



L'Enigme de Barandiarán

Projet Etwinning
1^{ère} LV3 espagnol



EL PAÍS

- 13 de febrero de 2018 -

Sucesos

no. 203.078

El enigma de Barandiaran



Un antropólogo, etnólogo y arqueólogo vasco bilingüe llamado José Miguel de Barandiarán decidió cruzar el tiempo y la frontera con el fin de reunir un número importante de leyendas españolas y francesas en un libro.

Tras años de mucha labor e investigación antropológicas y etnográficas, consiguió llevar a cabo un ambicioso proyecto y estuvo a punto de editar su libro para dar a conocer estas historias legendarias y mitológicas a la población francesa y española. Al comienzo de la guerra, en 1936 Barandiarán se exilió en Francia donde fue víctima de un suceso que iba a cambiar el rumbo de su vida. Le robaron el poco dinero que tenía y sobre todo le quitaron su tesoro: el resultado de meses y meses de investigaciones había desaparecido repentinamente sin que pudiera hacer nada.

Años después del suceso, seguían sin aparecer los manuscritos y el hombre moriría sin saber nada del paradero del ladrón.

Hace unos meses, la Ertzaintza (policía vasca) descubrió por casualidad la carpeta que contenía todos los trabajos del fallecido. No obstante, se dieron cuenta de que faltaban dos documentos imprescindibles para que la obra estuviera completa. Los servicios de la policía decidieron entonces emitir una orden de búsqueda difundida por televisión para resolver el caso y poner fin a esta misteriosa historia.

Días más tarde, un hombre anónimo les mandó una primera carta en la que reivindicaba el robo y no vaciló en burlarse de las autoridades obligándolas a mantener un contacto permanente con él.

El delincuente que daba datos a cuentagotas afirmaba que había despedazado los dos documentos y se le había ocurrido mandar los trozos a dos institutos, uno francés y uno español.

En la segunda carta pretendía que los alumnos de ambos institutos tendrían que encontrar los fragmentos de las leyendas y que tendrían que ponerse en contacto con sus corresponsales para reconstituirlas y saber en qué lugar se hallaban.

Sin embargo, una tercera carta fue recibida por los policías. Pero, no se parecía a las dos primeras. El ladrón había decidido poner trabas y hacer más complejo el juego.

Los alumnos tendrían 50 min para observar, colaborar, resolver enigmas para encontrar el "grial".

En el caso contrario, se autodestruirían y caerían para siempre en el olvido.



LYCÉE EDOUARD HERRIOT



Dans le cadre d'un échange Etwinning, nos élèves de 1ère LV3 espagnol ont réalisé un projet culturel intitulé ***l'énigme de Barandiarán*** en collaboration avec un établissement basque. Cette correspondance articulée autour de diverses activités avait pour but de se plonger dans les légendes basques et champardenaises.

Tout au long de l'année, le groupe a dû relever divers défis :

La première étape a consisté à se présenter en quelques lignes dans la langue d'apprentissage. Les correspondants devaient associer la photo à la description.

La réalisation de quelques reportages vidéos sur leur village où leur ville, et commenté en espagnol, a alors constitué la deuxième étape du projet.

<https://youtu.be/GbwJawqoRVM>

<https://youtu.be/EfY4gNQzkuE>

<https://youtu.be/mlv3EQulfqk>

Puis, après avoir répertorié les légendes de notre région et préparé un QCM sur l'application **kahoot** à destination de leurs correspondants, nos élèves ont à leur tour, découvert la mythologie basque à travers des légendes racontées par les élèves espagnols.

Vint le moment d'échanger sur les acquis : cette rencontre virtuelle via Skype favorisant la communication orale en langue étrangère a d'abord impressionné nos élèves qui ont peu à peu pris confiance et répondu aux questions des espagnols. Cette expérience quoique déroutante s'est avérée être un moment enrichissant pour tous.



L'étape suivante faisait appel à l'imagination puisqu'il s'agissait de réinventer des contes à partir de créatures et personnages issus de légendes basques et champardenaises.

Nos élèves devaient proposer le début de l'histoire ainsi que les péripéties dans la langue d'apprentissage tandis que leurs correspondants espagnols avaient pour mission de raconter le dénouement en français.

(Merci à l'artiste Sabrina MATHIOTTE, élève de 2^{nde} E, auteur de l'illustration de la couverture)

<https://www.calameo.com/read/00400968798ec9afb6de6>



Enfin, après quelques mois de travail collaboratif avec leurs correspondants de San Sebastián, les élèves de 1ère LV3, ont conclu le projet en réalisant un Escape Game autour des légendes basques.

Cet exercice ludique faisant appel aux connaissances acquises pendant l'année a permis à nos élèves une immersion dans ce monde méconnu.

Au-delà de l'aspect culturel, ce projet avait pour ambition d'explorer d'autres aspects de l'apprentissage de la langue en favorisant la communication authentique et en sollicitant notamment des compétences telles que la maîtrise des outils informatiques, la créativité, l'autonomie et le travail en équipe.

Au vu des mines réjouies à la fin du jeu, je devine une grande satisfaction des participants.

Le groupe a en effet accompli avec succès sa mission en 50 minutes : retrouver un manuscrit rédigé par un anthropologue basque, Miguel de Barandiarán, volé et caché dans l'établissement.



Voici quelques liens :

Bande annonce : <https://youtu.be/dnv6mwraWYM>

Message du voleur : <https://youtu.be/5CU-yXI4O0c>

Escape game : https://youtu.be/6q6_HXSw8C4

Retour sur l'expérience eTwinning : <https://youtu.be/zNIII7wjwg8>

