

# DOCK 63

Règle du jeu et  
accompagnement pédagogique



# DOCK 63



# La course-aventure du Rhin Supérieur

## LE CONCEPT

Le Dock 63 est une ancienne friche industrielle réhabilitée en espace de fête pour les jeunes. Mais la demande étant si forte, le local n'est accessible qu'à ceux qui réuniront le plus grand nombre d'amis venus de toutes les régions germanophones.

Les postulants sillonneront l'Alsace, l'Allemagne et la Suisse pour rassembler un maximum de monde autour d'eux.

Dock 63 est un jeu de plateau permettant de découvrir le Rhin Supérieur.

5 grandes thématiques sont représentées : la culture, les loisirs, la langue, le quotidien ainsi que des cartes en lien avec le monde économique et professionnel.

## LE PUBLIC

Dock 63 est destiné à des jeunes à partir de 9 ans.

Le niveau de langue ciblé va du niveau A1 (débutant) au niveau B1 (intermédiaire) selon la difficulté des questions.

## LES OBJECTIFS

Apprendre ensemble en s'amusant, telle est la devise de Dock 63.

Ce jeu permet de développer les connaissances culturelles dans l'espace du Rhin Supérieur.

L'essentiel est avant tout de JOUER, de DÉCOUVRIR un environnement et un quotidien pour faciliter les échanges au sein de cette région transfrontalière.

### **Compétences développées à travers le jeu :**

- Élargir le champ de connaissances culturelles.
- Favoriser la compréhension d'autres manières d'être et d'agir. Dock 63 permet aux élèves de développer des compétences sociales et civiques, ainsi que l'autonomie et la prise d'initiative attendues à l'école.
- Transférer des connaissances linguistiques dans des situations ludiques : écrire, écouter, répéter, chanter, comprendre, décrire, demander...
- Susciter plaisir et motivation pour l'apprentissage de la langue du voisin.
- Coopérer au sein de son équipe. Dock 63 se joue en équipe et favorise les phases de mises en commun et d'entraide entre les jeunes.

### **Compétences visées par le jeu DOCK 63 en lien avec le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues :**

Ce jeu est associé à la notion de plaisir et a toute sa place à l'école ou au collège. À sa manière, il contribue à faire progresser les élèves.

Le jeu DOCK 63 fait d'une part appel aux compétences orales et écrites, de réception et de production des élèves ; il permet d'autre part aux élèves de développer des compétences sociales et civiques, ainsi que l'autonomie et la prise d'initiative attendues à l'école.

- Parler en interaction : Ce jeu permet l'interaction entre élèves, permet aussi d'établir un contact social, dans la mesure où les élèves sont amenés à demander et donner des informations simples correspondant à leurs besoins et aux situations d'apprentissage demandées par le CECRL.
- Parler en continu : utiliser des mots et expressions et des phrases proches des modèles rencontrés, de manière ludique, reproduire un modèle oral, lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition sont aussi des objectifs du jeu.
- Écouter et comprendre : il s'agit à travers ce jeu de comprendre les points essentiels d'un message oral, de comprendre des mots familiers et des expressions très courantes, à l'aide de documents iconographiques, le plus souvent authentiques. Nous attendons des élèves, dans certaines situations du jeu, qu'ils comprennent un message oral et suivent les instructions reçues.
- Lire et comprendre : les élèves ont l'occasion, à travers ce jeu, de comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments



connus (indications, informations), de se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné d'un document visuel.

- Écrire : les élèves se retrouveront au gré des cartes en mesure de copier des mots isolés ou des textes courts et d'écrire des messages simples.
- Compétences sociales et civiques, autonomie et prise d'initiatives : respecter les règles collectives, respecter les principes de civilité, respecter les règles d'écoute et de prise de parole.
- Ce jeu permet également aux élèves de s'intégrer et coopérer dans un projet collectif, de manifester curiosité et créativité et d'assumer des rôles au sein d'un groupe.

## PRÉPARATION

**90 cartes « découvertes »** mettent en jeu différentes thématiques.

Au préalable, elles sont choisies par l'animateur en fonction du niveau du public et des sujets abordés.

**Au recto** de chaque carte « découvertes » :

- Le picto représentant la thématique,

Langue vivante



Culture



Éco-Pro



Loisirs




Quotidien



- Le numéro de la carte permettant de se référer au tableau pages 10 et 11 de ce livret,
- Un titre,
- Un texte informatif et un défi s'y rapportant, le tout en français et en allemand,
- Le niveau de difficulté indiqué par des étoiles : ★ = facile / ★★ = intermédiaire / ★★★ = expert,
- Des drapeaux indiquant si la fiche concerne principalement la France, l'Allemagne ou la Suisse.

### Cris d'animaux

En Allemagne, il semblerait que les animaux ne poussent pas les mêmes cris qu'en France.  
Par exemple, tandis que le coq français pousse un « Cocolico ! », le « Hahn » germanique lance un « Kikeriki ! »



### Tierlaute


- In Deutschland, so scheint es, geben Tiere nicht die gleichen Geräusche von sich wie in Frankreich.
- Zum Beispiel macht der französische Hahn „Cocolico!“, während der deutsche Hahn „Kikeriki!“ kräht.

---

#### Défi

Sur la carte sont inscrites des onomatopées de cris d'animaux en allemand.  
Le temps d'un sablier maximum, l'équipe qui la première présentera la liste exacte des animaux concernés gagnera une carte « amis ».  
La liste devra être notée en lettres capitales et dans le bon ordre.

**Réponse :**  
Mouton, corbeau, âne, cochon, vache, chien, chat.



#### Ihr seid dran!

- Auf der Rückseite der Karte sind die Tierlaute auf Deutsch geschrieben.
- Das Team, das innerhalb einer Sanduhr alle den Tierlauten zugehörigen Tiere notiert, gewinnt eine Freundschaftskarte.
- Diese Liste muss in Großbuchstaben und alphabetischer Reihenfolge notiert sein.
- **Lösungen:**  
Schaf, Rabe, Esel, Schwein, Kuh, Hund, Katze.

8



**Au verso**, un visuel illustrant le thème abordé parfois nécessaire pour réaliser le défi. L'animateur peut sélectionner et compléter les cartes « découvertes » pour les adapter au niveau des élèves.

## INSTALLATION

► Des équipes de 4 à 6 élèves sont constituées (jeu conçu pour 3 à 6 équipes). Chacune, après avoir choisi son pion, s'installe à l'une des tables positionnées autour d'une table centrale sur laquelle sont posés :

- Le plateau de jeu.
- Les pions des équipes (placés devant la case n°1 en début de partie).
- Les cartes « bus » à la couleur des équipes (à proximité du plateau).
- 50 cartes « amis », réparties en 5 thématiques correspondant à celles des cartes « découvertes » (voir cartes « découvertes »). Les 5 piles sont posées à côté du plateau.
- 1 sablier de 60 secondes.
- 2 dés.



► L'enseignant (ou un élève) est l'animateur. Équipé du livret d'accompagnement, il lui revient d'expliquer les règles et d'animer la partie.

Devant lui, il installe les **cartes « découvertes »** sélectionnées réparties en 5 piles selon leurs thématiques : Langue vivante, Culture, Éco-pro, Loisirs et Quotidien.

## DÉROULEMENT DU JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque équipe lance les dés et avance son pion d'autant de cases que la somme obtenue. L'animateur lit en entier et à voix haute la légende correspondante au symbole représenté sur la case où l'équipe est tombée.

► **Les cases « découvertes »**, 5 pictos différents représentent les 5 thématiques possibles des cartes « découvertes »:



Quand une équipe tombe sur une case correspondant à l'une des thématiques des cartes « découvertes », l'animateur pioche une carte à la thématique correspondante (avec un picto identique à celui de la case).

Il lit à voix haute et en entier les informations puis le défi inscrits dessus, en tenant l'image de la carte face aux élèves.

Les équipes doivent être attentives à la lecture, la plupart des épreuves étant collectives.

Au top, les équipes réalisent l'épreuve.

La gagnante obtiendra une carte « amis » correspondant à la thématique de l'épreuve.

La carte « amis » gagnée par une équipe est posée à proximité du bus de la couleur de l'équipe.





► **Cases « Goethe » :** L'équipe est félicitée pour sa maîtrise de la langue de Goethe, elle peut se rendre sur l'une des 4 cases succédant celle où elle se trouve et en exécuter les consignes.



► **Cases « Till Eulenspiegel » :** Le farceur oblige l'équipe à rétrograder de 5 cases, ainsi que les équipes placées sur les cases « Auberge ».



► **Cases « Auberge ».** L'équipe passe la main.



► **Cases « Gourmandise ».** Pour partager les spécialités de la région l'équipe pose sur cette même case le pion de l'équipe la plus proche.



► **Cases « Bonus ».** L'équipe gagne la carte « amis » de son choix..



► **Cases « Échange ».** L'équipe échange une carte «amis» avec une autre équipe.



► **Cases « Prise ».** L'équipe prend directement une carte « amis » à une équipe adverse.



► **Cases « Perte ».** Pas de chance ! L'équipe perd une carte « amis ».

## FIN DE LA PARTIE






Une équipe atteignant la case « DOCK 63 » et possédant au moins quatre cartes « amis » de catégories différentes, arrête son pion sur celle-ci. Dès lors, elle est intouchable, les autres ne peuvent plus lui prendre de cartes « amis ». Aux tours suivants, cette équipe devra obtenir un 6 ou un 3 avec l'un des dés pour gagner la partie.



















































Une équipe atteignant la case « DOCK 63 » sans posséder au moins 4 cartes « amis » de catégories différentes, place directement son pion sur la case 48 et passe la main. Elle repartira de cette case au tour suivant.



# TABEAU DE PRÉSENTATION DES FICHES

Le niveau de difficulté est indiqué par des étoiles : ★ = facile / ★★ = intermédiaire / ★★★ = expert.  
Les drapeaux indiquent si la fiche concerne principalement la France, l'Allemagne ou la Suisse.

					
1	★ Des mots sans limites	★ Des animaux pas si zoo !	★ Continent sans frontières...	★★★ L'Europe à loisirs...	★★ Prost!
2	★ Smileys et sentiments	★ Le cavalier bleu	★★★ Main dans la main	★ Schuhmacher et compagnie	★ Joyeux anniversaire !
3	★★ Le virelangue	★ Le musée Frieder Burda	★★★ Montre voir !	★ Skatepark : adrénaline à l'état pur	★ Cuisine à tous âges
4	★★★ Classiques et pub	★★★ ZKM	★★★ À l'embauche, l'allemand fait la différence !	★ Piscines en plein air	★★ À table !
5	★★ Vrais faux amis...	★★ Sous le masque du panda	★ Système ABIBAC	★★★ Vélo	★★ Eis, Eis, baby !
6	★★ Idiomatics... pas si bêtes	★ Tous les goûts sont dans la nature !	★★★ Deux-Rives, l'Otan...	★★★ Luge sans neige	★ Le bateau solaire
7	★★★ J'te textote !	★ Graffiti	★★★ «Kehl...métiers !»	★ Playmobil, fabricant d'histoires	★ Le cornet
8	★★★ Cris d'animaux	★ Tomi Ungerer	★★★ Le Rhin... tinton !	★★ Jeux de société allemands	★★ À géométrie variable...

9	 ★★★ Les marques dans le langage courant	 ★ Un cinéma à part entière !	 ★★ L'Euro... milliard !	 ★★ Igloos, et glou, et glou !	 ★★ Simple, gourmand, c'est allemand !
10	 ★★★ Achtung : théorie des genres !	 ★★ Le renouveau de la pop allemande !	 ★★★ Made in Germany	 ★★ Parc aventures en Suisse	 ★★★ Carré, pratique, bon !
11	 ★★★ Les verbes à particule séparable	 ★ C'est la fête !	 ★ Parlement Européen	 ★★ Le chemin de fer du Pilatus	 ★★ Haribo, c'est beau la vie pour les grands et les petits !
12	 ★★★ Le ß, prononcé «eszet»	 ★★ L'Ostalgie	 ★ À vos marques	 ★ «Mainzelmännchen»	 ★ La bise
13	 ★★★ Onomatopées	 ★ Knut est mort. Vive Knut !	 ★★ Ode à la Joie	 ★★ Thermes	 ★★ À chaque pays son petit péché !
14	 ★★★ Le suisse allemand	 ★★ La musique classique	 ★★ Poids lourds industriels	 ★★ Cyclotourisme	 ★ Circulez !
15	 ★★★ L'anglais et l'allemand, cousins... germains	 ★★ Le Mummelsee	 ★ Deutsche Qualität	 ★★ La musique adoucit les moeurs	 ★★ Téléphone allemand ?
16	 ★★★ Le français en Allemagne	 ★★★ A-musée-vous !	 ★ Shopping sans frontière	 ★★ Sport en fête !	 ★ Circulez y'a rien à voir...
17	 ★★★ L'écriture gothique	 ★ N'oublions pas... l'histoire !	 ★★ Ça pétillait en Alsace !	 ★ Attention cigognes !	 ★ Les jours fériés en Alsace
18	 ★★★ L'Alsace parfois française, parfois allemande	 ★★ Mon beau sapin...	 ★ Caddie : un succès incontesté !	 ★ Tournée des quatre tremplins	 ★ Toujours plus haut !

# DOCK 63

## Avec la contribution de :

Marie-Laure Ball, conseillère pédagogique en langues vivantes  
Brigitta Bergmann, Fachexpertin Fremdsprachen-Zusatzangebote PZ Basel  
Pierre Chancy, enseignant d'allemand  
Catherine Falck, conseillère pédagogique en langues vivantes  
Elke Jurgeit, enseignante allemande en échange  
Caroline Lucas, enseignante d'allemand  
Juline Monnier-Sourdou, assistante stagiaire Master Métiers de l'édition  
Elodie Quenet, enseignante d'allemand  
Yannick Vonau, conseiller pédagogique en langues vivantes

## Coordination du projet :

Dominique Drouard, responsable de l'action régionale, transfrontalière et en pays germanophone, Rectorat de l'Académie de Strasbourg

## Conception et graphisme :

Thierry Chapeau  
Pierre-Yves Fabre  
Faire-Play

## Illustration :

Alexandre Roane

## Partenariat et financement :



CONFÉRENCE  
FRANCO-GERMANO-SUISSE  
DU RHIN SUPÉRIEUR



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE  
MINISTÈRE  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,  
DE LA RECHERCHE  
ET DE L'INNOVATION



*L'Europe s'invente chez nous*



ALSACE

