (Festival d'hiver)

Le solstice d'hiver, appelé "Ziemassvētki", littéralement "fête de l'hiver", est célébré le jour le plus court et la nuit la plus longue de l'année. Au fil des siècles, d'anciennes traditions païennes ont été mélangées aux traditions chrétiennes.

La veille de Noël est également appelée Nuit de la Bûche (Nuit de Yule), au cours de laquelle les gens roulent la Bûche de Yule d'une ferme à l'autre et finissent par la brûler. La combustion de la bûche symbolise le début d'une nouvelle année solaire et le soleil lui-même.

Parmi les autres traditions du solstice d'hiver figurent le sauna, un repas de neuf plats assurant la prospérité pour l'année à venir, le fait de s'habiller avec des costumes spéciaux (par exemple budēļos, ķekatās, čigānos), la divination et les cadeaux.

Pologne

Andrzejki (Saint-André)

"Les Polonais ont également une façon unique de célébrer la Saint-André (le 30 novembre, bien que les célébrations puissent commencer le soir du 29 novembre). Les célébrations comprennent toute une série de jeux divinatoires, dont celui qui consiste à verser de la cire d'un trou de serrure dans de l'eau froide pour créer une figurine de cire dont la forme est ensuite utilisée pour prédire l'avenir. La tradition de prédire la probabilité d'un mariage grâce à l'amusante course de chaussures, qui consiste à enlever ses chaussures et à les étaler sur le sol, l'une après l'autre, en commençant par le mur le plus éloigné de la porte, est l'un des éléments clés de la fête. La première paire de chaussures qui franchit le seuil de la porte signifie que son propriétaire va se marier".

La noyade de Marzanna

Le premier jour du printemps, les Polonais célèbrent le départ (ou la mort) de l'hiver en "noyant (et parfois en brûlant) la Marzanna". Cette tradition trouve son origine dans les rites sacrificiels préchrétiens des païens slaves. Marzanna est le nom polonais d'une déesse slave associée à la mort, à l'hiver et à la nature.

La poupée Marzanna est traditionnellement faite de paille et de toile blanche et décorée de rubans colorés. Les habitants créent son portrait en utilisant de la paille, de vieux vêtements et même des accessoires tels que des foulards. Ils jettent ensuite littéralement l'"hiver" dans un lac ou une rivière pour qu'il s'y noie. Cette pratique symbolise l'élimination de l'hiver et la préparation de la nature au printemps et à sa renaissance. La procession est souvent accompagnée de chants ou de récitations de vers anciens :

"Marzanna, Marzanna, nage dans les mers. Que les fleurs s'épanouissent et que les champs verdissent." La tradition de Marzanna est toujours populaire dans certaines régions de Pologne, en particulier dans les campagnes.

Espagne

Reyes Magos (Jour des Rois)

La célébration du Jour du Roi ou Día de los Reyes Magos commence la veille, le 5 janvier. Des défilés sont organisés dans les villes et villages de toute l'Espagne. Les trois rois - Melchior, Caspar et Balthazar. C'est à Alcoy, à Alicante, que le défilé est le plus ancien, puisqu'il date de 1885. Au passage du défilé, ils lancent des friandises aux spectateurs. Les trois rois, ou sages, apportent des cadeaux aux enfants qui dorment dans la nuit du 5 au 6. Les enfants laissent des chaussures aux rois pour qu'ils les mettent sur leurs cadeaux.

Diada de Sant Jordi (Saint Georges)

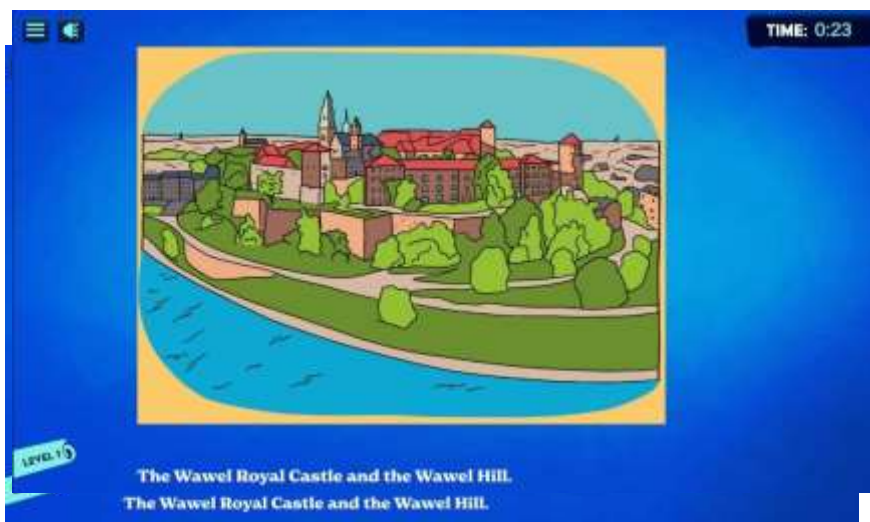
Sant Jordi, ou Saint Georges, est le saint patron de la Catalogne et la Diada de Sant Jordi, la fête de Saint Georges, est un événement festif qui, au fil des ans, est devenu une célébration de la culture catalane, représentée par des livres et des roses.

La légende de Sant Jordi explique qu'il y a très longtemps, à Montblanc (Tarragone), un dragon féroce, capable d'empoisonner l'air et de tuer par son souffle, avait effrayé les habitants de la ville. Les habitants, effrayés et fatigués des destructions et des méfaits du dragon, décidèrent de le calmer en le donnant en pâture à une personne le jour où elle serait tirée au sort par la loterie. Après plusieurs jours, la princesse fut la malchanceuse. Lorsque la princesse quitta sa maison et se dirigea vers le dragon, Jordi, vêtu d'une armure étincelante et monté sur un cheval blanc, apparut soudain pour la sauver. Saint-Georges brandit son épée et poignarda le dragon, libérant enfin la princesse et les citoyens de cette tourmente. Du sang du dragon naquit un rosier aux roses les plus rouges qu'ils aient jamais vues. Saint-Georges, devenu un héros, choisit une rose et l'offrit à la princesse.

VII. L'île des paysages

Il existe deux types de jeux : les puzzles et les jeux d'association.

Dans le jeu de puzzle, les élèves doivent réaliser 3 puzzles différents (3 niveaux différents) représentant un paysage des 5 pays du partenariat : Grèce, France, Espagne, Lettonie, Pologne.



Dans le jeu d'association, les élèves doivent associer des images de paysages avec le drapeau du pays d'où proviennent ces paysages.



Les paysages présentés sont les suivants :

Grèce

Les Météores



Les Météores. Situé dans la région de Kalambaka, en Grèce continentale, le site des Météores, inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO, doit être vu pour être cru. Au sens de "suspendus dans les airs", les Météores désignent un total de 24 monastères, dont six sont encore en activité aujourd'hui, qui "pendent dangereusement" sur des pics de grès formés il y a 11 millions d'années.

Les Météores, l'un des sites les plus impressionnants de Grèce, signifient littéralement "suspendus dans les airs". Il s'agit d'un ensemble de 24 monastères, dont six sont ouverts au public, situés au sommet des falaises de la Grèce centrale. Les monastères que vous pouvez visiter sont reliés entre eux par des chemins et des escaliers, et non par des cordes et des paniers comme les moines devaient le faire autrefois ! Beaucoup de ceux qui viennent aux Météores pour les monastères y restent pour faire de l'escalade et de la randonnée.

Santorin



L'une des îles des Cyclades est sans aucun doute le joyau de la couronne grecque. C'est l'île la plus méridionale du groupe des Cyclades, avec une superficie d'environ 73 km² et une population d'environ 1 000 habitants. 15 550 habitants au recensement de 2011. Il y a plus de 3 500 ans, l'une des plus grandes éruptions volcaniques jamais observées s'est produite ici, submergeant une grande partie de la caldeira. L'île est aujourd'hui une combinaison parfaite de beauté naturelle et artificielle. Des églises aux dômes bleus et des maisons blanchies à la chaux bordent les pentes du volcan encore actif, dont la dernière éruption remonte à 1950.

L'Acropole d'Athènes



L'Acropole d'Athènes est le monument le plus célèbre de la Grèce antique. Il s'agit d'une ancienne acropole située au sommet d'une colline dans la ville d'Athènes. Il s'agit d'une colline calcaire située à Athènes, à 157 mètres au-dessus du niveau de la mer, s'élevant à 90 mètres au-dessus de la ville. Le nom Acropolis signifie "ville haute". Elle contient les ruines de nombreux bâtiments historiques. Le bâtiment le plus célèbre de l'Acropole d'Athènes est le Parthénon, un temple dédié à la déesse Athéna, la patronne d'Athènes. Les sculptures de ce temple ont été conçues par Phidias, le plus grand sculpteur grec. Un autre bâtiment important est l'Erechthéon, un temple dédié à Poséidon et Athéna, et le temple d'Athéna Nike ou Athéna Nikiforos. Nous visiterons également les Propylées, un bâtiment situé à l'entrée de l'Acropole, ainsi que la galerie qui abrite une collection de peintures et d'œuvres d'art.

France

Jardins à la française



Le jardin à la française est un type de jardin ornemental, une expression du classicisme dans l'art du jardin, c'est-à-dire la recherche de la perfection formelle, de la grandeur théâtrale et du besoin de spectacle. Les éléments végétaux tels que les clôtures ornementales, les haies taillées ou les bordures de plates-bandes sont des éléments très caractéristiques des jardins à la française.

Le jardin du château de Versailles (à 24 km de Paris), créé au XVIIe siècle sur ordre du roi Louis XIV, en est un exemple. D'une superficie de 95 hectares, il s'agit de la quintessence des jardins à la française. La nature y est totalement soumise à la pensée humaine, presque chaque galerie est une mise en scène soignée. Tout est organisé : l'emplacement des fontaines, des sculptures, voire des chemins et des allées, des étangs artificiels, des arbres et des arbustes...

La vallée de la Loire





Le Val de Loire, dans l'ouest de la France, est situé dans les régions Centre-Val-de-Loire et Pays-de-la-Loire. Ce paysage culturel s'étend sur l'ensemble du fleuve. La Loire a été façonnée par des siècles d'interaction entre le fleuve, les terres qu'il irrigue et les populations qui s'y sont installées au cours de l'histoire. La Loire a été un axe de communication et de commerce essentiel de l'époque franco-romaine jusqu'au XIXe siècle, favorisant le développement économique de la vallée et de ses villes. Les paysages agricoles, l'organisation du territoire et les types de culture (maraîchage, viticulture), ainsi que les paysages urbains, ont été façonnés par le fleuve. Ainsi, sur les rives de la Loire se sont construites de grandes villes comme Orléans, Blois, Tours et Amboise. De nombreux vignobles réputés sont également situés le long de la Loire. Dans l'histoire de la France, du Moyen Âge à la Renaissance, la vallée de la Loire a été un lieu de pouvoir royal. De nombreux bâtiments et châteaux ont été érigés et sont aujourd'hui célèbres dans la région, tels que Chambord, Chenonceau, Amboise, Blois et Azay-le-Rideau.

Le château de Montsoreau



Château de la Renaissance dans la vallée de la Loire. C'est le seul château de la vallée de la Loire construit sur les rives du fleuve. Avec d'autres châteaux de la région, il est inscrit sur la liste de l'UNESCO. Depuis 2016, le château abrite le musée d'art contemporain.

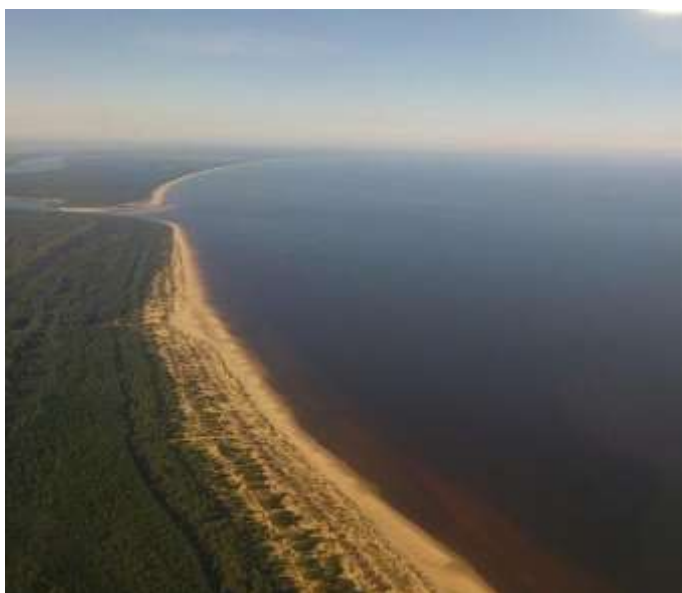
Lettonie

Cap Kolka



C'est un cap de la mer Baltique, près de l'entrée du golfe de Riga, sur la côte de Livonie, dans la péninsule de Courland en Lettonie. Près du cap se trouve le village de Kolka et le phare de Kolka. Ce phare du 19e siècle est situé sur une île artificielle, à 6 km de la côte du cap.

La baie de Riga



Le golfe de la mer Baltique entre la Lettonie et l'Estonie. L'île estonienne de Sarema (et la plus petite - Muhu) sépare la baie de toutes les eaux de la mer Baltique. Cependant, la mer Baltique est reliée au golfe de Riga par le détroit d'Irbe. La baie est sujette à des fluctuations de température extrêmement importantes tout au long de l'année.

Le parc naturel de la vallée de la Daugava



Le parc naturel de la vallée de la Daugava a été créé dans la région allant de Krāslava à Naujene afin de préserver le paysage unique et particulier de la moyenne vallée de la Daugava, la biodiversité des espèces végétales et animales, ainsi que les monuments culturels et historiques. Le parc naturel, situé au sud-est de Latgale, a été créé en 1990 dans le but de préserver ses valeurs naturelles et culturelles uniques. La Daugava a également servi de frontière entre les âges et les peuples - entre les Blancs et les Finno-Hongrois, la Livonie et le Commonwealth polono-lituanien. Les arches caractéristiques de la Daugava ont été formées il y a environ 13 à 15 000 ans et le site est unique pour sa population d'espèces végétales et animales rares. Le parc naturel comprend huit arches pittoresques ou méandres de 4 à 6 km de long, qui sont considérés comme les plus anciennes formations de la vallée de la Daugava en Lettonie, où la rivière a conservé son cours naturel. Les méandres de la Daugava font partie de la zone paysagère protégée "Augšdaugava", qui a été reconnue comme un site NATURA 2000 en 2004 et incluse dans la liste du patrimoine mondial letton de l'UNESCO en 2011.

Espagne

Tenerife, Îles Canaries



Tenerife est une île volcanique située au milieu de l'océan Atlantique, dans l'archipel des îles Canaries. Tenerife est l'île la plus diversifiée de cet archipel sur le plan climatique et paysager. La grande différence d'altitude entre la côte et l'intérieur de l'île permet de distinguer plusieurs zones climatiques, de la zone subtropicale à la zone de haute altitude avec un enneigement fréquent. L'île doit sa popularité au volcan Teide qui la domine. Avec plus de 3 700 mètres, ce massif est le plus haut sommet des Canaries et de toute l'Espagne.

Parc national du Teide



C'est le plus grand et le plus ancien des parcs canariens. Son paysage époustoufflant est l'un des monuments géologiques les plus impressionnants du monde, dans lequel les cônes volcaniques et les coulées de lave forment un extraordinaire éventail de couleurs et de formes. Sa grande richesse biologique, son pourcentage extrêmement élevé d'espèces végétales endémiques et son importance en termes de nombre et d'exclusivité de sa faune ne peuvent être négligés.

Parc national de Timanfaya



Le parc national de Timanfaya est situé sur l'île la plus orientale des Canaries, Lanzarote. Le paysage lunaire est le résultat d'éruptions volcaniques survenues il y a seulement 300 ans. La lave et le magma ont créé un décor tout droit sorti d'un film de science-fiction. On dit que cet endroit n'est pas une terre morte, mais un nouveau-né. Bien qu'apparemment désolés, ces paysages accidentés ont été colonisés principalement par le monde végétal.

Les tons noirs et rougeâtres du lapilli et du sable prédominent, ainsi que les tons plus sombres de la lave basaltique, le tout entrecoupé de taches de différentes couleurs appartenant à de nombreuses espèces de lichens. Sa richesse biologique et le grand nombre d'endémismes végétaux et animaux ne doivent pas être oubliés.

Pologne

Wawel, le château royal et la colline de Wawel



Le château royal de Wawel et la colline de Wawel sont les sites les plus importants de Pologne sur le plan historique et culturel. Wawel est une colline calcaire située au centre de Cracovie, sur la Vistule, qui abrite un ensemble de monuments d'une valeur historique et artistique exceptionnelle. Ce lieu exceptionnel définit l'identité des Polonais, il est leur symbole national et culturel. Le Wawel est également un lieu où l'histoire de la Pologne a été façonnée.

Le château de Wawel a été construit au début des XIe et XIIe siècles, lorsque Cracovie est devenue le siège principal des souverains polonais. L'un des sites culturels les plus importants du pays, le château sert aujourd'hui de musée dans un complexe plus vaste, le Wawel, et présente une vaste collection d'objets royaux et militaires. Actuellement, le château abrite de nombreuses expositions différentes. Vous pouvez visiter les chambres royales représentatives, les appartements privés, le trésor et l'armurerie.

La montagne de Giewont



Le Giewont est un sommet des Tatras occidentales qui culmine à 1894 m. Le Giewont est le symbole de Zakopane, la capitale des Tatras polonaises. Il joue également un rôle extrêmement important dans le contexte patriotique et religieux. Vu de Zakopane, le Giewont a la forme d'un chevalier couché sur le dos. La légende raconte que dans l'une des grottes situées sur les pentes du Giewont dort une unité de chevaliers polonais de l'ancien temps, qui se réveilleront lorsqu'il faudra défendre la Pologne contre le grand danger qui la menace.

Le Giewont est un sommet des Tatras occidentales d'une hauteur de 1894 m. Le Giewont est le symbole de

Zakopane, la capitale des Tatras polonaises. Il joue également un rôle extrêmement important dans le contexte patriotique et religieux. Vu de Zakopane, le Giewont a la forme d'un chevalier couché. Comme le dit la légende, dans l'une des grottes situées sur les pentes du Giewont, dort une unité de chevaliers polonais de l'ancien temps. La légende dit que les chevaliers se réveilleront lorsqu'il sera nécessaire de défendre la Pologne contre le grand danger qui la menace.

La forêt de Białowieża



La forêt de Białowieża est le seul site naturel de Pologne inscrit sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO. C'est ainsi que la valeur unique de cette forêt naturelle a été appréciée. Située à la frontière entre la Pologne et la Biélorussie, la forêt de Białowieża est une vaste bande de forêt vierge couverte de conifères et de feuillus, d'une superficie totale de 141 885 hectares. C'est un lieu unique en termes de conservation de la biodiversité. Grâce à ces phénomènes naturels, nous pouvons apprécier le rôle inspirant des forêts et des arbres qui nécessitent une protection particulière.

Il abrite la plus grande population de bisons d'Europe, espèce emblématique.

3) Instructions pour tester le jeu :

Le chapitre contient des instructions pour piloter le jeu en coopération avec les écoles avant, pendant et après l'essai pilote.

Le jeu doit être testé par des élèves âgés de 7 à 14 ans. Nous vous recommandons vivement d'essayer le jeu par groupes d'élèves, plutôt que de le tester individuellement. Pour la journée pilote, vous devez disposer d'ordinateurs portables, d'ordinateurs ou de tablettes pour chaque élève ou groupe d'élèves. Avant de commencer le jeu, il est utile d'expliquer aux élèves l'objectif du jeu et d'avoir une brève discussion sur l'importance de la diversité culturelle et des compétences interculturelles. Vous pouvez également prendre le temps de présenter aux élèves les différents scénarios du jeu et de leur expliquer comment naviguer dans le jeu. Les élèves peuvent jouer seuls jusqu'à la fin du jeu, ou vous pouvez avancer pas à pas ensemble et, chaque fois qu'ils terminent un exercice/niveau, vous pouvez avoir une discussion à ce sujet. Dans les deux cas, lorsque les élèves terminent le jeu, ils doivent être invités à partager leurs réflexions sur leur expérience. Il est important que l'enseignant incite les élèves à s'exprimer sur les leçons qu'ils ont tirées du jeu, à formuler une réflexion et à discuter de ce qu'ils ont ressenti. Le processus de réflexion peut se faire en groupe ou lors de séances individuelles si certains élèves ne sont pas en mesure de s'exprimer devant les autres.

Pour entamer une conversation sur l'expérience de votre élève, vous pouvez lui poser des questions pertinentes ou l'inviter à s'exprimer par le biais de l'art (par exemple en faisant un dessin).

Lorsque les élèves auront terminé le jeu, ils recevront un formulaire de retour d'information leur permettant d'évaluer leur expérience du jeu et de formuler des commentaires en vue de l'améliorer.

Quant à la durée du projet pilote, elle peut aller de 60 minutes à une heure et demie, en fonction du temps nécessaire pour discuter avec les élèves des scénarios du jeu et de l'importance des compétences interculturelles.

Il est important que l'animateur note les questions posées par les élèves, les difficultés qu'ils ont rencontrées en s'engageant dans le jeu d'U.C., le temps que les élèves ont consacré au jeu d'U.C., etc.

Des contacts seront également établis avec les partenaires du projet au cas où les enseignants auraient besoin d'une assistance immédiate pendant le projet pilote (téléphone portable, Skype, courrier électronique).

Après le projet pilote, chaque partenaire invitera ses animateurs à un atelier de deux heures pour discuter du déroulement du projet pilote, des difficultés rencontrées par les élèves lors de l'utilisation du jeu C, etc. Les personnes qui assisteront au projet pilote en tant qu'instructeurs rempliront également le formulaire d'évaluation fourni, qui est présenté dans le chapitre suivant.

Les questionnaires d'évaluation des enseignants seront utilisés non seulement pour le projet pilote, mais aussi pour le fonctionnement régulier du jeu C.U., car il est important pour l'équipe du projet d'apporter des améliorations au jeu.

4) Questionnaire de retour d'information pour les enseignants

En tenant compte de votre expérience avec vos élèves qui ont joué au jeu C.U., répondez aux questions suivantes :

1. L'esthétique du jeu est satisfaisante (graphisme, plateforme, etc.)

1. je ne suis pas d'accord absolument	2. je ne suis pas d'accord	3. je suis neutre	4. je suis d'accord	5. je suis d'accord absolument
---------------------------------------	----------------------------	-------------------	---------------------	--------------------------------

2. Le jeu est facile à jouer pour l'élève

1. je ne suis pas d'accord absolument	2. je ne suis pas d'accord	3. je suis neutre	4. je suis d'accord	5. je suis d'accord absolument
---------------------------------------	----------------------------	-------------------	---------------------	--------------------------------

3. Les instructions fournies sont claires et faciles à comprendre

1. je ne suis pas d'accord absolument	2. je ne suis pas d'accord	3. je suis neutre	4. je suis d'accord	5. je suis d'accord absolument
---------------------------------------	----------------------------	-------------------	---------------------	--------------------------------

4. Les activités et les missions du jeu sont intéressantes

1. je ne suis pas d'accord absolument	2. je ne suis pas d'accord	3. je suis neutre	4. je suis d'accord	5. je suis d'accord absolument
---------------------------------------	----------------------------	-------------------	---------------------	--------------------------------

5. L'achèvement du jeu a donné aux élèves un sentiment de satisfaction et de réussite

1. je ne suis pas d'accord absolument	2. je ne suis pas d'accord	3. je suis neutre	4. je suis d'accord	5. je suis d'accord absolument
---------------------------------------	----------------------------	-------------------	---------------------	--------------------------------

6. Le jeu est un outil efficace pour permettre aux étudiants d'accroître leurs compétences interculturelles.

1. je ne suis pas d'accord absolument	2. je ne suis pas d'accord	3. je suis neutre	4. je suis d'accord	5. je suis d'accord absolument
---------------------------------------	----------------------------	-------------------	---------------------	--------------------------------

7. Le temps nécessaire aux élèves pour terminer le jeu est suffisant

1. je ne suis pas d'accord absolument	2. je ne suis pas d'accord	3. je suis neutre	4. je suis d'accord	5. je suis d'accord absolument
---------------------------------------	----------------------------	-------------------	---------------------	--------------------------------

8. Recommanderiez-vous ce jeu à d'autres enseignants ?

1. Oui	2. Non	3. Je ne suis pas sûr
--------	--------	-----------------------

9. Autres commentaires ou suggestions :

10. Groupe d'âge des élèves :

7-8 ans	9-10 ans	11-12 ans	13-14 ans
---------	----------	-----------	-----------

11. Nombre d'étudiants ayant joué au jeu C.U : _____

Merci beaucoup !