

MEXICO EXPRESS

24 joueurs (ou plus, à vous de créer d'autres métiers, ou d'autres touristes)

Temps de jeu: au moins 2 heures

Complexité: certaine (mise en place, l'appropriation)

Niveau: A2

Compétences:

- Comprendre ce que l'on me dit dans un magasin, à la poste, à la banque
- Comprendre des directions pour me rendre d'un endroit à un autre(optionnel)
- Demander des renseignements dans des situations courantes du quotidien
- Demander à son interlocuteur de reformuler, de répéter

1) Matériel:

- 24 cartes d'identité (10 espagnoles, 10 latino américaines, 4 agents secrets)
- 1 fiche technique par personnage (en fonction de leur métier)
- Des tickets de metro, de musée, de ciné, des timbres, enveloppes, etc. (pour faire plus vrai)
- 1 plan de México et un plan de Madrid avec les informations(pour les autochtones)
- 1 plan de México et un plan de Madrid VIDES (pour les touristes)
- une clé (pour l'hotel)
- un chronomètre
- un dé
- un gong ou une sonnette(c'est plus rigolo)
- de l'argent (le nouveau Monopoly propose des billets ET des pièces en euros)

Les plans proposés sont vierges. A vous d' y disposer les "endroits" à visiter. N'oubliez pas de prendre en compte que le Métro sert à se déplacer d'un quartier à l'autre, et que les touristes n'ont pas d'argent entre l'office de tourisme et la banque. Mais vous pouvez également choisir de mettre un guichet dans chaque quartier.

Les cartes d'identité peuvent être collées sur des cartons de TROIS COULEURS différentes:

Exemple: Equipe espagnole: Orange, Equipe Latino : Bleue, Agents Secrets : Noirs
(permet de contrôler plus facilement si la personne en jeu est de la bonne équipe)

Astuce: Le format permet de fabriquer 2 cartes d'identités pour une pochette plastique standard. Evite donc la plastifieuse. Un coup de scotch, et c'est parti.

Coller au dos de chaque carte le récapitulatif des amendes à payer en fonction du niveau

2) S'approprier son personnage

Pré-recquis:

Les élèves doivent savoir donner des indications sur un plan et les comprendre. Si ce n'est pas le cas, on peut enlever cette partie de mission et les cartes « Employé de l'office du tourisme ».

Distribuer ou faire choisir les rôles en fonction des capacités de l' élève (timide/débrouillard, niveau faible ou pas.)

5 niveaux:

- 1 = le plus facile (presque rien à dire, il faut seulement écouter)
- 2 = on pose une ou deux questions (UN SEUL CONTEXTE)
- 3 = on pose plus de 2 questions et on doit faire signer un document (UN SEUL CONTEXTE)
- 4 = on propose un choix dans les réponses, on fait signer un document (UN SEUL CONTEXTE)
- 5 = le plus difficile, on doit être capable de se débrouiller PARTOUT

Note : la différence entre les niveau 2 et 4 n'est pas flagrante, mais ça peut en rassurer certains, et ça pimenter le jeu.

Effectuer un travail de Compréhension Ecrite sur les obligations de chacun. (libre à chacun de choisir la manière de faire)

Idées:

- Trace Ecrite dans le cahier: compléter « Mi personaje », « Mi misión », « Mis obligaciones », « Lo que no puedo hacer », « Lo que tengo que pagar si..... », etc. (occasion de (re)voir Tener que + infinitif)
- A l'oral: « Les espagnols, avancez d'un pas », « Les touristes professionnels, levez le pied gauche », « Les agents secrets, »
(permet d'allier Compréhension de l' Ecrit et Compréhension de l'Oral)
On peut passer le relais à un élève au choix (pourquoi pas à un Agent Secret ..)
- Expression Ecrite: rédiger un dialogue en fonction de la situation de votre personnage. (Définissez les critères de rédaction à votre sauce.) Cela permet de faire travailler les gens de même métier ensemble, et de leur laisser le choix des tarifs qu'ils proposent. Ces tarifs seront ainsi les mêmes dans les 2 pays.

Note: Cette dernière option de travail laisse aux élève l'illusion d'être par équipes de 2. Ils ne savent pas qu'ils travaillent avec leur ennemi, et ne divulguent ainsi pas leurs informations aux autres.

3) Les rôles

Les touristes professionnels: (niveau 5 - 4 joueurs)

Travaillent par binôme (selon leur nationalité). Travaillent pour le Lonely Planet (ou autre, peu d'importance)

Ils doivent:

- Récolter un certain nombre d'informations pratiques dans des endroits définis
- Compléter un plan de la ville en situant les endroits où ils doivent se rendre.
- Etre le plus économes possible.
- Acheter des tickets de métro pour passer d'un quartier à l'autre (3 quartiers par ville)

Ils décident d'eux même de la quantité d'argent qu'ils retirent à la banque (Carte Blanche).

Note: Ils ne connaissent normalement pas le coût de la vie sur place. Ils devront donc peut être retourner à la banque plusieurs fois.

Ils ne peuvent pas se rendre à un endroit s'ils ne savent pas où il est sur leur carte.

MATERIEL: Comme ils travaillent en binôme, une seule fiche technique et un seul plan pour deux.

Les agents secrets: (niveau 1 - 4 joueurs)

Sont appelés par la police (par deux, c'est plus simple pour eux de surveiller).

N'ont pas de nationalité connue. Celle-ci peut cependant être tirée au dé à la fin du jeu. Les amendes qu'ils auront reçues pendant leur service iront sur le compte de l'équipe désignée par le dé.

Ils doivent:

- chronométrer le temps de chaque « dialogue »
- remplir leur fiche d'agent secret
- faire le compte des amendes en fonction du niveau de chaque joueur. (cette tâche n'est pas toujours simple, car les cas sont tous différents, c'est pourquoi il est conseillé d'alterner les agents pour qu'ils aillent faire leurs comptes ailleurs, ou de les faire travailler en binôme: un gère le temps, l'autre les amendes.)
- à la fin, ils sont chargés de faire le total des amendes pour chaque équipe.
- Chronométrage: donne un peu de piment au moment du jeu (sinon ça trapine un peu..) On peut essayer de compter le temps total mis par chaque équipe à la fin du jeu (tous joueurs confondus, ou en ne choisissant que certains métiers, à vous de voir) et de le transformer en amende finale.
- Les agents secrets font tout ce que le flic corrompu n'a pas envie de faire. Ils peuvent donc demander à un touriste son ticket de métro s'il constate que ce dernier prend le métro (change de quartier).

Note: Ils permettent au flic corrompu (voir plus bas) de déléguer toutes les tâches pénibles.

Les autres : (Niveaux 2 à 4, 20 joueurs)

Ils doivent remplir leur fiche technique imposée par leur métier. Si une fiche n'est pas ou peu complétée, c'est le dé qui décidera de l'amende à payer.

Ils peuvent être amenés à donner des indications sur le plan si le touriste leur demande ce type d'information, mais ne sont pas obligés. (on peut ne pas savoir où se trouve le musée..)

Le Metro est partout.

Voir les Carnets d' Identité pour détails personnalisés.

Flic corrompu (le professeur ... soit le meilleur rôle de tous !!)

Délègue son travail. Surveille les agents secrets (4, ça permet de déléguer beaucoup) et le bon déroulement du jeu en général. Il peut:

- Intervenir à tout moment pour donner une amende à un cotoyen trop bruyant (jeter le dé pour définir le montant et multiplier ce numéro à sa guise)
- vendre du vocabulaire (toujours avec le dé)
- Donner une amende à ses agents secrets si le travail est bâclé
- Faire ce que bon lui semble et faire payer selon son humeur !!! (il faut donc bien insister sur son côté corrompu dès le départ. De toute façon, des flics corrompus, ça existe, non ?)

4) Lancer le jeu

Disposition de salle :

Disposer deux tables et deux chaises face à face, et une autre table un peu en retrait pour les agents secrets.

Tout autour: des chaises pour les non joueurs.

Note: Celle disposition, parmi celles essayées, est celle qui a permis aux élèves d' être le plus attentifs au jeu. Etant donné que seuls 4 élèves sont en situation à la fois, il est facile pour les autres élèves de ne pas s'intéresser à ce qui se passe.

1er tour:

- On tire au dé ou on demande à un touriste volontaire (Frida Kahlo, par exemple) de se lancer dans l'arène.
- On appelle l'employé de l'office de tourisme du pays visité (donc celui qui n'a pas la même nationalité que Frida Kahlo)
- Les agents secrets demandent l'identité des 2 personnes qui jouent.
- SONNETTE de départ (sonnée par un des joueurs): TOP CHRONO.
- Frida Kahlo demande une carte de la ville et les informations dont elle a besoin. La personne en face lui donne toutes les informations qu'elle demande.
- SONNETTE de fin (sonnée par un joueur)
- Frida Kahlo passera le relai (sa fiche technique et l'argent qui lui reste) à son coéquipier (Diego Rivera) pour leur prochain tour de jeu. Ils se mettent d'accord sur les endroits où chacun se rendra.

2ème tour:

Même situation, avec un touriste de l'équipe adverse (Pablo Picasso, par exemple). Même endroit, mêmes conditions.

On peut changer les agents secrets ou leur donner des missions différentes.

Tours 3 et 4:

Ils se font obligatoirement à la banque (sans argent, on ne vit pas, c' est la société qui veut ça..)

Tours suivants:

Chaque équipe de touriste décide des endroits où elle veut se rendre en priorité. Ils doivent donc annoncer où ils sont au début du tour. Le professionnel concerné par l'endroit se lèvera pour prendre place au centre.

Chaque professionnel (serveur de café, guichetier, etc.) doit toujours avoir avec lui sa fiche technique, son matériel (timbres, entrées, ticket, et ce que vous trouverez pour la cafeteria..)

Au début de chaque tour, restent sur la table :

- le GONG (ou la sonnette)
- les deux cartes complétées pour les professionnels, au cas où ils auraient à indiquer un chemin.
- La caisse (commune à tous les professionnels)

Fin du jeu:

Quand un touriste annonce qu'il a récupéré toute les informations, le jeu s'arrête.

Les agents secrets (ils ont le sale boulot, mais ils n'avaient qu'à pas être feignants lors du choix des rôles. ... !! Ou au contraire, pour les grands timides, ça leur donne un certaine importance aux yeux des autres):

- ils comptent le total des amendes de chaque équipe,
- comptent le temps (pas obligatoire)
- vérifient si les cartes complétées par les touristes correspondent aux cartes de l'office de tourisme
- vérifient si le tableau d'information pour le Lonely Planet est complété.

Chaque information manquante ou erronée sera facturée par un amende tirée au dé par le flic corrompu.

L' équipe gagnante est celle qui a gaspillé le moins d'argent.

5) Remarques

Les élèves ont fait quelques remarques intéressantes à la fin , pour le bilan:

- Certains agents secrets ont regretté de ne pas avoir pu jouer eux aussi (rare, mais véridic..!)
- Certains élèves auraient aimé jouer plusieurs fois. Car en réalité, à part les touristes professionnels, chaque élève ne joue qu'une seule fois. Ils ont proposé de faire plus d'équipes de touristes professionnels. On peut aussi faire de nos personnages des gens ambivalents et leur donner 2 métiers (ce qui se pratique de toute façon dans certains pays, mais demande plus de préparation)

On peut faciliter le jeu en enlevant les plans à compléter. On peut donner des plans complets aux joueurs. Cela réduit le temps de jeu de moitié ou presque.

Que faire quand un élève est absent ?

Si l'employé de banque n'est pas là, on peut très bien le faire remplacer par celui de l'équipe adverse. Si jamais les 2 personnes occupant le même métier sont absents, on peut décréter que l'endroit est fermé pour aujourd'hui, ou appeler un remplaçant (qui improvisera ...ce qui sera peut être un peu difficile. Je n'ai pas osé en ce qui me concerne), ou encore le flic occupera cette fonction (jamais testé non plus ..)

Attention:

- essayer de lancer le jeu sur 2 heures de cours qui ne soient pas trop espacées les unes des autres.
- Il est important que les élèves se soient bien approprié leur mission. Ils sont les seuls à pouvoir l'accomplir et ne pourront pas compter sur les autres pour la mener à bien. Certains élèves ont eu du mal à réaliser que leur prestation allait avoir de l'importance.