

JOURNEE DE L'EUROPE – CLASSE DE TBRB

Initialement engagée dans un projet européen, la classe de TBRB n'a pas pu le mener à bien (<https://urlr.me/RD3PX>) compte tenu du contexte sanitaire.



Néanmoins, en parallèle d'un autre projet développé en collaboration avec le CNRS et le laboratoire de la Dynamique des Langues (DDL) – voir ci-après - , nous consacrerons avec ces élèves la **journée du 6 mai** à la découverte de l'Europe à travers ses langues et ses diversités.

Le projet initié avec le laboratoire de la DDL tourne autour d'un jeu créé sous le sponsor du CNRS qui met en scène des serveurs, un maître d'hôtel et des cuisiniers autour des plats du monde. (**Jeu [kosmopolit :]**)

Dans ce jeu ; le serveur est le seul à communiquer avec un client via une tablette et prend des commandes. Sauf que le client l'exprime dans **sa langue natale** souvent inconnue du serveur et très difficilement compréhensible de prime abord.

Le serveur passe la commande au maître d'hôtel qui charge les cuisiniers de retrouver les éléments de la recette. Une fois ces éléments rassemblés, le cuisinier le redonne au maître d'hôtel qui le repasse au serveur qui est le seul à pouvoir servir le client...A découvrir en ligne : <https://youtu.be/3gjVUtpcDYk>

PHASE PEDAGOGIQUE (Matinée – 10h / 12h)

Ce travail en classe entière aura pour thème l'Europe, ses pays, ses capitales et ses traditions.

Les élèves (par groupe) devront placer sur une carte d'Europe une capitale, un plat, une boisson, un lieu emblématique tous exprimés dans une des langues officielles européennes. Ils devront mettre à profit leur culture générale en examinant l'écriture de la langue, sa sonorité, etc.... Une fois tous les pays identifiés, nous pourrons préciser également :

1. Leur appartenance à la zone Euro, à l'espace Schengen...
2. Les ingrédients (pour le plat) et la composition (boisson) de chaque marqueur national culinaire



PHASE JEU (directement après déjeuner) – 1H/1H30 – début 13h30

On **reprend le projet** avec le laboratoire DDL mais on **focalise** sur le continent Européen et la France. Le principe est le suivant :

1. 3/4 serveurs servent 6 tables chacun (temps limite) -> phase avec le téléphone pour jouer
2. Organisation, concentration, travail d'équipe sont les compétences mises en œuvre par les élèves pour ce challenge.
3. Un petit retour sur expérience sera organisé avec la collaboration des intervenants du CNRS. Sous la forme d'un QUIZZ, nous parlerons des langues régionales de la zone Euro, de leur histoire, de leur développement (ou de leur disparition) et de leur intégration dans la construction Européenne.

PHASE MISE EN SITUATION (fin de journée) – 1H/1H30

Dans cette phase, plutôt que d'utiliser le jeu tel qu'il est développé et vendu dans le commerce, les encadrants se mettront dans la peau du client. Le passage d'information ne se fera plus via l'application mobile mais **en vis-à-vis**. Le principe est le suivant :

1. 3/4 serveurs servent 6 tables chacun (temps limite), **MAIS**, ce sont de vrais clients qui parlent -> les intervenants du CNRS et les professeurs encadrant.
2. Le vrai client peut donner des indices (lieux historiques, capitales, dates clefs) si jamais le serveur le demande.

RESULTATS ATTENDUS DE CETTE JOURNEE

Les principaux objectifs de cette journée sont les suivants :

- Développer les connaissances des élèves sur l'Europe, ses composantes, ses traditions culinaires et ses langues
- Apprendre, par le jeu, à s'organiser et à coopérer dans des situations professionnelles de stress
- Développer la culture générale des élèves sur des sujets (les langues régionales) qui ne leur sont pas familiers.
- Faire prendre conscience aux élèves maîtrisant déjà plusieurs langues la force de telles compétences.

