

MAÎTRE HAÏKU

Guide pédagogique pour l'enseignement du FLE

Jeu interactif d'apprentissage du vocabulaire français par la composition de haïkus

Présentation du jeu

Maître Haïku est un jeu vidéo éducatif en 3D qui plonge les apprenants dans un jardin de thé japonais pour collecter du vocabulaire français et composer des haïkus. Le joueur explore librement l'environnement, découvre des orbes de mots colorés selon leur catégorie grammaticale, puis se rend au Temple du Haïku pour créer ses propres poèmes.

Objectifs pédagogiques

- Enrichissement lexical thématique autour de la nature, des jardins zen et de la poésie
- Identification et classification grammaticale des mots (noms, verbes, adjectifs)
- Production écrite créative à travers la composition de haïkus
- Sensibilisation à la structure syllabique du haïku (5-7-5)
- Développement de l'autonomie dans l'apprentissage par le jeu
- Immersion culturelle japonaise et française simultanée

Niveaux CECRL visés

Niveau principal : A1 à B1

- **A1** : Découverte du vocabulaire de base, reconnaissance des catégories grammaticales
- **A2** : Utilisation active du vocabulaire, construction de phrases simples
- **B1** : Composition poétique, expression créative avec le vocabulaire acquis

Inventaire du vocabulaire

Le jeu propose un total de **99 mots** répartis en trois catégories grammaticales clairement identifiées par des couleurs :

Catégorie	Description
○ NOMS	33 mots - Orbes dorés dans le jeu Thématique : nature, jardin zen, éléments naturels Exemples : cerisier, fleur, lanterne, temple, bambou, cascade...
● VERBES	33 mots - Orbes roses dans le jeu Actions poétiques et contemplatives Exemples : fleurir, danser, briller, murmurer,

Catégorie	Description
	contempler, caresser...
 ADJECTIFS	33 formes (19 lemmes) - Orbes cyan dans le jeu Qualificatifs sensoriels et émotionnels Inclut les formes masculines et féminines Exemples : beau/belle, paisible, serein/sereine, léger/légère, lumineux/lumineuse...

Mécanique de jeu

Phase 1 : Exploration et collection

1. Le joueur se déplace librement dans le jardin 3D (contrôles WASD ou flèches)
2. Il cherche des orbes lumineux dispersés dans l'environnement
3. Chaque orbe révèle un mot avec sa traduction anglaise et un exemple de phrase
4. Les mots collectés s'accumulent dans l'inventaire du joueur
5. Un minimum de 7 mots est requis pour accéder au Temple

Phase 2 : Composition au Temple du Haïku

Important : Le jeu ne vérifie pas la cohérence des phrases, le/la professeur(e) doit vérifier le travail de ses élèves.

1. Une fois les 7 mots collectés, le bouton du Temple devient actif
2. Le joueur accède à l'interface de composition de haïku
3. Il doit composer trois vers (structure 5-7-5 syllabes suggérée)
4. Le haïku doit utiliser au moins un mot de l'inventaire collecté
5. Chaque haïku validé rapporte une étoile (objectif : 5 étoiles)

Suggestions d'utilisation en classe

Scénario 1 : Séance de découverte (45 min)

Objectif : Première exploration du vocabulaire

- Introduction collective : présentation du jeu et des objectifs (10 min)
- Jeu individuel ou en binôme : exploration libre du jardin (25 min)
- Mise en commun : chaque élève partage 3 nouveaux mots appris (10 min)

Scénario 2 : Atelier poétique (90 min)

Objectif : Production créative de haïkus

- Phase 1 : Collection ciblée de vocabulaire (30 min) - consigne : collecter au moins 15 mots variés

- Phase 2 : Découverte du haïku (15 min) - explication de la forme, lecture d'exemples de Bashō
- Phase 3 : Composition dans le jeu (30 min) - création d'au moins 2 haïkus validés
- Phase 4 : Récitation et affichage (15 min) - lecture orale des créations, sélection des plus réussies

Scénario 3 : Défi grammatical (60 min)

Objectif : Renforcement des catégories grammaticales

- Challenge individuel : collecter exactement 5 noms, 5 verbes et 5 adjectifs (20 min)
- Activité écrite : créer des phrases en utilisant un nom + un verbe + un adjectif collectés (20 min)
- Retour au jeu : composer un haïku qui intègre les trois catégories grammaticales (20 min)



Fiches d'activités complémentaires

Activité 1 : Carnet de vocabulaire illustré

Matériel : Cahier ou feuilles A4, crayons de couleur

Déroulement :

1. Après la session de jeu, demander aux élèves de créer une page pour 5 mots découverts
2. Chaque page doit contenir : le mot en français, sa traduction, un dessin, une phrase d'exemple
3. Utiliser des codes couleur : doré pour les noms, rose pour les verbes, bleu pour les adjectifs

Activité 2 : Concours de haïkus

Matériel : Papier japonais ou cartes Bristol, calligraphie

Déroulement :

- Organiser un concours de haïkus sur une thématique du jeu (ex : cerisiers, eau, silence)
- Les élèves recopient proprement leur meilleur haïku composé dans le jeu
- Exposition des haïkus en classe, vote pour le plus évocateur
- Les haïkus gagnants peuvent être affichés de manière permanente



Conseils pédagogiques

Avant la séance

- Tester le jeu vous-même pour anticiper les difficultés techniques
- Préparer une liste des mots-clés du jeu avec leurs traductions

- Prévoir des exemples de haïkus classiques japonais traduits en français

Pendant la séance

- Circuler entre les élèves pour observer leurs stratégies de collection
- Encourager la prise de notes manuscrite des mots découverts
- Ne pas imposer la règle stricte des 5-7-5 syllabes au début : privilégier la créativité
- Valoriser les tentatives même imparfaites : l'objectif est l'expression créative

Après la séance

- Faire un retour collectif sur les stratégies gagnantes de collection
- Demander aux élèves de mémoriser 5 mots nouveaux pour la prochaine séance
- Proposer des exercices de réinvestissement du vocabulaire dans des contextes variés

Évaluation des apprentissages

Critères d'évaluation formative

Compétence	Indicateur	Validation
Acquisition lexicale	Nombre de mots collectés et mémorisés	15 mots minimum
Catégorisation grammaticale	Identification correcte des noms, verbes, adjectifs	80% de réussite
Production écrite	Qualité et créativité des haïkus produits	3 haïkus validés
Autonomie	Capacité à explorer et expérimenter seul	Observable

Points forts du jeu

- **Apprentissage ludique et immersif** grâce à l'environnement 3D attractif
- **Différenciation pédagogique naturelle** chaque élève avance à son rythme
- **Rétroaction immédiate** validation des haïkus et système de points
- **Approche multisensorielle** visuel, auditif (musique zen), kinesthésique (déplacement)
- **Créativité encouragée** liberté dans la composition des haïkus
- **Dimension interculturelle** pont entre culture japonaise et langue française

Ressources complémentaires

Sites web recommandés

- jeromino.art - Site officiel du créateur avec d'autres outils pédagogiques
- Association française de haïku - Pour approfondir la forme poétique
- TV5MONDE Apprendre - Exercices complémentaires de vocabulaire

Lectures suggérées

- Bashō, Matsuo - "Cent Haïkus" (traduction française)
- Coyaud, Maurice - "Fourmis sans ombre : le livre du haïku" (Phébus)
- Chipot, Dominique - "Haïkus du temps présent" (La Table Ronde)

Guide réalisé par Jérômino

www.jeromino.art