



ESCAPE GAME BILINGUE À LA FERME

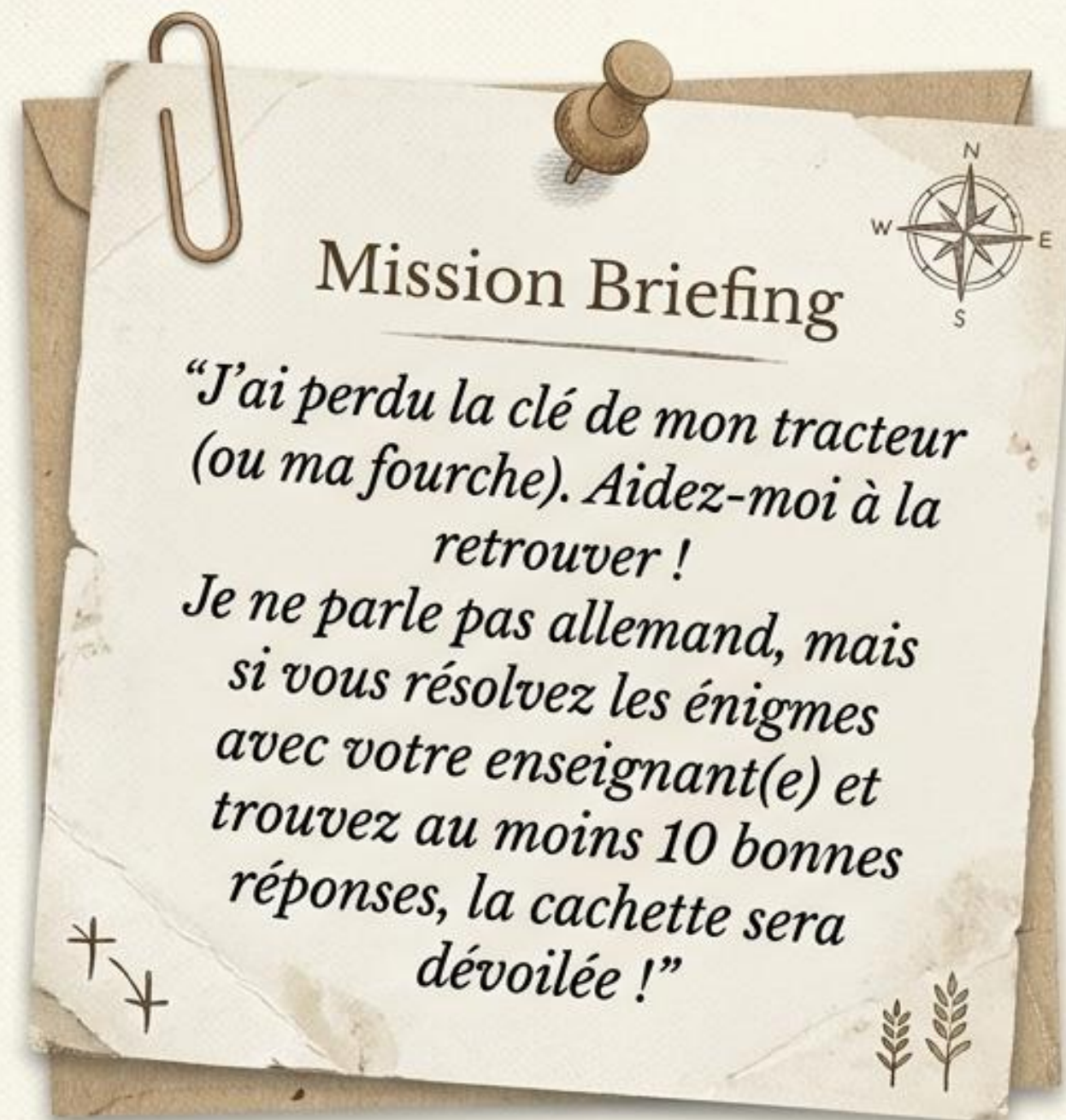
Projet CREA-GREEN-ENGAGEMENT | Ressources EMILE 2025/26

Kit d'animation et Fiche de suivi pour l'agriculteur



Le Concept : Apprendre par l'Action

Une visite de ferme pédagogique transformée en jeu d'évasion (Escape Game) pour pratiquer l'allemand en situation authentique.



Mission Briefing

*“J’ai perdu la clé de mon tracteur
(ou ma fourche). Aidez-moi à la
retrouver !*

*Je ne parle pas allemand, mais
si vous résolvez les énigmes
avec votre enseignant(e) et
trouvez au moins 10 bonnes
réponses, la cachette sera
dévoilée !”*

**Objectif : 14 défis possibles au fil de la visite.
10 réussites = Mission accomplie !**

La Synergie des Rôles : Qui fait quoi ?



L'Agriculteur
(En Français)



Rôle : Maître du jeu et déclencheur.



Action : Introduit l'intrigue et maintient le rythme. Lance les défis en français pour assurer la compréhension globale (Pouvez-vous me dire en allemand quel temps il fait ?).



Suivi : Valide les étapes sur sa fiche de bord.



L'École / Enseignant
(En Allemand)



Rôle : Facilitateur linguistique.



Action : Assure l'étayage. Pose les questions spécifiques en allemand (Wie ist das Wetter?).



Soutien : Accompagne les élèves dans la formulation des réponses et relance la participation.



FICHE DE SUIVI DE L'AGRICULTEUR (FORMAT TERRAIN)

À cocher	Défi initié par l'agriculteur (en Français)	Attendu des élèves / de l'enseignant (en Allemand)
[]	1. Accueil : Pour commencer notre aventure, présentons-nous ! Quel est ton nom ?	L'enseignant demande : <i>Wer bist du?</i> -> Les élèves disent leurs prénoms.
[]	2. Salutation : On ne commence jamais sans dire bonjour. Pouvez-vous chanter ?	Dire <i>Hallo / Guten Morgen</i> ou chanter ensemble une comptine de la ferme.
[]	3. Météo : Regardez le ciel, pouvez-vous me dire en allemand le temps qu'il fait ?	Dire la météo : Sonne, Regen, kalt, warm.
[]	4. Ouïe : Chut... Écoutez bien. Quel animal fait ce bruit à l'extérieur ?	Imiter le cri et nommer l'animal.
[]	5. Identification : Comment s'appelle cet animal qui se trouve devant nous ?	Nommer l'animal : Kuh, Schwein, Hase.
[]	6. Comptage : Pouvez-vous compter ces lapins en allemand ?	Compter à voix haute : Eins, zwei, drei...
[]	7. Alimentation : Que mange la vache ? De quoi a-t-elle besoin pour vivre ?	Nommer la nourriture : Gras, Wasser, Sonne.
[]	8. Toucher : Touchez doucement l'animal. Quelle partie du corps utilisez-vous pour caresser ?	Nommer : Hand.
[]	9. Odorat : On sent une odeur ici. Avec quelle partie du corps percevez-vous cela ?	Nommer : Nase.
[]	10. Couleurs : Regardez son pelage. De quelle couleur est-il en allemand ?	Nommer la couleur : Schwarz, Weiß, Braun.
[]	11. Goût : Goûtons ce produit de la ferme. Est-ce que c'est bon ?	Répondre : Gut ou Nicht gut.
[]	12. Conclusion : Vous avez 10 bonnes réponses ! Comment était la visite ?	Célébrer ensemble : Toll, Super, Prima.

Une intégration fluide : La cartographie du parcours



Les 11 énigmes ne sont pas une liste à cocher, mais des points d'étape naturels qui enrichissent chaque zone de votre exploitation.

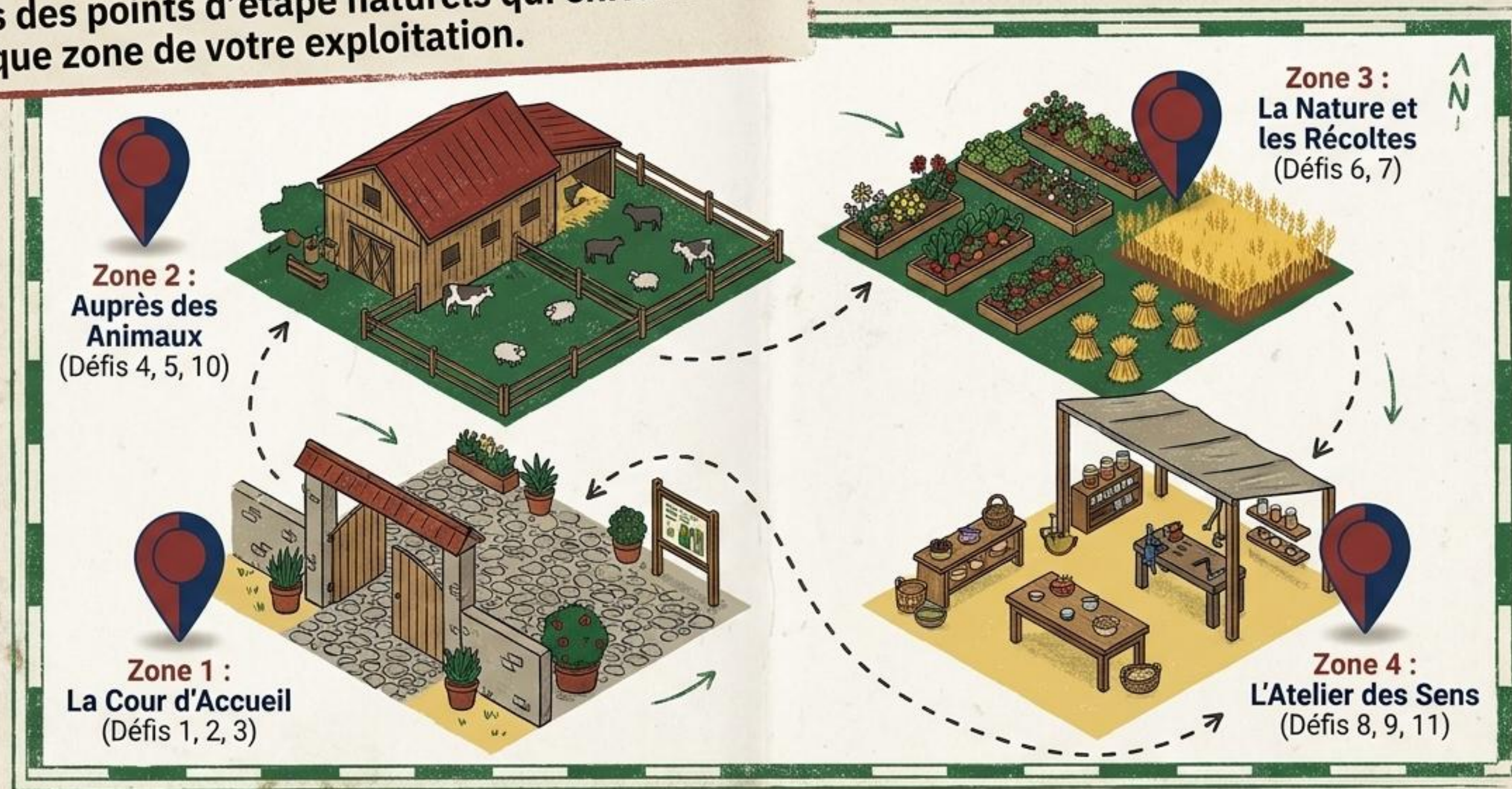









Tableau de bord des compétences sollicitées



	 Observation	 Écoute	 Toucher	 Odorat	 Goût	 Langage (Allemand)
Cour d'Accueil	✓	✓				✓
Les Animaux	✓	✓				✓
Les Récoltes	✓					✓
L'Atelier des Sens			✓	✓	✓	✓

Le rallye EMILE engage le corps entier :
 la mémorisation du vocabulaire allemand s'ancre
 directement dans l'expérience physique de la ferme.



Phase 1 : L'Entrée en Matière (Défis 1 à 3)



Se Présenter - Briser la glace immédiatement pour engager le groupe (Wer bist du?).



Chanter Ensemble - Utiliser la chanson du coq ou du bonjour bonjour comme rituel de transition joyeux.



Observer le Ciel - Le défi de la météo connecte les enfants à l'environnement extérieur dès les premières minutes.

Phase 2 : L'Interaction avec le Vivant (Défis 4 à 7)



Arrêt aux enclos : Utiliser la présence physique des vaches, poules ou lapins pour stopper le groupe et lancer les défis d'identification et de comptage visuel.



Comprendre les besoins : L'heure du repas est le moment parfait pour faire formuler les nécessités vitales. L'agriculteur pose la question en français (Que mange cet animal ?), l'enseignant guide vers l'allemand (Wasser, Sonne, Gras).

Phase 3 : L'Éveil Sensoriel et la Récompense (Défis 8 à 12)



Le Corps en Action :
Les défis sensoriels rendent le vocabulaire concret. Toucher (Hand), sentir le foin (Nase), goûter la production (Gut / Nicht gut).

La Victoire : Dès que la dixième case est cochée sur la fiche, révélez théâtralement la clé cachée !

SUPER FERMIER

Célébration Collective :
Conclure la visite en décernant le titre de Super Fermier avec les félicitations finales (Super, Prima, Toll).