

Détours de Babel

Un jeu de l'oie pour la classe de langues

Suggestions de développement

Les mots à découvrir que l'on rencontre dans le jeu représentent un vaste choix de langues européennes, à côté de mots dans d'autres langues et de nombreux visages et paysages du monde. Le but du jeu est de susciter la curiosité des joueurs pour les autres langues en suivant les règles d'un Jeu de l'oie traditionnel.

A l'enseignant de développer le jeu à sa guise avec des éléments de compléments, des précisions, et de répondre aux questions des élèves sur les réalités culturelles et langagières présentées.

Les possibilités de développement didactique sont nombreuses: de la simple description, dans la langue enseignée par exemple, des paysages sur lesquels le joueur s'arrête, à la recherche de similitudes (dans des langues de proximité) pour des mots trouvés; d'un commentaire sur l'ethnie ou le peuple représenté par un visage à la recherche de mots déjà vus/entendus dans la langue découverte; on pourra aussi essayer de reproduire les idéogrammes, ou inventer des hiéroglyphes pour d'autres mots.

Après avoir exposé quelques aspects des cultures "rencontrées" on pourra proposer des essais de comparaison entre ces cultures ou entre les diverses langues du jeu.

Il s'agit plus d'un éveil aux langues très simple pour susciter intérêt et curiosité de la part des élèves que d'un exercice linguistique, c'est pourquoi nous ne proposons pas de pistes didactiques précises ni contraignantes. A vous de jouer!

Babylonische Umwege

Eile mit Weile für den Sprachunterricht

Vorstellung

Das Spiel regt zu einer Entdeckungsreise unter einer breiten Auswahl von Wörtern, die vorwiegend europäischen Sprachen entstammen, von typischen Gesichtern und von anregenden Landschaften an. Dabei geht es darum, Neugierde und Lust an der Kenntnis anderer Sprachen zu wecken. Die Lehrkraft wird das Spiel nach Belieben mit anderen Aktivitäten bereichern und etwa auf die verschiedenen Sprachen und Kulturen mit zusätzlichen Informationen und Vertiefungen näher eingehen.

So bieten sich auch viele Didaktisierungsmöglichkeiten an: Von der einfachen Beschreibung in der unterrichteten Zielsprache der auf den jeweiligen Feldern angetroffenen Landschaften bis zur Entdeckung sprachlicher Ähnlichkeiten; von der Kommentierung der ethnischen Merkmale und des Ausdrucks der angetroffenen Gesichter zur Suche nach bereits bekannten Wörtern in der jeweiligen Sprache; auch wird man z.B. neue Ideogramme oder Hieroglyphen erfinden können.

Nach der Beschreibung ausgewählter Aspekte der im Spiel vorgefundenen Kulturen, lassen sich unter aktiver Einbeziehung der Schülerinnen und Schüler interessante Vergleiche anstellen. Natürlich geht es dabei wesentlich mehr um eine einführende Begegnung mit Sprachen, die Neugier wecken soll als um Sprachübungen im strengen Sinne. Deswegen verzichten wir auf den Vorschlag von allzu strukturierten didaktischen Parcours.

Il Tradut-torre di Babele

Gioco dell'Oca per le classi di lingue

Presentazione

Le parole da trovare che si incontrano nel gioco rappresentano un'ampia scelta di lingue europee, accanto ad alcune altre lingue e a numerosi volti e paesaggi del mondo. Lo scopo del gioco è suscitare la curiosità dei partecipanti per le altre lingue, seguendo le regole di un tradizionale gioco dell'oca. Spetta poi all'insegnante arricchire l'attività secondo le modalità che preferisce, fornire complementi e precisazioni, rispondere a domande sulle realtà culturali e linguistiche evocate.

Le possibilità di sviluppo didattico sono molteplici: dalla semplice descrizione, nella lingua insegnata, dei paesaggi sui quali si fermano i giocatori, alla ricerca delle rassomiglianze linguistiche (tra lingue di prossimità) fra le diverse parole trovate; dal commento sull'etnia o sulla popolazione rappresentate da un volto, alla ricerca di parole già viste o sentite in quella lingua; si potrà pure tentare di riprodurre ideogrammi o inventare geroglifici per altre parole. Dopo aver illustrato qualche aspetto delle culture "incontrate", si potranno proporre confronti fra queste culture o fra le diverse lingue del gioco. Evidentemente, più che di un esercizio linguistico, si tratta di un'attività di educazione al plurilinguismo molto semplice, che ha lo scopo di risvegliare l'interesse degli allievi. Proprio per questa ragione, evitiamo di proporre piste didattiche più precise o vincolanti. Buon divertimento!

Règles du jeu

Ce jeu des langues est composé de 63 cases; on jouera en classe en (5-6) petites équipes de 3-4 élèves.

Se munir de deux dés et de pions de reconnaissance pour les équipes adversaires.

Le jeu présente un “raccourci” des langues et, son but est d’arriver en premier à la 63ème case: la Tour-te! Mais aux détours du chemin on rencontre des surprises.

- Premier tour: on jette les dés et si on obtient 9 avec 4 + 5, on va à la case 37; si on a 9 avec 3 + 6, on va à la case 25.
- En arrivant sur une TOUR on avance ou on recule comme suit: 9 avance à 40; 18 avance à 46; 27 avance à 53; 36 recule à 5; 45 recule à 16; 54 recule à 28.
- En arrivant sur le Logo BABYLONIA: on avance du double des points obtenus.
- En arrivant sur un VISAGE (cases 11, 17, 24, 32, 35, 40, 57, 62): la bonne réponse à “Quelle langue parle cette personne?” fait avancer de deux cases supplémentaires.
- En arrivant sur un TEXTE: lire le mot donné, dire quelle est la langue et traduire dans sa propre langue. Si on trouve les deux solutions on avance de 4 cases. Si on ne sait pas répondre, on peut demander une aide à l’enseignant. On reste sur place.
- La non connaissance des mots dans les quatre LANGUES NATIONALES entraîne les pénalités suivantes: n° 29 on attend deux tours; n° 34 on attend qu’un joueur arrive et donne la solution; si on est le dernier on perd deux tours; n° 42 on attend d’être dépassé par tous les autres joueurs; n° 59 on recule du double de points obtenus.
- Case 58: HIEROGLYPHE! c’est une langue morte, on retourne à la case Départ!
- Pour gagner il faut arriver pile sur la case 63. Si on a plus de points on recule du nombre en trop.

Spielregeln

Dieses Spiel besteht aus 63 Feldern. Eine Schulklasse kann mit 5 bis 6 Mannschaften zu je 3-4 SchülerInnen mitspielen. Notwendig sind zwei Würfel und Spielsteine für jede Mannschaft.

Das Spiel erlaubt das Überfliegen vieler Sprachen. Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst das 63. Feld erreicht.

- Erster Wurf: wer 9 (4+5) erzielt, geht auf Feld 37; wer 9 (3+6) erzielt, geht auf Feld 25.
- Wer zu einem TURM kommt, rückt vor oder zurück nach folgender Regel: Feld 9 rückt vor auf 40, 18 rückt vor auf 46, 27 rückt vor auf 53, 36 geht zurück auf 5, 45 geht zurück auf 16, 54 geht zurück auf 28.
- Wer aufs Logo von BABYLONIA kommt, rückt um das Doppelte der erzielten Punkte vor.
- Wer zu einem GESICHT kommt (Felder 11, 17, 24, 32, 35, 40, 57, 62), muss die Frage beantworten: *Welche Sprache spricht diese Person?* Bei richtiger Antwort rückt man zwei Felder vor.
- Wer zu einem TEXT kommt, muss das vorgefundene Wort lesen und folgende Fragen beantworten: *Um welche Sprache handelt es sich? Was bedeutet das Wort?* Falls beide Antworten richtig sind, rückt man um 4 Felder vor. Falls nicht, muss man die Lehrkraft fragen und an Ort bleiben.
- Wer ein Wort in den 4 LANDESPRACHEN nicht erkennt, muss wie folgt büßen: Feld 29 wartet 2 Spielzüge, 34 wartet bis jemand nachkommt und die richtige Lösung gibt (ist man der/die Letzte, wartet man zwei Spielzüge), 42 wartet bis alle Spieler überholt haben, 59 geht um das Doppelte der erzielten Punkte zurück.
- Feld 58: HIEROGLYPHE! Es ist eine tote Sprache, zurück zum Anfang!
- Es gewinnt, wer direkt auf das Feld 63 kommt. Wer mehr Punkte hat, muss um eine entsprechende Felderanzahl zurück.

Regole del gioco

Questo gioco delle lingue è composto di 63 caselle e si gioca in classe, a (5-6) squadre di 3-4 allievi.

Occorrente per giocare: due dadi e delle pedine di riconoscimento per le diverse squadre.

Lo scopo del gioco, attraverso un’ampia panoramica sulle lingue, è di giungere per primi alla 63a casella: la Torre! Ma non è facile, perché il percorso comporta molte sorprese.

- Alla prima giocata, chi fa 9 con 5 e 4 va alla casella 37; chi fa 9 con 6 e 3 va alla casella 25.
- Chi arriva su una TORRE avanza o retrocede come segue: dalla casella 9 si avanza alla 40; dalla 18 si passa alla 46; dalla 27 si va alla 53; dalla 36 si arretra alla 5; dalla 45 si indietreggia fino alla 16; dalla 56 si passa alla 28.
- Chi arriva sul logo di BABYLONIA raddoppia il punteggio ottenuto con l’ultimo lancio dei dadi.
- Chi arriva su un VOLTO (caselle 11, 17, 24, 32, 35, 40, 57, 62), avanzerà di due caselle se sa rispondere alla domanda: “Quale lingua parla questa persona?”
- Chi giunge su un TESTO, dopo aver letto la parola, deve dire di quale lingua si tratta e tradurla nella propria lingua. Se si trovano ambedue le risposte, si avanza di 4 caselle. Se non si sa rispondere, si può chiedere l’aiuto dell’insegnante, ma si rimane sul posto.
- La non conoscenza delle parole nelle quattro LINGUE NAZIONALI comporta le seguenti penalità: alla casella 29, ci si riposa mentre gli altri giocano per due volte; alla casella 34, vi si resta finché un altro giocatore non trovi la soluzione, e se si è l’ultimo si aspetta 2 giri; alla 42 si aspetta di essere superato da tutti gli altri giocatori; dalla 59 si indietreggia del doppio dei punti ottenuti.
- Chi arriva alla 58, il GEROGLIFICO, che è una lingua morta, ritorna alla casella di Partenza.
- Per vincere bisogna arrivare precisamente alla casella 63. Chi fa più punti arretra di altrettanti.

Soluzioni: traduzioni delle parole e lingue / Solutions: traduction des mots et langues / Lösungen: Übersetzung der Wörter und Sprachen

- | | | | |
|----|--|----|--|
| 2 | stella - frisone / étoile - frison / Stern - Friesisch | 32 | multicolore - hindi / multicolore - hindi / mehrfarbig - Hindi |
| 4 | musica - ungherese / musique- hongrois / Musik - Ungarisch | 33 | viaggio - islandese / voyage - islandais / Reise - Isländisch |
| 5 | libertà - olandese / liberté - hollandais / Freiheit - Holländisch | 34 | gioventù - romancio / jeunesse - romanche / Jugend - Rätoromanisch |
| 6 | [sadaka]amicizia - arabo / amitié - arabe / Freundschaft - Arabisch | 35 | “nostra madre”= America - lingua navajo / “notre mère”= Amérique - langue des Navajos / „unsere Erde“ = Amerika - Sprache der Navajo |
| 7 | città - serbo-croato / ville - serbo-croate / Stadt - Serbo-Kroatisch | 37 | [mir] pace - russo / paix - russe / Frieden - Russisch |
| 10 | [pessen] canto - bulgaro / chant - bulgare / Gesang - Bulgarisch | 39 | foresta - turco / forêt - turc / Wald - Türkisch |
| 11 | [zi] bambino - cinese / enfant - chinois / Kind - Chinesisch | 40 | [halleluja] halleluja- ebraico / hébreu / Hebräisch |
| 12 | amore - albanese / amour - albanais / Liebe - Albanisch | 41 | strada - ceco / rue - tchèque / Strasse - Tschächisch |
| 14 | abbraccio - inglese / étreinte - anglais / Umarmung - Englisch | 42 | silenzio - tedesco / silence - allemand / Stille - Deutsch |
| 15 | ridere - catalano / rire - catalan / lachen - Katalanisch | 44 | cielo - finlandese / ciel - finnois / Himmel - Finnisch |
| 17 | pioggia - aborigeno (Kamilaraay del New South Wales) / pluie - aborigène (Kamilaraay du New South Wales) / Regen - Eingeborenensprache (Kamilaraay in New South Wales) | 46 | lingua - rumeno / langue - roumain / Sprache - Rumänisch |
| 19 | giustizia - esperanto / justice - espéranto / Gerechtigkeit - Esperanto | 47 | [domos] casa - greco / maison - grec / Haus - Griechisch |
| 21 | raggio di sole - svedese / rayon de soleil - suédois / Sonnenstrahl - Schwedisch | 50 | arcobaleno - spagnolo / arc-en-ciel - espagnol / Regenbogen - Spanisch |
| 25 | mare - gallese / mer - gallois / Meer - Walisisch | 52 | bellezza - irlandese / beauté - irlandais / Schönheit - Irisch |
| 28 | verità - polacco / vérité - polonais / Wahrheit - Polnisch | 53 | pane - portoghese / pain - portugais / Brot - Portugiesisch |
| 29 | fiaba - italiano / conte de fées - italien / fabel - Italienisch | 55 | acqua - danese / eau - danois / Wasser - Dänisch |
| | | 57 | villaggio - swahili / village - swahili / Dorf - Swahili |
| | | 59 | io - francese / moi - français / ich - Französisch |
| | | 60 | vita - norvegese / vie - norvégien / Leben - Norwegisch |
| | | 62 | [rifuku] felicità - giapponese / bonheur - japonais / Glück - Japanisch |