



●●● **Fiche d'accompagnement pédagogique**

●●● **Thèmes** : Langues du monde, langages et cultures

●●● **Niveaux** : Cycles 2, 3 et 4

●●● **Nombres de joueurs** : 2 à 6 joueurs ou 2 à 6 groupes

●●● **Mise en place** : 5 minutes

●●● **Durée** : 35-40 minutes

●●● Les **règles** complètes sont également disponibles : [en vidéo](#) et en moins de 3 mn ou [en vidéo](#) complète en 10 mn

*Dans cette fiche :*

1. Le jeu
2. Les défis et leurs sous-tendus pédagogiques
3. Exemples d'utilisation autonome des défis
4. Principaux objectifs catégorisés par matières
5. Apprentissages visés
6. Points de vigilance
7. Adaptations possibles
8. Pour aller plus loin : suggestions d'activités



Komunikado (espéranto)  
\ko.mu.ni.'ka.do\ :

Communication (action de communiquer)

*Nous pensons que la connaissance linguistique contribue au respect de l'altérité culturelle,  
premier pas vers la communication et la compréhension*

Le Komunikado tend à l'éveil d'une conscience socio-linguistique, où les langues sont :

- ● ● **un outil** d'échange, de communication
- ● ● **un vecteur** de valeurs comme le respect, l'égalité, l'ouverture à l'altérité
- ● ● **un patrimoine** à transmettre, à valoriser, à préserver

### ● ● ● 1. Le jeu

Dans ce jeu de coopération les joueurs incarnent chacun un personnage. Les personnages ont été choisis en fonction de plusieurs critères : 1/ leur contribution à la diffusion des connaissances et au rapprochement entre les peuples à travers les langues 2/ leur diversité d'origine.

Les héros doivent reconstruire la cité de Kosmopolis, qui est imaginaire. Pour y parvenir, ils rassemblent 6 monuments obtenus tour après tour en relevant les défis autour du monde.

La couleur de chacun des monuments est associée à la couleur d'un personnage. Les monuments représentent symboliquement le personnage : l'obélisque adopte la couleur de Ptolémée, pharaon bâtisseur à Alexandrie, on a imaginé l'imprimerie de Gutenberg, le pavillon de calligraphie de Murasaki Shibuku, l'école de langues de Sacagawae, le panthéon de Louis Braille, la pagode du lettré Bi Sheng...

La présentation générale du jeu, également disponible sous forme de livret dans la boîte, est accessible [en version .pdf](#)

Elle contient la description du parcours et des défis, les bios des héros...

●●● 2. Les défis et leurs sous-tendus pédagogiques :

1. les Bulles : dans un contexte d'éveil à différentes formes écrites et à travers la curiosité de la découverte, les Bulles sont l'occasion d'un premier panorama de la richesse culturelle, puis d'un classement des langues par familles, qui s'opère grâce aux codes couleurs et aux réponses. La proximité de certaines langues peut ainsi être soulignée pour participer à la déconstruction de stéréotypes (racistes, discriminatoires, etc.)
2. les Questions : apportent des connaissances générales, groupées par niveaux. Les réponses, au dos des cartes, permettent d'ouvrir des discussions, de mobiliser des acquis, de susciter des recherches.
3. les Mémots : sollicitent la logique visuelle et intuitive pour opérer associations et liens. Les cartes ont par ailleurs cet objectif de renforcer la confiance en l'apprentissage de langues inhabituelles (dites « rares »).
4. les Tabuzzles : font appel à la logique d'assemblage et permettent une manipulation (ici de l'écrit) pour un éveil participatif aux calligraphies : traits, lettres, caractères. Les mots « interdits » de la seconde partie du défi contribuent au contournement des stéréotypes.
5. les Énigmes : requièrent imagination et réflexion pour établir une correspondance entre sens et visuels. Elles ouvrent à des structures de pensée éloignées (figuratives en l'occurrence)
6. les Signe ton Mime : déploient une intelligence corporelle qui favorise ici l'inclusion de formes de communication minoritaires. Le respect de la différence (un handicap auditif) est valorisé à travers une application pratique, spatiale, du langage.



●●● 3. Les défis peuvent s'utiliser de manière autonome ●●●

exemples :

	Utiliser pour...	Élargir vers...
Bulles	découvrir l'écrit dans le monde, classer, catégoriser, structurer	des rapprochements culturels pour contourner les stéréotypes
Questions	étoffer la culture générale (histoire, géographie, sociétés, langues)	des points précis de cours
Mémots	découvrir l'écrit, enrichir l'esprit de déduction	l'ajout de langues, de dessins, travailler sur l'universalité de certaines notions
Tabuzzles	manipuler, assembler, identifier les traits, les formes	la création manuelle de nouveaux puzzles, avec d'autres langues
Enigmes	découvrir les mots composés (2 lexèmes libres = 1 <i>lemme</i> ) du monde, deviner, déduire leur sens	l'imagination : créer des lemmes, l'empathie : les mots composés français sont-ils faciles pour les locuteurs d'autres langues ?
Signe ton Mime	inscrire la communication dans l'espace et le mouvement, s'approprier la gestuelle, découvrir la LSF	une communication de base en LSF



●●● 4. Principaux objectifs du jeu :

Mise en valeur de la communication – Renforcement de l'esprit de coopération – Eveil des consciences sociolinguistiques – Sensibilisation au multilinguisme et au respect de la diversité

Les thèmes abordés :

- En géographie : la situation dans l'espace, les continents et les pays, les grandes aires culturelles et géopolitiques et leur répartition, les migrations, flux et échanges
- En histoire : les contacts intercivilisationnels et interculturels à travers le temps, leur histoire comparée, les biographies des personnages, la chronologie des inventions
- En français : la francophonie dans le monde, le français au sein de la famille romane, la notion de familles linguistiques, leurs parentés et leurs distinctions, l'alphabet, l'étymologie, les apports d'une langue à l'autre, les mots composés
- En arts plastiques : l'écrit dans le monde, la calligraphie, la graphie, l'appropriation de la lettre, des lettres et langues figuratives au dessin, au design, aux arts
- En enseignement moral et civique : l'intégration, l'inclusion, le respect, l'égalité, la tolérance, la sphère publique et la sphère privée, la Constitution, la laïcité, les droits fondamentaux, les peuples autochtones, les langues régionales, la préservation du patrimoine immatériel
- En langues étrangères : l'approche comparative des oraux, des écrits, les sphères culturelles des langues enseignées, la présence quotidienne des langues enseignées, le développement d'une appétence pour l'enseignement de ces langues





●●● **5. Apprentissages visés :**

Cycle 2 :

Sensibilisation et découverte de la diversité culturelle et de la richesse linguistique. Permet une approche dynamique et ludique de la pluriculturalité.

Cycle 3 :

Reconnaissance et renforcement des langues connues, développement et enrichissement des aspects culturels des langues du monde, développement des approches et contextes géo-historiques des langues du monde. Mobilisation et développement des connaissances linguistiques, géographiques, historiques et culturelles.

Cycle 4 :

Décentralisation dans le but d'apprendre sur soi et les autres, se distancer de ses références et contourner les stéréotypes. Pouvoir expliciter les aspects sociolinguistiques et culturels des langues connues et étudiées. Pouvoir mettre en lien la classe et le monde extérieur, en utilisant le jeu comme un pont les reliant.



●●● **6. Points de vigilance :**

1. Veiller au respect des tours et déplacements, penser à déplacer les pions personnages.

●●● Note : on a choisi de laisser le plateau « ouvert », sans parcours imposé, pour libérer le déplacement, et évoquer ainsi l'aspect transfrontalier des langues et la fluidité de leurs échanges. Les langues, dans la mesure du possible, ne sont pas territorialisées (pas de drapeaux nationaux).

2. Être sûr que les différents éléments sont présents et utilisables avant et après chaque partie (voir « contenu » dans le livret de règles pour avoir la liste complète du contenu de la boîte, qui contient 146 pièces)

3. Les pièces des Tabuzzles peuvent se mélanger, penser à les mettre à part les uns des autres. Vous pouvez choisir d'en mélanger 1, 2 ou davantage, selon l'âge des participants et la complexité que vous voulez donner à ce défi. Chaque planche (10 par 15 cm) contient 6 pièces.

4. Encourager la coopération. Les réponses sont idéalement collégiales.

●●● Note : il n'y a dans ce jeu pas de victoire personnelle. L'assemblage de Kosmopolis elle-même se fait sous la forme d'un puzzle auquel chacun des joueurs peut apporter la contribution de son personnage. Il n'est pas question de prétendre comprendre toutes les langues évoquées dans le jeu. Le but est d'en avoir un aperçu. Un tel but ne s'obtient pas dans la compétition.



### ●●● 7. N'hésitez pas à adapter ! ...

Les cartes questions peuvent être présentées et choisies selon le niveau des élèves et l'objectif pédagogique ; on peut inclure des limites de temps à l'aide d'un simple sablier, en fonction de l'âge des participants...

### ... et à prolonger vos parties !

1. Utiliser les épreuves isolément et organiser des mini-jeux avec les élèves, pour encourager la réflexion et la participation en nourrissant et élargissant la discussion.
2. Demander aux participants un retour sur leur partie, en demandant ce qu'ils ont aimé, appris, s'ils savaient déjà certains points et s'ils ont envie de partager des connaissances personnelles sur les langues ou sur les cultures. Baser une activité sur ces apports personnels (cf. *infra*)
3. Initier des projets pédagogiques interscolaires et régionaux (sur les langues régionales, les langues vivantes enseignées, référencer et illustrer les langues maternelles des élèves...)

### ●●● 8. Suggestions d'activités :

#### 1. dessine ta Kosmopolis idéale

Comment et pourquoi : discuter des lieux de savoir (école, médiathèque, musée, université, etc.), imaginer leur architecture, leur accessibilité... Evoquer le droit à l'éducation.

#### 2. calligraphie ton prénom

Comment et pourquoi : varier les manières d'écrire, utiliser de nouvelles techniques, s'approprier de nouveaux lettrages, s'immerger dans l'aspect figuratif de certaines langues.

#### 3. créons notre propre langue

Comment et pourquoi : renforcer la cohésion de la classe et de l'école. Stimuler l'imagination. Structurer l'apprentissage des langues en catégorisant les mots. Evoquer l'universalité de certaines notions.

#### 4. découvrons les métiers de l'univers des langues : imprimeur, écrivain, traducteur...

Comment et pourquoi : sensibiliser à des savoirs-faire et à leur préservation. Organiser des visites extra-scolaires.

#### 5. inventons nos propres défis

Comment et pourquoi : étoffer les Signe ton Mime en faisant nos propres recherches, rassembler des questions dont on trouvera les réponses ensemble...

6. situons les inventions évoquées dans les biographies sur notre frise chronologique

Comment et pourquoi : contextualiser le contenu du jeu dans l'histoire. Etablir des rapprochements avec ce qui a été vu en classe. Elargir ces rapprochements à d'autres pays pour créer une première approche comparative de l'histoire des peuples.

7. imaginons la communication de demain : avec quelles langues, quels moyens ?

Comment et pourquoi : sous forme de récit ou de prise de parole, débattre des enjeux de notre propre avenir : l'anglais, le français et l'espagnol seront-ils parlés partout, par tous ? Quel sera le rôle des technologies numériques ?

8. scénarisons une pièce de théâtre en langue étrangère

Comment et pourquoi : dynamiser l'écrit et le théâtre, pourquoi pas, en y intégrant des mots, des passages, des traductions de langues étrangères

9. découvrons les apports des langues étrangères au français de nos quotidiens

Comment et pourquoi : faciliter la connaissance de l'étymologie, et favoriser l'intégration en revenant sur les mouvements de population qui ont jalonné l'Histoire

● ● ● etc. ● ● ●

● ● ● Vos questions, vos suggestions, vos avis : [komunikado@yahoo.com](mailto:komunikado@yahoo.com)  
ou [PlayKomunikado](#)

