Université Stendhal Grenoble 3
UFR des Sciences du langage

L'INTERCOMPREHENSION A TRAVERS LE JEU SERIEUX

Analyse des stratégies d'intercompréhension mises en œuvre dans *Limbo*

Mémoire de Master 2 Recherche

Spécialité : DILIPEM (Didactique des Langues et Ingénierie Pédagogique Multimédia)

CHAZOT Delphine

Sous la direction de Christian Degache – Professeur des Universités

Année universitaire : 2011-2012

REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à toutes les personnes qui ont pris part à la réalisation de ce mémoire de recherche.

Je remercie tout d'abord Christian Degache pour m'avoir conseillé et encadré tout au long de ce travail.

Merci à François Mangenot pour m'avoir donné quelques conseils au départ sur les jeux sérieux.

Un grand merci aux personnes qui ont gentiment accepté de participer à mon étude et qui m'ont consacré du temps pour cela.

Enfin, un grand merci à ma famille et mes amis pour m'avoir encouragé et soutenu dans ce travail.

TABLE DES MATIERES

REMERCIEMENTS **1**

TABLE DES MATIERES **2**

INTRODUCTION **4**

CHAPITRE 1 : CADRE THEORIQUE **7**

1.1. L'INTERCOMPREHENSION 7
1.1.1. Définition 7
1.1.2. Didactique de l'intercompréhension 8
1.2. LES STRATEGIES D'INTERCOMPREHENSION 10
1.2.1. Définition de la notion de stratégie 10
1.2.2. Les stratégies pour l'apprentissage d'une langue seconde 12
1.2.2.1. Classification des stratégies donnée par Cyr (1996) 12
1.2.2.2. Typologie des stratégies donnée par Oxford (2011) 17
1.2.3. Les stratégies mises en œuvre dans le processus de compréhension en langues voisines 21
1.2.4. Les facteurs pouvant influencer le choix des stratégies 25
1.2.5. Les méthodes de collecte de données des stratégies 27
1.3. L'UTILISATION DES TECHNOLOGIES POUR L'APPRENTISSAGE DES LANGUES 29
1.3.1. Apports des technologies pour les langues étrangères 29
1.3.2. Le jeu sérieux comme outil d'apprentissage en langues 34
1.3.2.1. Présentation du jeu sérieux 34
1.3.2.2. Le jeu sérieux et l'apprentissage 38

CHAPITRE 2 : CONTEXTE D'ETUDE **43**

2.1. PRESENTATION DU JEU SERIEUX LIMBO 43
2.1.1. Ses caractéristiques principales 43
2.1.2. Public concerné 47
2.1.3. Du point de vue didactique 47
2.2. PRESENTATION DE L'ETUDE 48
2.2.1. Domaine d'étude 48
2.2.2. Présentation du public 48

CHAPITRE 3 : METHODOLOGIE DE RECHERCHE **51**

3.1. PROTOCOLE DE RECUEIL DE DONNEES 51
3.1.1. Observation participante 51
3.1.2. Enregistrements vidéo 52
3.1.3. Entretiens semi-directifs 53
3.1.4. Questionnaires 54
3.2. METHODE D'ANALYSE DES DONNEES 55

CHAPITRE 4 : RESULTATS ET DISCUSSION **58**

4.1. RESULTATS OBTENUS 58
4.1.1. Analyse du contexte d'étude 58
4.1.1.1. Le profil des apprenants 58
4.1.1.2. Le jeu sérieux *Limbo* 61
4.1.2. Analyse des stratégies d'intercompréhension 65
4.1.2.1. Les stratégies utilisées par les binômes des trois groupes 65
4.1.2.2. Les stratégies utilisées selon les tâches du jeu 66

4.1.2.3. Les stratégies utilisées et l'attitude des apprenants ... 73
4.1.2.4. Les stratégies utilisées et le profil langagier ... 75
4.2. DISCUSSION ... 75
4.2.1. Les apports du jeu sérieux ... 76
4.2.2. Questionnement de la typologie d'Oxford (2011) ... 77

CONCLUSION ... 78

BIBLIOGRAPHIE ... 81

ANNEXES ... 90

ANNEXE 1 : TRANSCRIPTION DES INTERACTIONS ET ACTIONS DES BINOMES SUR LE JEU LIMBO ... 91

Annexe 1.1. : interactions des binômes lusophones ... 92
Annexe 1.2. : interactions des binômes hispanophones ... 124
Annexe 1.3. : interactions des binômes francophones ... 155

ANNEXE 2 : TRANSCRIPTION DES ENTRETIENS SEMI-DIRECTIFS ... 197

Annexe 2.1. : entretiens avec les binômes lusophones ... 198
Annexe 2.2. : entretiens avec les binômes hispanophones ... 209
Annexe 2.3. entretiens avec les binômes francophones ... 219

ANNEXE 3 : QUESTIONNAIRES ... 230

Annexe 3.1. : questionnaire de profil (en français) ... 231
Annexe 3.2. : questionnaire sur la perception du jeu *Limbo*(en français) ... 233

ANNEXE 4 : TABLEAU DES RESULTATS DU QUESTIONNAIRE DE PERCEPTION DU JEU *LIMBO* ... 235

ANNEXE 5 : TABLEAU CODE DES RESULTATS AU QUESTIONNAIRE DE PERCEPTION DU JEU ... 242

ANNEXE 6 : TABLEAU RECAPITULATIF DES STRATEGIES UTILISEES PAR LES 3 GROUPES ... 243

RESUME ... 246

INTRODUCTION

Apprendre une langue étrangère, dont l'origine peut être commune à notre langue maternelle, peut être perçu comme un processus dans lequel l'apprenant est amené à surmonter des obstacles mais également à découvrir de nouvelles choses, c'est-à-dire une nouvelle langue et une culture différente de la sienne. Pour cela, il est nécessaire que l'apprenant fasse preuve de motivation et d'une certaine ouverture d'esprit. Mais tous les individus ne conçoivent pas l'apprentissage d'une langue comme une expérience intéressante et enrichissante, certains se montrent plutôt réticents à cet égard car l'apprentissage d'une langue nouvelle leur paraît ennuyeux et ils éprouvent une crainte face à l'inconnu. Des solutions existent face à de tels sentiments, elles consistent à prendre appui sur une ou plusieurs langue(s) pour en apprendre une autre, ce qui relève de la perspective contrastive et que l'on nomme l'intercompréhension. Ce concept est apparu en Europe au début des années 90 en didactique des langues, il désigne selon Ploquin (2005 : 23) « le fait de comprendre des langues sans les parler : chacun parle ou écrit dans sa langue, et comprend ou lit celle de l'autre ». D'autres auteurs ont également défini l'intercompréhension mais nous reviendrons ultérieurement sur les différentes définitions de ce concept. La démarche intercompréhensive est intéressante dans la mesure où, chez l'apprenant, les langues ne sont pas isolées les unes des autres mais interreliées autour des connaissances acquises auparavant dans d'autres langues à commencer par la L1. Ainsi, l'apprenant peut accéder plus facilement à une autre langue, notamment s'il s'agit de langues voisines ou apparentées comme c'est le cas par exemple entre l'espagnol, le portugais et le français. En Europe, les langues parlées sont très diverses et présentent des parentés avec d'une part les langues romanes et d'autre part les langues germaniques. Appliquer l'intercompréhension est le moyen de ne pas éprouver de crainte face à cette diversité linguistique et de penser que l'apprentissage d'une langue se traduit automatiquement par sa maîtrise complète. En effet, un auteur de grande notoriété tel que Eco (1993 : 2) affirme que « Una Europa di poliglotti non e una Europa di persone che parlano correntemente molte lingue, ma nel migliore dei casi di persone che possono incontrarsi parlando ciascuno la propria lingua e intendendo quella dell'altro, che pure non saprebbero parlare in modo fluente, e intendendola, sia pure a fatica, intendessero il "genio", l'universo culturale che ciascuno esprime parlando la lingua dei propri avi e della propria

tradizione. »[1] Selon lui, le but n'est donc pas de maîtriser la ou les langue(s) étrangère(s) mais d'être capable de comprendre autrui et de se faire comprendre en utilisant sa propre langue où une langue que l'on domine.

Les premiers pas dans l'intercompréhension sont apparus en langues romanes avec la création des programmes EurRom4, dirigé par Claire Blanche-Benveniste[2], et Galatea, coordonné par Louise Dabène[3]. Ces deux programmes visaient avant tout la compréhension réceptive de langues romanes telles que le français, le portugais, l'espagnol et l'italien. Depuis, d'autres outils ont été développés grâce à l'utilisation des technologies comme c'est le cas avec les plateformes Galanet[4] et Galapro[5]. Galanet est une plateforme électronique d'apprentissage collaboratif présentée comme un centre de langue virtuel. Elle est plurilingue et vise le développement de l'intercompréhension entre locuteurs de langues romanes par l'élaboration de dossiers de presse multilingues réalisés en équipe sur une thématique commune. Et Galapro est un programme de formation à la didactique de l'intercompréhension en pratiquant l'intercompréhension auprès de publics spécialisés (étudiants et professeurs de langue en particulier). L'Union Latine a également mis en place un didacticiel nommé *Itinéraires romans*, pour favoriser l'intercompréhension en langues romanes, ainsi qu'un jeu permettant l'apprentissage de l'espagnol et du portugais. Il s'agit de *Limbo*. Dans le domaine de l'apprentissage des langues étrangères, le jeu est utilisé et se développe encore de nos jours. Il est dit « sérieux » étant donné qu'il peut être orienté vers l'apprentissage et l'enseignement, nous reviendrons plus précisément sur la définition du jeu sérieux dans le chapitre 1. Dans le cadre de l'intercompréhension, de nombreuses recherches ont été effectuées sur l'utilisation d'outils tels que les plateformes en ligne, les didacticiels, mais actuellement, il n'existe pas encore de recherches sur le thème des jeux sérieux dans ce domaine. En effet, les recherches sur le jeu portent plutôt sur l'apprentissage d'une langue étrangère spécifique comme on peut le voir à travers l'étude de Peterson (2011), qui évoque l'apprentissage de l'anglais par des Japonais avec un jeu en ligne massivement multi-joueurs. Notre intérêt pour la thématique du jeu sérieux s'est développé par la réalisation d'une étude dans le cadre du Master 1, qui portait sur le domaine de la médecine et plus précisément

[1] Cité dans Délégation générale de la langue française et aux langues de France « L'intercompréhension entre langues apparentées », Références 2006.
http://www.dglflf.culture.gouv.fr/publications/intercomprehension.pdf
[2] Programme qui a été développé entre 1989 et 1997 à l'Université d'Aix en Provence et soutenu par le projet LINGUA de la Commission Européenne.
[3] Programme qui a été développé entre 1989 et 1997 à l'Université d'Aix en Provence et soutenu par le projet LINGUA de la Commission Européenne.
[4] Site de Galanet : http://www.galanet.be/
[5] Site de Galapro : http://www.galapro.eu/?language=POR+ENG+FRA+ESP+ITA

l'apprentissage des bio-statistiques pour des étudiants de 2ème année de médecine. Les résultats ont montré que le jeu sérieux présente des atouts pour l'apprentissage tels que le développement de compétences et la motivation. Dans le domaine des langues, le jeu sérieux reste encore peu utilisé et pourtant d'après les recherches qui ont été effectuées à ce sujet – comme dans le cas de l'étude de Peterson (2011) dont nous avons parlé précédemment –, il semble favoriser l'apprentissage et l'acquisition des langues étrangères. Il nous semble donc intéressant de conduire des recherches dans ce domaine et plus particulièrement dans le domaine du plurilinguisme afin d'en savoir plus sur les atouts et limites de cet outil. C'est pourquoi nous avons décidé de mener une étude sur le jeu *Limbo* afin d'analyser les stratégies d'intercompréhension mises en œuvre par des apprenants de langues romanes (lusophones, hispanophones et francophones), et de voir quel peut être le potentiel du jeu sérieux pour pratiquer l'intercompréhension. Plus précisément, nous souhaitons voir si les stratégies mises en œuvre par les apprenants sont en lien avec leur profil langagier, les tâches réalisées et leur attitude dans le jeu.

Pour cela, nous verrons dans un premier temps le cadre théorique sur lequel nous avons pris appui pour mener notre recherche (chapitre 1) avec la définition des différents concepts abordés dans ce travail tels que l'intercompréhension, les stratégies d'intercompréhension et la notion de jeu sérieux. Ensuite, dans le chapitre 2, nous présenterons le contexte d'étude c'est-à-dire le jeu sérieux *Limbo*, le domaine d'étude et le public étudié. Le chapitre 3 sera consacré à la méthodologie que nous avons choisie pour mener cette étude, et enfin dans le dernier chapitre (chapitre 4), nous analyserons et donnerons une interprétation des résultats obtenus à partir de notre expérimentation.

CHAPITRE 1 : CADRE THEORIQUE

Dans ce premier chapitre, nous allons présenter le cadre théorique sur lequel nous avons pris appui pour aborder les thèmes principaux de notre étude. Tout d'abord, nous verrons plus précisément ce qu'on entend par la notion d'intercompréhension pour la situer dans le domaine de la didactique des langues, puis, nous présenterons les différentes stratégies qui peuvent être mises en œuvre dans le cadre de l'intercompréhension à partir des théories sur les stratégies d'apprentissage en langue seconde et des travaux empruntés à la compréhension en langues voisines. Et enfin, nous aborderons l'utilisation des technologies pour l'apprentissage des langues en nous focalisant particulièrement sur l'utilisation du jeu sérieux.

1.1. L'INTERCOMPREHENSION

L'intercompréhension (ou IC[6]), en tant qu'approche plurielle de l'enseignement-apprentissage des langues, se situe dans le cadre des courants didactiques plurilingues et interculturels. Depuis ses débuts en didactique des langues c'est-à-dire au début des années 90, le concept d'intercompréhension a fait l'objet de nombreuses recherches et ne cesse de se développer avec l'intégration de nouveaux matériels et outils pédagogiques comme c'est le cas avec les nouvelles technologies, que nous évoquerons plus en détail dans la partie 1.3 de ce chapitre.

1.1.1. Définition

De nombreux auteurs ont tenté de définir l'IC, que ce soit dans le domaine de la compréhension en interaction ou de la compréhension en simple réception. La compréhension en interaction désigne l'échange communicatif c'est-à-dire lorsque chacun s'exprime dans sa langue et comprend celle de l'autre. A ce sujet, on peut citer la définition de l'IC donnée par Carrasco Perea (2010 : 7) qui est la « compréhension croisée qui s'établit entre locuteurs qui, par choix ou par défaut, s'expriment chacun dans une langue tout en étant capables de

[6] Terme réducteur pour désigner l'intercompréhension, que nous utiliserons tout au long de ce travail.

comprendre celle de leur interlocuteur. » Dans le cadre de notre recherche, la notion d'échange communicatif n'apparaît pas, on met plutôt l'accent sur la compréhension en réception c'est-à-dire « la capacité de l'individu à comprendre une ou plusieurs langues que la sienne, en réception. » (Jamet, 2009 : 17). Nous avons donc choisi les définitions se rapportant à cet aspect de l'IC. Parmi les auteurs ayant défini le concept d'IC en compréhension réceptive, nous retiendrons tout d'abord Blanche-Benveniste (1997 : 5) qui a insisté particulièrement sur les compétences de compréhension écrites et a défini l'IC comme le fait de « comprendre les langues sans les parler ». C'était d'ailleurs l'objectif de la méthode Eurom4. Par ailleurs, pour Meissner (2004), l'IC désigne « la capacité de comprendre une langue étrangère sans l'avoir apprise sur la base d'une autre langue ». Cette définition a été donnée dans EuroComRom et à la différence de la définition précédente, elle évoque les compétences de compréhension à la fois écrites et orales, sans mentionner l'interaction. Dans la même lignée, Carrasco Perea (2010 : 7) définit l'IC comme la « capacité à comprendre un texte (oral ou écrit) dans une langue inconnue mais, éventuellement, apparentée à une ou plusieurs autre/s présente/s dans le répertoire langagier de l'individu. » Pour Castellotti (2007 : 580), l'IC « propose d'élargir le champ de la compréhension à un nombre beaucoup plus grand de langues/cultures, en s'adressant à des publics diversifiés au moyen de démarches ouvertes, visant le développement de capacités variées qui mobilisent des stratégies complexes. » Et enfin, selon Castagne (2006 : 1), « l'intercompréhension fonctionnelle entre langues, c'est comprendre les journaux portugais, espagnols, italiens, français, anglais, allemands, néerlandais ou en toute autre langue sans parler ces langues ». Cet auteur insiste sur l'aspect « utilité » de l'IC dans la vie de tous les jours comme c'est le cas pour la lecture des journaux.

A partir de ces définitions et en tenant compte du contexte de notre étude, nous poserons la définition de l'IC comme la capacité des individus à comprendre (à l'écrit comme à l'oral) une ou plusieurs langues inconnues mais apparentées, par la mobilisation de stratégies diverses et complexes en vue de réaliser une tâche donnée.

1.1.2. Didactique de l'intercompréhension

La didactique des langues est une discipline qui fait partie des sciences du langage et qui vise l'enseignement et l'apprentissage d'une ou plusieurs langues. On peut dire que c'est une didactique plurielle ou multilingue étant donné qu'elle comporte des didactiques de

différentes langues comme la didactique du FLE, la didactique de l'anglais par exemple. Et ces langues sont considérées de manière séparée c'est-à-dire qu'elles n'interagissent pas et ne sont pas en corrélation entre elles. Or, la didactique de l'intercompréhension ou du plurilinguisme est présentée comme une didactique d'un groupe de langues dans lequel les langues interagissent entre elles par la proximité linguistique. On peut donc dire qu'on est passé d'une didactique multilingue à une didactique plurilingue. Meissner (2004 : 15) définit la didactique de l'intercompréhension ou du plurilinguisme comme une « didactique transférentielle » c'est-à-dire qu'elle amène les apprenants à établir des liens de parenté existants entre les langues sur la base d'une autre langue (langue maternelle ou langue connue) afin de les sensibiliser à la fois aux langues et aux cultures.

a) Les familles de langues étudiées

Les recherches en didactique de l'intercompréhension ont débuté avec l'étude des langues romanes pour lesquelles de nombreux travaux ont été réalisés et ont montré qu'il s'agit de langues voisines, à commencer par une étude de Dabène (1975) qui visait à établir les liens de parenté linguistique entre le français et l'espagnol de la part d'étudiants francophones apprenant l'espagnol. Et il y a quelques temps, des études ont été menées dans des contextes de langues germanophones. Mais dans cette étude, notre intérêt porte sur les langues romanes et plus particulièrement le français, l'espagnol et le portugais, nous verrons cela plus en détail dans le chapitre 2 consacré au contexte d'étude.

b) Objets et méthodes en didactique de l'intercompréhension

Tout comme la didactique des langues, la didactique de l'intercompréhension aborde de nombreux objets mais nous mentionnerons ici uniquement ceux qui sont fondamentaux dans notre recherche, c'est-à-dire les stratégies de compréhension et les dispositifs d'aide et stratégies d'étayage à la compréhension.

Et en ce qui concerne les méthodes de recherche utilisées, elles sont diverses, à ce sujet, Degache (2006) a exposé une liste. Parmi les différentes méthodes présentées, nous porterons un intérêt particulier aux enregistrements d'entretiens semi-directifs à posteriori, aux enregistrements de dyades d'étudiants confrontés à une tâche et qui réfléchissent à voix haute ainsi qu'aux questionnaires écrits, fermés et/ou ouverts.

Après un bref aperçu de ce qu'est l'intercompréhension et la didactique de l'intercompréhension, nous allons voir à présent les stratégies utilisées dans le processus de compréhension en langues voisines, que l'on a nommé : stratégies d'intercompréhension.

1.2. LES STRATEGIES D'INTERCOMPREHENSION

Les stratégies pour l'apprentissage des langues ont fait l'objet de nombreuses recherches dans le domaine de la didactique des langues étrangères depuis une trentaine d'années. Elles sont composées de différents types de stratégies tels que les stratégies de communication, les stratégies de compréhension…etc. Les stratégies de compréhension en langues et plus précisément en langues voisines représentent un des thèmes central de notre recherche. Elles permettent à l'apprenant d'acquérir une meilleure connaissance des langues et des cultures et une certaine autonomie d'apprentissage. En effet, l'entraînement à la compréhension de langues inconnues implique une conception différente de la tâche de la part de l'apprenant étant donné que ce dernier parvient à prendre conscience de sa capacité à établir des liens entre les langues voisines, que ce soit du point de vue linguistique, culturel ou autre. Différents concepts et classifications ont été développés sur les stratégies de compréhension en langues voisines mais très souvent, elles concernent davantage la compréhension de textes que la compréhension dans un contexte d'apprentissage assisté par ordinateur, c'est pourquoi il semble intéressant d'étudier cette notion et de faire le lien entre les classifications pertinentes données dans le contexte de l'apprentissage des langues assisté par ordinateur comme c'est le cas avec O'Malley & Chamot (1991) et Oxford (2011) par exemple, et les concepts utilisés dans le cadre de la compréhension de textes en langues voisines. Cela nous permettra de construire un cadre théorique plus pertinent et adapté à notre domaine d'étude.

1.2.1. Définition de la notion de stratégie

Avant d'exposer les concepts et classifications sur les stratégies utilisées par les apprenants dans le cadre de l'apprentissage des langues secondes et la compréhension des langues voisines, il semble judicieux de définir tout d'abord la notion de « stratégie ». Pour cela, nous faisons appel à un article de Degache (2000), qui s'interroge sur cette notion dans le domaine de la didactique des langues étrangères et nous montre son évolution. Il faut noter

que ce concept a été particulièrement développé dans l'espace anglophone avec la présence de nombreux ouvrages, publications et colloques. Cependant, dans les autres espaces didactiques, comme c'est le cas du français et des langues romanes, il n'a pas fait l'objet d'autant de recherches. Dans le domaine des langues romanes, ce n'est qu'à partir des années 90 que la notion de stratégie a été prise en considération et reconnue importante dans le processus d'apprentissage. En effet, d'après Springer (1996 : 217), la notion de stratégie se présente, à la date de son ouvrage, comme « une question qui commence à être reconnue comme l'un des facteurs importants du processus d'apprentissage ». Nous verrons dans la partie 1.2.3 que depuis, en ce qui concerne l'espace didactique romanophone, des recherches ont été effectuées sur la notion des stratégies pour la compréhension des langues voisines. Les stratégies ont été définies dans un premier temps par Wenden & Rubin (1987)[7], comme « tout type d'opérations, dispositions, plans, habitudes que l'apprenant utilise pour parvenir plus facilement à se procurer, stocker, récupérer et utiliser les informations, à savoir, ce que les apprenants font pour apprendre et pour réguler leur apprentissage. » Ces auteurs distinguent ici les stratégies des variables (les caractéristiques propres à l'apprenant et à la situation d'apprentissage) mais cela n'est pas toujours valable puisque parmi les typologies les plus diffusées comme celle de O'Malley&Chamot (1990) et Oxford (2011) que nous verrons plus en détail par la suite, il est question de stratégies affectives. La caractéristique affective n'est donc pas vue comme une variable indépendante du profil de l'apprenant. Plus récemment, d'autres définitions plus précises ont été données pour la notion de stratégie. Prenons l'exemple de Chamot (2004 : 14) qui définit les strategies comme « the conscious thoughts and actions that learners take in order to achieve a learning goal. » Cohen (2010 : 164) partage également ce point de vue en ce qui concerne notamment le caractère de conscience dans les strategies et définit les stratégies comme des « conscious or semi-conscious thoughts and behaviors used by learners with the explicit goal of improving their knowledge and understanding of a target language. » D'après ces auteurs, les stratégies seraient donc employées de manière consciente de la part des apprenants.

[7] Cité dans Degache, C. (2000).

1.2.2. Les stratégies pour l'apprentissage d'une langue seconde

Plusieurs auteurs ont établi des classifications sur les stratégies dans le domaine de l'apprentissage d'une langue seconde, mais c'est sur les modèles de Cyr (1996) et d'Oxford (2011) que nous avons pris appui pour notre étude, en les mettant en relation avec notre problématique.

1.2.2.1. Classification des stratégies donnée par Cyr (1996)

Cyr (1996) propose des définitions des stratégies d'apprentissage en langue seconde qui s'inspirent des modèles de O'Malley&Chamot (1990), Oxford (1990) et Rubin (1989). Il a choisi de diviser les stratégies d'apprentissage en trois catégories comme l'ont fait auparavant O'Malley&Chamot (1990) :

- **les stratégies cognitives** :

Elles sont définies comme « des démarches ou opérations mentales par lesquelles les apprenants traitent les données linguistiques et sociolinguistiques » (Wenden, 1991 : 19)

Parmi ces stratégies, nous allons répertorier tout d'abord celles qui seront le plus susceptible d'apparaître dans notre étude :

- <u>l'inférence</u> : utilisation de l'information disponible (contexte langagier ou extralangagier) pour deviner le sens des éléments nouveaux ou inconnus, anticiper le contenu, ou combler le manque d'information dans le but de suppléer aux lacunes de la maîtrise du code linguistique ou de faciliter la réception. Selon Cyr (1996 : 50), « il semble que cette stratégie soit capitale pour l'apprentissage d'une L2 ».

Dans le domaine de l'IC, l'inférence est très importante et très présente car lorsqu'on est amené à comprendre un texte dans une langue étrangère que l'on ne connaît pas mais qui est proche d'une autre langue connue de la même famille (langue maternelle ou autre langue), on peut identifier facilement les mots « transparents » mais également découvrir des mots qui paraissent peu transparents ou inconnus au départ. Selon Castagne (2002 : 26), « la découverte de ces segments *opaques* peut se faire grâce à plusieurs indices (contexte et

thématique connus, structure syntaxique identifiée, proportion lexicale transparente forte) qui permettent, en faisant des inférences, de *deviner* les segments en question » ; Il existe plusieurs types d'inférences qui sont développées dans le domaine des langues voisines par Bougé & Cailliès (2003 : 80). En prenant appui sur la psychologie, ces auteurs évoquent plusieurs catégories d'inférences dont les **inférences de liaison** et **d'élaboration,** et expliquent qu'« une inférence de liaison consiste à lier des éléments dans un texte alors qu'une inférence d'élaboration consiste à récupérer des informations en mémoire à long terme, liées à la situation décrite par le texte ». Ils citent également les **inférences** de type logique c'est-à-dire **inductives**, **déductives** et **analogiques**, ainsi que les **inférences lexicales** qui consiste à inférer la signification des mots étrangers à partir des connaissances lexicales et syntaxiques sur la langue en question ou grâce à la forte parenté de la langue étrangère. On peut s'attendre à ce que l'inférence soit relativement présente dans *Limbo*, notamment l'inférence lexicale étant donné que les mots employés en espagnol comme en portugais sont proches dans le jeu ;

- <u>traduire et comparer avec la L1 ou avec une autre langue</u> : traduire ou « faire des comparaisons interlinguales significatives » (Cyr, 1996 : 53) de la langue cible avec la langue maternelle ou d'autres LE. On peut imaginer que cette stratégie soit davantage utilisée par les apprenants qui se concentrent sur les détails avec l'analyse des mots que ceux qui utilisent le contexte et l'image par exemple pour comprendre le sens ;

- <u>la recherche documentaire (« resourcing »)</u> : recours aux matériels de référence de la langue étrangère (dictionnaires, encyclopédies, grammaires, répertoires personnels…).
Dans notre recherche, les ressources se trouvent sur l'interface du jeu et concernent le traducteur du portugais vers l'espagnol ou de l'espagnol vers le portugais ;

- <u>la répétition (ou pratique de la langue)</u> : imitation d'un fragment de langue pris comme modèle (à voix haute ou par oralisation interne) pendant l'exécution d'une tâche langagière. Par exemple dans le jeu *Limbo*, il peut s'agir d'un mot ou d'une expression donnée par un des personnages du jeu et que les sujets répètent ;

- <u>le transfert des connaissances</u> : c'est une stratégie que Cyr ne mentionne pas dans sa classification, il évoque uniquement la traduction, mais elle est répertoriée par O'Malley & Chamot (1990). Elle consiste à transférer les connaissances de la LM vers la LE. Nous

développerons plus en détail cette stratégie dans le domaine des langues voisines dans la partie 1.2.3 étant donné son importance en intercompréhension ;

- résumer : synthétiser une règle ou une information présentée mentalement, à l'écrit ou à l'oral, pour s'assurer que l'information a été retenue.

Le résumé peut également être utilisé lorsque les apprenants travaillent en collaboration, comme c'est le cas dans notre recherche, et que l'un des apprenants n'a pas compris un mot ou une phrase. A ce moment-là, l'autre apprenant lui résume ce qu'il a compris pour l'aider ;

Les trois stratégies suivantes que nous allons aborder sont celles qui semblent le moins susceptibles d'être identifiées dans le cadre de notre recherche :

- la déduction/l'induction : appliquer des règles apprises ou supposées par l'apprenant pour produire ou comprendre la LE.

- élaborer : relier la nouvelle information à la connaissance préalable, faire des associations intralinguales, ou faire des associations significatives personnelles ;

- prendre des notes, grouper, réviser et mémoriser : techniques facilitant la mémorisation (grouper, prendre des notes, réviser et appliquer des techniques mnémotechniques ou mémoriser) ;

- **les stratégies métacognitives**

L'auteur qui a contribué à la diffusion et à l'exploration du concept de « métacognition » est Flavell. Eme & Rouet (2001 : 310) reprennent les propos de Flavell (1981) et définissent la métacognition comme « les *connaissances* et les *capacités de contrôle* que possède l'individu sur ses propres processus attentionnels, perceptifs et cognitifs. » En compréhension à l'écrit, il est question de « métacompréhension » selon Giasson (1990).

Parmi les stratégies métacognitives, on a :

- l'autorégulation ou le contrôle : vérifier et corriger sa performance au cours d'une tâche d'apprentissage ou d'un acte de communication.

Pour Eme & Rouet (2001 : 310), dans la compréhension écrite, l'autorégulation concerne « le contrôle et la modification de l'activité en cours, en fonction des variations de la tâche et des difficultés rencontrées » ;

- l'autogestion : comprendre les conditions dans lesquelles l'apprentissage se fait plus facilement et faire en sorte que ces conditions soient réunies.

Selon Giasson (1990 : 154), il s'agit de l'autogestion de la compréhension, qui est la deuxième composante de la métacompréhension et porte sur « l'habileté à utiliser des processus d'auto-régulation ». Quatre aspects différents de cette stratégie sont dégagés par Brown (1980) et cités par Giasson (1990 : 154) :

« Savoir **quand** nous comprenons (et quand nous ne comprenons pas) ;

Savoir **ce que** nous comprenons (et ce que nous ne comprenons pas) ;

Savoir **ce dont nous avons besoin** pour comprendre ;

Savoir que nous pouvons **faire quelque chose** quand nous ne comprenons pas » ;

- l'autoévaluation : vérifier le résultat de la compréhension après l'exécution d'une activité langagière de réception, ou évaluer sa production langagière après son exécution. On s'intéresse à la fois à ce qui a été fait et à la manière dont on s'y est pris pour accomplir une tâche.

Dans le domaine de la métacompréhension, Giasson (1990 : 153) perçoit l'autoévaluation comme « les connaissances qu'un lecteur possède sur les habiletés, stratégies et ressources nécessaires pour réussir une tâche de lecture » ;

- l'anticipation ou la planification : se fixer des buts, étudier par soi-même un point de langue ou un thème non abordé, prévoir des éléments linguistiques pour réaliser une tâche d'apprentissage. Cette stratégies est divisée en deux composantes selon O'Malley & Chamot (1990) :

L'organisation préalable : lorsque l'apprenant recense ses connaissances sur un thème donné pour une tâche de compréhension.

La planification organisationnelle : quand l'apprenant planifie son discours, prévoit son objectif et son intention de communication pour des tâches de production.
Dans le cadre de la compréhension, cette stratégie représente l'une des trois dimensions métacognitives qui définissent la « métacompréhension » selon Eme & Rouet (2001 : 310). Elle concerne « la sélection des moyens pour atteindre les objectifs fixés » ;

- l'identification d'un problème : cerner le point central d'une tâche langagière ou un aspect de cette tâche qui nécessite une solution en vue d'une réalisation satisfaisante. (par exemple : comprendre le but d'une tâche).

- l'attention : maintien de l'attention lorsqu'on exécute une tâche. O'Malley & Chamot (1990) distinguent deux types d'attention : **l'attention sélective**, qui consiste à se focaliser sur certains aspects des tâches d'apprentissage comme par exemple porter attention aux mots clés, aux noyaux de sens ou aux connecteurs. Et **l'attention dirigée** implique de se concentrer sur la tâche et d'ignorer tout ce qui n'est pas pertinent ;

A travers l'utilisation de *Limbo,* on peut imaginer que les apprenants mettront en œuvre les stratégies métacognitives telles que l'autorégulation ou le contrôle c'est-à-dire qu'ils seront amenés à vérifier leur compréhension par l'action et à la corriger afin de pouvoir avancer dans le jeu ; l'autogestion, qui se réfère aux moyens permettant aux apprenants de comprendre les dialogues des personnages comme le visuel (image), la parenté linguistique ; l'autoévaluation, par l'analyse du résultat de leur compréhension dans les différentes tâches que les apprenants ont effectuées dans *Limbo* ; Et enfin l'anticipation ou la planification se réfère à ce que les apprenants penseront faire avant d'agir.
Les autres stratégies métacognitives (l'identification d'un problème et l'attention) seront à priori utilisées par les apprenants mais moins souvent que les stratégies mentionnées précédemment. Pour l'identification d'un problème, il peut s'agir par exemple de comprendre la mission qui est à accomplir, autrement dit l'objectif. Et concernant l'attention, elle peut consister à ce que les apprenants se focalisent sur des mots en particulier lorsqu'ils jouent et qu'ils les mémorisent.

- **Les stratégies socio-affectives :**

Les stratégies socio-affectives interviennent lorsqu'il y a interaction des apprenants avec d'autres apprenants et/ou des locuteurs natifs.
Cyr (1996) mentionne trois types de stratégies socio-affectives :

- la demande de clarification et de vérification : faire appel à l'enseignant ou au natif pour obtenir une répétition, des explications, une reformulation, des exemples, une vérification…etc. ;

- la coopération : interagir avec ses pairs pour résoudre un problème, partager des informations, mettre en commun des capacités…etc. ;

- l'autosuggestion ou la gestion des émotions : auto-contrôle mental pour rassurer le sujet sur l'efficacité de son activité d'apprentissage (se parler à soi-même pour réduire le stress, utiliser diverses techniques contribuant à la confiance en soi et à la motivation, s'encourager, se récompenser, ne pas craindre de faire des erreurs ou de prendre des risques).

Dans le cadre de notre étude, les apprenants étant placés en binôme, il semble évident que les stratégies socio-affectives relevant de la coopération seront plus abondantes, mais étant donné que notre problématique vise les stratégies de l'IC, nous nous focaliserons sur les stratégies relevant de l'affectif qui sont en relation avec la compréhension de la langue cible.

1.2.2.2. Typologie des stratégies donnée par Oxford (2011)

Oxford (2011) nous présente son nouveau modèle des stratégies pour l'apprentissage d'une langue seconde nommé le *Strategic Self-Regulation Model* (*S²R Model*) afin de clarifier les concepts des stratégies d'apprentissage mentionnés jusque-là.

L'auteure définit la notion de *Self-regulated L2 learning strategies* comme « deliberate, goal-directed attempts to manage and control efforts to learn the L2 (based on Afflerbach, Pearson and Paris, 2008). These strategies are broad, teachable actions that learners choose from among alternatives and employ for L2 learning purposes » (Oxford, 2011 : 12). Dans cette définition, l'accent porte sur la conscience de l'apprenant concernant le

choix qu'il établit entre plusieurs stratégies possible dans le but d'apprendre une langue seconde. Cela rejoint donc les définitions du concept de stratégie données par Chamot (2004) et Cohen (2010), que nous avons mentionnées précédemment.

En ce qui concerne la classification du *S²R Model*, on observe des différences avec le modèle présenté par Cyr (1996) qui s'inspire des classifications de O'Malley & Chamot, Oxford et Rubin. En effet, la catégorie qui se réfère aux stratégies socio-affectives pour les autres auteurs mentionnés ci-dessus, Oxford l'a dénommée « stratégies affectives ». Elle porte sur l'activation des émotions, des croyances et des attitudes de soutien, et la gestion et le maintien de la motivation. Mais les changements les plus importants se trouvent dans la catégorie des métastratégies puisque Oxford a ajouté les stratégies méta-affectives et métasocioculturelles-interactives (méta-SI). En effet, ces stratégies sont également activées dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère puisque l'apprenant peut exprimer des émotions, des sentiments, de la motivation pour la tâche qu'il effectue, et il est amené à interagir avec autrui dans la langue (l'enseignant ou un natif par exemple) et à découvrir l'aspect culturel de la ou les langue(s) cible(s). Le tableau suivant montre plus précisément la classification des stratégies et métastratégies d'Oxford (2011), il est traduit en français (voir tableau 1)

Métastratégies	Classification	Stratégies	Classification
Stratégies Métacognitives	Prêter attention à la cognition Planifier pour la cognition Obtenir et utiliser des ressources pour la cognition Organiser pour la cognition Orchestrer l'utilisation des stratégies cognitives Contrôler la cognition Evaluer la cognition	**Stratégies cognitives**	Utiliser les sens pour comprendre et mémoriser Activer les connaissances Raisonner Conceptualiser avec des détails Conceptualiser de façon générale Aller au-delà de l'information immédiate
Stratégies Méta-affectives	Prêter attention à l'affectivité Planifier pour l'affectivité Obtenir et utiliser des ressources pour l'affectivité Organiser pour l'affectivité Réaliser des plans pour l'affectivité Orchestrer l'utilisation des stratégies affectives Contrôler l'affectivité Evaluer l'affectivité	**Stratégies Affectives**	Activer des émotions, des croyances et des attitudes de soutien Générer et maintenir la motivation
Stratégies Métasocioculturelles-Interactives (Stratégies Méta-SI)	Prêter attention aux contextes, communication et culture Planifier pour les contextes, communication et culture Obtenir et utiliser des ressources pour les contextes, communication et culture Organiser pour les contextes, communication et culture Réaliser des plans pour les contextes, communication et culture Orchestrer les stratégies pour les contextes, communication et culture Contrôler les contextes, communication et culture Evaluer pour les contextes, communication et culture	**Stratégies Socioculturelles-Interactives (Stratégies SI)**	Interagir pour apprendre et communiquer Surmonter les manques de connaissance en communication Traiter des contextes socioculturels et d'identités

<u>Tableau 1</u> : classification des stratégies d'apprentissage donnée par Oxford (2011)

Afin de mieux cerner à quel type de stratégies se réfèrent les concepts donnés dans le *S²R Model*, nous allons décrire plus précisément les stratégies cognitives :

- Utiliser les sens pour comprendre et mémoriser : sens visuels, auditifs et tactiles ;
- Activer les connaissances : remue-méninges, utilisation des images visuelles pour activer les connaissances, utilisation de l'information interne (processus inverse du précédent) ;
- Raisonner : raisonnement par induction ou déduction ;
- Conceptualiser avec des détails : faire des distinctions entre les informations importantes et moins importantes, des séquences pour se rappeler de l'ordre chronologique, analyser et décoder des mots (traduction), classer et catégoriser ; comparer et contraster entre les langues (transfert), ordonner les idées de façon hiérarchique ;
- Conceptualiser de façon générale : synthétiser par des sources différentes, résumer, faire des liens entre les choses similaires ;
- Aller au-delà de l'information immédiate : prédire, inférer.

La prédiction évoquée par Oxford (2011) est une stratégie cognitive alors que pour Cyr (1996), cette stratégie est plutôt classée dans les stratégies métacognitives et se réfère à l'anticipation.

Dans le domaine des stratégies pour l'apprentissage d'une langue seconde, il existe quelques travaux de recherche. Parmi ces travaux, on peut citer l'étude d'Atlan (2000), qui a consisté à analyser l'utilisation des stratégies d'apprentissage de 150 étudiants français en IUT durant l'exécution d'une tâche langagière de compréhension écrite par le moyen de différents supports (papier, vidéocassette, cassette audio et ordinateur). L'objectif de cette recherche était de voir la relation entre le choix des stratégies et la technologie utilisée pour réaliser la tâche. Pour cela, l'auteur a fait référence à la typologie d'Oxford (1990) et montre, d'après ses résultats obtenus, qu'il y a plus de stratégies de rappel et de cognition avec l'utilisation de l'ordinateur non multimédia et qu'il y a une présence importante de stratégies de compensation avec l'utilisation des cassettes vidéo et de l'ordinateur multimédia. Plus récemment, une recherche a été effectuée par Tang (2011) sur les stratégies d'apprentissage utilisées à travers l'environnement *Second life* par des apprenants d'anglais comme langue étrangère. Les résultats indiquent que les stratégies les plus utilisées par les apprenants sont les stratégies métacognitives et socioculturelles-interactives. Sur le même type de sujet mais

dans un contexte différent, Men Chin (2011) a effectué sa thèse sur les stratégies d'apprentissage utilisées avec l'utilisation du courrier électronique. Pour cela, elle a utilisé le modèle d'Oxford (1990) et a montré que les stratégies les plus fréquentes dans l'utilisation du courrier électronique pour l'apprentissage d'une langue seconde sont les stratégies cognitives.

Face à cela, nous verrons par la suite quelles sont les stratégies les plus fréquentes dans ce travail en établissant une classification, et nous tenterons de questionner les modèles présentés ci-dessus notamment celui d'Oxford (2011) afin de mettre à jour éventuellement la typologie de cette auteure du fait que notre recherche porte sur l'utilisation d'un outil technologique différent et innovant : le jeu sérieux.

1.2.3. Les stratégies mises en œuvre dans le processus de compréhension en langues voisines

Dans le domaine de la compréhension en langues voisines, il existe également plusieurs stratégies qui sont de l'ordre du cognitif comme l'élaboration, l'inférence, le transfert, et du métacognitif, comme nous l'avons vu auparavant. Au sujet des stratégies cognitives, nous présenterons uniquement le transfert qui est une stratégie relativement importante dans le domaine de l'IC. Et même si nous verrons qu'il n'est pas la stratégie intercompréhensive la plus fréquente dans notre étude, il est tout de même présent c'est pourquoi il nous semble important de l'évoquer.

- Le transfert

Kellermann (1983 : 114) parle de « psychotypologie » : terme désignant la distance entre les langues qui est perçue par l'apprenant. La perception de l'apprenant est subjective, ce qui veut dire que ce qu'il perçoit n'est pas forcément ce qui est dans la typologie réelle. L'auteur ajoute que le transfert est d'autant plus facile si l'apprenant juge que la distance entre sa LM et la LE est proche. A l'inverse, le transfert est plus difficile. Ainsi, on peut dire que le transfert est donc le lien que l'apprenant fait entre sa langue maternelle ou une langue qu'il connaît bien et la langue cible. En IC, cette stratégie est constamment présente étant donné que d'après Jamet (2009 : 56), il est nécessaire « de s'appuyer sur les ressemblances pour apprendre à comprendre la LE et stimuler une réflexion métalinguistique que les apprenants construisent au fur et à mesure ». D'ailleurs cette auteure nous fait part de la présence de

transferts positifs et négatifs. On se réfère au transfert positif lorsque les structures de la LE coïncident avec celles de la LM, alors que le transfert négatif se réfère au fait que les structures entre la LM et la LE se différencient. Le transfert négatif donne lieu à des erreurs interlinguales. On fait également la distinction entre le transfert réceptif, qui porte sur l'identification, la reconstruction et le codage, et le transfert productif qui consiste à écrire et parler la langue cible sans la connaître. Dans notre recherche, on verra uniquement les transferts réceptifs puisqu'ils correspondent à la compréhension et non à la production.

Il existe trois types de transfert que l'on retrouve dans l'ouvrage de Meissner (2004 : 24) :

- L'association ou le « transfert intralinguistique » :

Il s'agit d'un transfert qui s'opère à l'intérieur d'une même langue que l'on peut désigner comme une association ou un « transfert intralinguistique » (terme employé par Meissner (2004). Il concerne la ou les langue(s) de départ activée(s) et la langue cible.

- Le transfert interlinguistique :

C'est un transfert qui va au-delà d'une seule langue, il est localisé entre la/les langue(s) de départ et une langue cible. Par exemple un francophone qui connaît l'espagnol et qui essaie de comprendre le portugais va opter pour un transfert interlinguistique en passant par l'espagnol et le français qui sont ses langues de départ, et le portugais, qui est la langue cible.

- Le transfert didactique :

Il active les « opérations linguistico-transférentielles » (Meissner, 2004 : 24) des apprenants. Lorsque les apprenants effectuent des transferts, ils acquièrent un certain savoir sur les structures linguistiques qui vient des connaissances linguistiques et de la compétence didactique. En effet, s'il n'y a pas de cadre didactique, la méthode intercompréhensive ne peut être efficace et le transfert linguistique ne peut réussir correctement. Pour qu'il y ait transfert positif, il est nécessaire que l'apprenant acquière un comportement positif envers la langue autrement dit qu'il se la représente de façon positive, pour acquérir plus de langues à son actif et ainsi posséder des schémas.

Parmi les recherches dans le domaine de l'IC portant sur les stratégies de compréhension en langues voisines, on peut citer l'étude de Malheiros-Poulet et al. (1994) qui montrent l'importance du transfert avec l'utilisation de Galatea. Deux types de transfert sont

évoqués : le transfert où le rôle des connaissances de l'apprenant est primordial, et le transfert où le processus de construction en langue cible domine c'est-à-dire non pas les connaissances lexicales du sujet mais ses compétences métalinguistiques. Ferré (2009) aborde également le transfert et observe les degrés de parenté entre le français et le portugais et l'italien.

- Les transparences et non transparences lexicales

Au niveau de la transparence lexicale, on retrouve les mots dits « transparents » et les mots « non transparents ».

Les mots « transparents » :

Le mot « transparent » désigne « tout terme lexical, présent dans un texte en une LE donnée qui d'une part possèdera une forme qui suggère un terme lexical en LM de forme (écrite ou orale) quasi identique, et qui d'autre part se trouve posséder une signification quasi-identique dans les deux langues » (Castagne, 2007a : 157). Dans ce cas, on dit qu'il y a proximité formelle et proximité sémantique entre les mots. Et ces mots sont considérés comme étant immédiatement compréhensibles par des lecteurs débutants.
En ce qui concerne le jeu *Limbo*, on peut observer la présence de mots transparents comme par exemple :

portugais	**espagnol**
coração	**cora**zón

Il y a proximité formelle entre ces deux termes étant donné que les quatre premières lettres sont identiques, et proximité sémantique puisque la signification du mot est là même en portugais et en espagnol.

Prenons maintenant un exemple avec les trois langues (portugais, espagnol et français) :

portugais	**espagnol**	**français**
quando	**cuan**do	**quan**d

On peut dire que pour ce terme, les quatre premières lettres sont identiques entre le portugais et le français. En espagnol, la première lettre est différente mais les suivantes sont similaires, d'où la proximité formelle entre ces mots. De plus, il y a proximité sémantique puisqu'ils ont la même signification.
Parmi les mots transparents, on retrouve aussi des mots similaires du point de vue de l'orthographe et de la signification. En effet, dans le jeu *Limbo*, on a le mot « sol » en portugais qui est exactement le même en espagnol, il signifie « soleil » en français.

Les mots « non transparents » :

Les mots « non transparents » sont l'inverse des mots « transparents » c'est-à-dire qu'ils peuvent être jugés illisibles par des lecteurs « débutants » dans la langue étrangère, même si ce dernier utilise ses connaissances en langue maternelle.
Les mots « non transparents » ont été classés sous deux formes différentes :

- Les mots « opaques » : ce sont des termes lexicaux qui, selon Castagne (2007a), ne suggèrent aucun terme lexical en LM pour le lecteur ou bien en suggèrent un mais dont le sens est différent.

Les mots qui peuvent être transparents par leur forme mais non par leur sens, sont habituellement appelés les faux-amis.
Prenons l'exemple d'un mot qui apparaît dans *Limbo,* dont la forme ne suggère aucun terme lexical en LM :

portugais	**espagnol**	**français**
« esmola »	« limosna »	« aumône »

Pour un francophone, les termes « esmola » et « limosna » ne suggèrent pas de mot particulier en français. Cela est dû en particulier au fait que du point de vue formel, les premières lettres ne sont pas du tout identiques. On peut observer la proximité entre « limosna » et « aumône » avec « mosna » et « mône » mais ces lettres apparaissent en fin de mot, ce qui ne facilite pas l'association entre les langues de la part du lecteur.

Il existe également des mots « semi-transparents » de l'ordre de deux types (à partir d'un « mot-relais ») mais n'en ayant pas spécialement identifié dans le jeu *Limbo*, nous les

considérons donc comme étant moins importants pour notre étude c'est pourquoi nous avons choisi de ne pas les développer plus dans le cadre de ce travail.

Du point de vue des recherches dans le domaine de la transparence lexicale, nous pouvons citer la thèse de Caure (2009) qui traite des transparences lexicales entre les langues germaniques (anglais, allemand et néerlandais) et le français. Plus précisément, l'auteure a étudié un corpus composé de 1000 mots afin de déterminer si les mots anglais, allemands et néerlandais devaient être considérés comme transparents ou non. On observe un aspect intéressant dans sa recherche portant sur la définition que l'auteure donne de la transparence lexicale. Elle considère qu'il y a une « transparence directe » et une « transparence indirecte ». Elle entend par « transparence directe » le fait que la compréhension du mot soit immédiate pour le lecteur débutant. Cela signifie que la proximité entre deux mots se définit par une identité des premières lettres c'est pourquoi on dit qu'elle est directe. A l'inverse, la « transparence indirecte » des mots impliquent une lecture plus souple et approximative de la part du lecteur pour être identifiés. Nous verrons à travers l'analyse des stratégies, quel type de transfert est-ce qu'on retrouve dans notre étude.

1.2.4. Les facteurs pouvant influencer le choix des stratégies

Dans cette partie, nous identifions les principales variables qui, selon la recherche, peuvent influencer l'utilisation des stratégies pour l'apprentissage d'une langue seconde.
A partir de la liste établie par Cyr (1996), nous retiendrons uniquement les facteurs les plus importants pour l'apprentissage de la langue seconde et qui pourront être mis en lumière dans notre recherche.

a) Les tâches d'apprentissage

Les tâches d'apprentissage dépendent de la situation d'apprentissage, elles concernent à la fois les tâches à réaliser et les contextes dans lesquels se fait l'apprentissage. Dans ce facteur, il est donc question de voir si certaines stratégies peuvent être mieux adaptées à certaines tâches en particulier. Dans le cas d'une étude sur un jeu sérieux, comme c'est le cas avec *Limbo*, il peut être intéressant de voir par exemple si les stratégies utilisées varient selon les tâches proposées dans le jeu, et si le jeu lui-même favorise des stratégies en particulier.

b) L'attitude et la motivation

L'attitude est liée au savoir-être de l'apprenant c'est-à-dire à la capacité qu'il a pour s'adapter à des situations d'apprentissage variées et à ajuster ses comportements en fonction des caractéristiques de la situation donnée. Dans son ouvrage, Cyr (1996) évoque l'idée de tolérance à l'ambiguïté qui désigne le fait de ne pas se sentir mal à l'aise face à une situation où les informations reçues sont vagues, incomplètes, incertaines, contraires ou parfois même contradictoires. Cela rejoint donc l'attitude de l'apprenant dans la mesure où ce dernier ne s'adapte pas à des situations de ce genre et adopte un point de vue critique vis-à-vis de la situation d'apprentissage dans laquelle il se trouve. Dans ce cas, on peut dire que son attitude est négative, ce qui peut avoir un impact sur ses stratégies utilisées. Prenons comme exemple l'étude d'Ehrman & Oxford (1989) qui indique que la tolérance à l'ambigüité implique l'utilisation de stratégies d'apprentissage plus judicieuses de la part des apprenants. Cyr (1996) mentionne une étude expérimentale menée par Ely en 1989 avec une analyse de régressions multiples, et nous informe également de l'effet significatif de la tolérance à l'ambigüité sur les stratégies d'apprentissage utilisées. Dans le cadre de l'IC, on entend l'attitude comme la représentation que l'on peut avoir envers les langues inconnues et plus précisément la capacité à comprendre ces langues. En effet, comme l'expliquent Escudé & Janin (2010 : 123), une attitude positive en IC amène les apprenants à « […] prendre conscience de leurs capacités à circuler dans des langues qu'ils n'avaient pourtant pas – ou peu – apprises, souvent à s'en émerveiller […] »

En ce qui concerne la motivation, dans le domaine de l'ALAO (Apprentissage des Langues Assisté par Ordinateur), une étude qui semble fondamentale et qui porte sur la motivation est celle de Raby (2007). Selon l'auteure, la motivation est une dynamique et un état mental qui génère un désir :

- D'acquérir une langue étrangère
- De prendre l'initiative pour son propre apprentissage et la maintenir
- De maintenir son effort jusqu'à l'accomplissement de la tâche
- De gérer et d'évaluer son apprentissage à travers des interactions avec des outils électroniques, des pairs et des tuteurs
- De renouveler l'expérience.

(Raby, 2007 : 67, notre traduction)

Ce facteur est relativement important pour l'apprentissage et nous verrons, à partir de notre étude, s'il peut expliquer le choix des stratégies utilisées par les apprenants.

c) Le niveau de compétence de l'apprenant

Ce facteur fait partie des variables situationnelles. Les recherches sont nombreuses à démontrer qu'il y a un lien entre le degré de compétence de l'apprenant et les stratégies qu'il utilise pour l'apprentissage d'une langue seconde. Une étude de Chamot & al. (1987) nous montre que les débutants ont tendance à mentionner plus souvent la répétition, la traduction et le transfert de la L1, tandis que les apprenants de niveau intermédiaire et avancé s'appuient davantage sur l'inférence, sachant qu'ils conservent tout de même les premières également mais dans une moindre mesure par rapport aux débutants. En ALAO, une étude de Heift (2007) mesure et analyse les options d'aide selon la compétence des apprenants (débutants, débutants avancés et intermédiaires) et observe que les débutants sont ceux qui les utilisent le plus fréquemment. Dans le cadre de *Limbo*, il peut s'agir des compétences concernant le profil langagier des apprenants c'est-à-dire les langues qu'ils connaissent et leur niveau dans ces langues.

d) Le degré de conscience métacognitive

Il s'agit de voir si l'apprenant est capable de manifester une certaine conscience de son processus d'apprentissage et des stratégies qu'il utilise. Dans une étude de Wenden que nous cite Cyr (1996), il est montré que la métacognition joue un rôle important dans le choix et l'utilisation des stratégies cognitives.

1.2.5. Les méthodes de collecte de données des stratégies

Comme l'explique Chamot (2004 : 15), de nombreuses études portant sur les stratégies d'apprentissage sont de nature descriptive :

« The preponderance of research on language learning strategies has been descriptive, as researchers have sought to discover what learning strategies are reported by learners of different languages. The issues that arise from this body of research are: identification procedures of learning strategies, terminology and classification of strategies, the effects of learner characteristics on strategy use, and the effects of culture and context on strategy use ».

Et pour décrire les stratégies, il existe plusieurs stratégies telles que l'enquête par questionnaire, l'entrevue, le journal de bord, le protocole verbal, l'observation directe,

l'observation à travers la trace informatique…etc. Parmi ces différentes méthodes, nous ne citerons que celles qui semblent s'adapter le mieux à notre recherche.

a) L'entrevue

L'entrevue est une méthode qui implique une interaction verbale entre un interviewer (le chercheur) et un répondant. Mongeau (2008) explique qu'il y a 4 types d'entretiens : l'entretien dirigé (les questions et leur ordre sont planifiés), l'entretien non dirigée (il n'y a pas de questions ni d'ordre prévus), l'entretien semi-dirigé (certaines questions sont planifiées mais l'ordre n'est pas exigé) et le récit de vie (entretien autobiographique).
Dans l'étude des stratégies d'apprentissage, Chamot (2004 : 15) affirme que « in almost all learning contexts, the only way to find out whether students are using learning strategies while engaged in a language task is to ask them ». D'après ce commentaire, on peut dire que l'entrevue est donc indiquée pour la collecte des données à ce sujet.

b) Le protocole verbal

Une autre façon d'obtenir des données permettant l'analyse des stratégies utilisées par les apprenants est d'utiliser le protocole verbal c'est-à-dire la pensée à voix haute (*Think Aloud Protocol*). Cette méthode consiste à ce que l'apprenant exprime à voix haute ce qu'il fait et la façon dont il le fait lorsqu'il effectue une tâche. Elle est souvent utilisée pour comprendre les processus de résolution de problèmes chez les apprenants, comme c'est le cas avec l'étude de La Torre (1999), qui utilise la méthode de la pensée à voix haute pour analyser la résolution de problèmes lors de l'utilisation d'une ressource de traduction en ligne.
Le jeu *Limbo* a pour objectif de résoudre des problèmes ou de relever des défis d'où l'intérêt de cette méthode de la pensée à voix haute pour notre recherche.

c) L'observation directe

L'observation directe est une méthode permettant au chercheur d'observer directement les comportements et les actions des participants.
Cette méthode peut être complétée par des enregistrements, comme nous le montre Tang (2011) dans son étude. L'auteure a utilisé cette méthode en la combinant avec d'autres pour compléter ses données.

Cette partie était consacrée à l'étude théorique des stratégies dans le domaine de l'apprentissage des langues secondes et de la compréhension en langues voisines, et nous allons traiter à présent de l'utilisation des technologies pour l'apprentissage des langues en nous focalisant particulièrement sur l'utilisation d'un outil pédagogique innovant : le jeu sérieux.

1.3. L'UTILISATION DES TECHNOLOGIES POUR L'APPRENTISSAGE DES LANGUES

Les nouvelles technologies sont présentes dans le domaine de l'éducation depuis quelques temps. En ce qui concerne l'apprentissage des langues étrangères, dans le cadre de l'ALAO, de nombreux dispositifs ont été analysés et testés, qu'il s'agisse de dispositifs en présentiel ou à distance (en ligne). A partir des dispositifs déjà existants, on peut voir que le jeu sérieux n'est pas un outil encore très répandu dans le domaine des langues mais il se développe de plus en plus. Mais avant d'aborder plus précisément cet outil, nous verrons tout d'abord quel est l'apport des technologies dans l'apprentissage des langues.

1.3.1. Apports des technologies pour les langues étrangères

L'intégration des technologies dans le domaine des langues favorise en particulier l'interactivité et l'autonomie des apprenants.

a) L'interactivité

Dans le cadre de l'ALAO, l'interactivité est omniprésente, c'est « un mode de communication entre le sujet humain et les productions technologiques » (Weissberg, cité par Tea, 1998 : 60). La relation entre l'homme et la machine est donc considérée comme artificielle. Elle s'établit par l'intermédiaire d'une interface qui est représentée par l'écran d'ordinateur. Selon Chanier (2000), l'action de l'apprenant est confrontée à la capacité de rétroaction du système informatique et vice versa, ce qui veut dire que lorsque l'apprenant agit sur le support informatique, ce dernier lui envoie une action en retour. Cette rétroaction est importante pour l'apprentissage puisqu'elle permet à l'apprenant de contrôler son action et de la rectifier. Cette rétroaction peut être par exemple le score obtenu par l'apprenant ou le simple signal comme quoi sa réponse n'est pas correcte.

Avec l'interactivité, le sujet n'est donc plus spectateur de son apprentissage mais il devient acteur étant donné qu'il agit lui-même sur l'outil technologique.

b) L'autonomie de l'apprenant

Face à l'utilisation des technologies, nous avons vu précédemment que les apprenants pouvaient interagir avec le dispositif technologique, ce qui les rend acteurs de leur apprentissage. Et le fait d'être acteurs les met dans une situation où ils sont amenés à prendre des décisions sur leur apprentissage et pour cela se fixer des objectifs et trouver des solutions pour accomplir la tâche. Ainsi, ils se retrouvent dans une situation d'autonomie car comme la définit Holec (1979 : 3), l'autonomie est une « compétence potentielle de comportement dans une situation donnée, soit celle de l'apprentissage ». L'auteur se réfère au fait que l'apprenant doit être en mesure de prendre en charge son propre apprentissage, autrement dit qu'il doit « apprendre à apprendre ». Cela implique la prise de conscience du processus d'apprentissage et de sa régulation. Pour réaliser une tâche, l'apprenant doit être conscient des connaissances, stratégies et compétences dont il dispose et être capable de les mobiliser et de les gérer. Dans ce cas, on parle de modèle constructiviste de l'apprentissage puisque l'apprenant met en place une construction mentale active. D'après les diverses théories constructivistes, les individus acquièrent la connaissance en la construisant à l'aide de l'interaction de leurs propres capacités avec l'environnement. L'un des facteurs importants dans cette construction est le conflit cognitif dont parle Piaget dans ses travaux. Il y a conflit ou déséquilibre car l'apprenant est sans cesse amené à raisonner puisqu'il ne détient pas les réponses à tout, il doit donc créer ces réponses possibles pour accomplir une tâche donnée. A ce sujet, Frété (2002) parle d'apprentissage en situation. On peut dire que ce type d'apprentissage favorise l'autonomie puisque l'apprenant est au centre de son apprentissage, il en est l'acteur.

L'outil technologique représente une aide permettant à l'apprenant d'apprendre à gérer son apprentissage et ainsi de devenir autonome. Pour Blin (1998 : 216), l'autonomie se définit « comme une approche éducative qui […] permet aux apprenants de prendre la responsabilité et le contrôle de leur apprentissage, et qui les aide à évoluer progressivement d'un état de dépendance vis-à-vis de l'enseignant à un état d'indépendance. […] Une formation autonomisante devra donc développer la capacité à être autonome : apprendre à apprendre, à construire des savoirs et savoir-faire langagiers et à collaborer en seront les éléments clés ». L'autonomie n'est donc pas innée, elle s'acquiert et pour l'acquérir, il faut recevoir une formation. Cette formation vise à aider l'apprenant à prendre la responsabilité et le contrôle de

son apprentissage, à en être l'acteur intentionnel et conscient, pour qu'il puisse construire ses connaissances. Pour cela, Blin (1998) explique qu'il semble utile de mettre en place des dispositifs de formation visant l'autonomie afin que les apprenants puissent développer une certaine autonomie d'utilisation de la langue cible. C'est en cela que les technologies sont des techniques intéressantes étant donné qu'elles facilitent la formation des apprenants à la gestion de leur apprentissage et donc à leur autonomie par rapport à la manière dont elles sont conçues et utilisées. Dans le domaine des langues, on parle d'autonomie langagière dont nous font part Germain & Netten (2004 : 57) en expliquant que l'autonomie langagière est « la capacité de l'apprenant de prendre des initiatives langagières et d'utiliser avec spontanéité des énoncés nouveaux lors d'une situation authentique de communication dans la L2 ». Le développement de l'autonomie langagière dépend de l'autonomie d'apprentissage car pour être autonome face à une langue, il faut avoir développé dans un premier temps des capacités pour mener activement un apprentissage de langue.

c) Matériels didactiques en langues

Après avoir développé les aspects que peuvent offrir l'utilisation des technologies dans le domaine de l'apprentissage des langues, il paraît intéressant de voir quels sont les outils technologiques qui semblent utiles pour développer notamment l'autonomie de l'apprenant et favoriser l'apprentissage des langues étrangères. Dans un premier temps, nous évoquerons les matériels didactiques qui ont été testés dans le domaine de l'apprentissage des langues, puis nous aborderons plus précisément ceux qui se rapportent à l'étude de l'intercompréhension étant donné que notre thématique de recherche est centrée sur cet aspect.

- Matériels didactiques utilisés pour l'apprentissage des langues étrangères :

En ce qui concerne les matériels didactiques utilisés pour l'apprentissage des langues étrangères, il en existe de nombreux mais notre objectif n'est pas de les citer ici, il s'agit plutôt d'exposer quelques travaux qui ont été réalisés dans ce domaine.
On peut citer l'expérience menée par Ollivier (2007) sur l'utilisation des ressources internet et du wiki dans une classe de FLE. Les résultats de cette expérience montrent que les élèves ont développé des stratégies pour utiliser de manière efficace les ressources humaines et non humaines, ce qui leur a permis de produire des textes de bonne qualité en autonomie. Ces

résultats montrent l'importance de l'autonomie pour l'apprentissage et d'une approche actionnelle qui privilégient des tâches réelles. De plus, l'auteur ajoute que les élèves ont montré plus de motivation du fait que les tâches proposées par l'outil technologique étaient centrées sur des interactions sociales réelles. Quant à l'étude de Germain & Netten (2004), elle nous donne un aperçu davantage centré sur l'autonomie langagière des apprenants par rapport à l'étude précédente qui met plus l'accent sur l'autonomie d'apprentissage. Ces auteurs montrent, à partir d'une étude portant sur le français intensif, qu'il y a trois facteurs déterminants pour développer l'autonomie langagière : « un programme d'études centré sur les intérêts de l'élève, des stratégies d'enseignement axées sur l'interaction et la communication authentique, ainsi qu'un nombre minimal d'heures intensives » (Germain & Netten, 2004 : 67).

- Matériels didactiques dans le domaine de l'intercompréhension

En didactique du plurilinguisme, comme c'est le cas en intercompréhension, on retrouve également l'utilisation des technologies. Leur utilisation est relativement importante du fait que c'est l'outil informatique qui semble « le plus approprié pour étayer et stimuler l'activité cognitive de l'apprenant en situation de compréhension plurilingue » (Degache, 2006 : 21).

Plusieurs supports technologiques ont été créés et testés dans le domaine de l'intercompréhension. Tost (2010) nous les présente à partir du graphique qu'il a établi (voir figure 1).

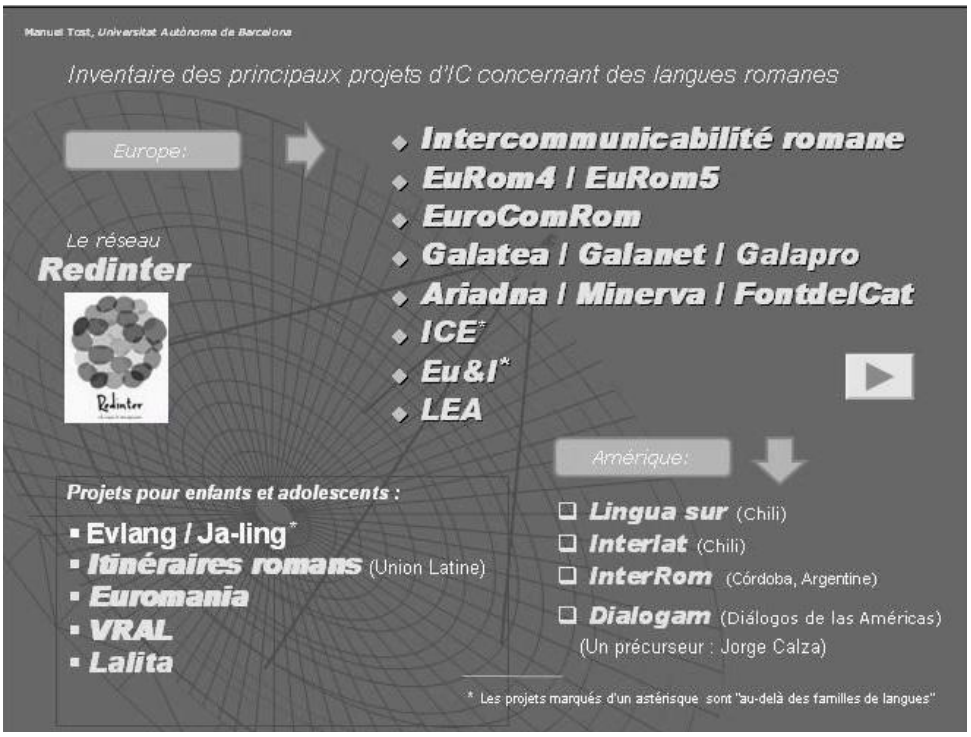


Figure 1 : projets réalisés dans le domaine de l'IC en langues romanes (Tost, 2010)

Parmi ces projets, certains sont centrés sur l'interaction plurilingue alors que d'autres s'intéressent à la compréhension plurilingue (uniquement l'aspect réceptif). Pour l'aspect interactionnel, nous pouvons citer par exemple la plateforme Galanet, qui permet l'échange de messages plurilingues sur un forum et un travail collaboratif entre les apprenants issus de pays différents dont la langue est romane. Concernant la compréhension, il y a le cédérom Galatea qui est un logiciel permettant la compréhension écrite.

Les recherches effectuées dans le domaine de l'IC montrent le rôle important des technologies pour mettre en pratique la compréhension et l'interaction plurilingue. En effet, les apprenants développent des stratégies à la fois cognitives et métacognitives. L'étude de Malheiros-Poulet et al. (1994), basée sur le projet Galatea, nous montre que les apprenants développent des stratégies de compréhension écrite basées sur le transfert entre la langue maternelle et la langue cible à travers l'utilisation du logiciel. Une analyse a également été réalisée par Martin (2004) avec l'utilisation de la plateforme Galanet. Les résultats de cette étude montrent les stratégies d'accès au sens qui ont été développées à travers ce dispositif et l'utilisation des correspondances morphologiques et des analogies morphosyntaxiques entre les 4 langues étudiées. Cela rejoint bien la définition donnée par Degache (2006) et exposée plus haut, dans la mesure où l'utilisation des dispositifs technologiques incite les apprenants à activer des

stratégies pour comprendre et interagir dans un contexte plurilingue. De plus, outre la mise en pratique de l'IC à travers ces outils, on note le développement de l'autonomie des apprenants.

Comme on peut le constater, la présence des technologies pour l'apprentissage des langues comme pour l'IC est relativement importante et évolue encore de nos jours. Nous allons voir qu'il existe d'autres outils qui n'ont pas encore fait l'objet de recherches dans la didactique du plurilinguisme comme c'est le cas du jeu sérieux.

1.3.2. Le jeu sérieux comme outil d'apprentissage en langues

Dans cette partie, nous verrons ce qu'on entend plus exactement par jeu sérieux de façon générale : ses tentatives de définition, ses origines, ses différents genres et champs d'application. Et nous analyserons le lien qu'il entretient à travers des recherches mettant en lumière les compétences développés avec cet outil et son utilisation pour l'apprentissage des langues étrangères.

1.3.2.1. Présentation du jeu sérieux

Le jeu sérieux se développe de plus en plus dans le domaine de l'éducation et semble présenter des atouts du point de vue pédagogique. Il permet de dépasser l'acquisition de connaissances à partir d'un apprentissage classique formel, via une approche ludique et immersive dans laquelle est plongé l'utilisateur. Mais avant d'aller plus loin, il semble intéressant de voir ce qu'on entend par jeu d'un point de vue plus général, et comment cette notion a évolué.

- Qu'est-ce que le jeu ?

Au départ, chez les pédagogues et philosophes de l'éducation, le jeu avait une certaine importance mais il ne concernait que le domaine de l'enfance comme on le retrouve avec Brougère (2005). Le jeu était alors considéré dans son aspect premier qui est le divertissement c'est-à-dire qu'il offrait la possibilité à l'individu de jouer à volonté avec son propre plaisir. Mais le jeu n'est pas donné : pour jouer, il faut savoir jouer. En effet, Brougère (2005 : 74) affirme que « c'est dans le jeu que l'enfant apprend et apprend à apprendre. C'est un moyen d'essayer et d'explorer, par lequel il ne peut se tromper. ». En ce sens, le jeu doit faire l'objet

d'un apprentissage étant donné que pour ce même auteur, « l'effet premier du jeu est d'apprendre la culture du jeu. En jouant, on apprend avant tout à jouer ». Dans la littérature, le jeu apparaît donc comme un support d'apprentissage et de développement puisque l'enfant apprend et se développe par le jeu. Mais par la suite, l'accent a été porté sur l'aspect apprentissage mais d'un point de vue culturel dans le sens où le jeu permet un apprentissage intellectuel et culturel. Le jeu est donc vu sous un autre angle et il va être introduit dans l'apprentissage sous diverses formes comme les jeux ludo-éducatifs par exemple. Selon Brougère (2005 : 166), même si tous les jeux n'ont pas de visée éducative, « […] il se trouve qu'en jouant il se peut qu'on apprenne, et qu'en apprenant on se trouve face à des situations qui ressemblent de près ou de loin au jeu ».

- Définition du jeu sérieux :

Le jeu s'est peu à peu étendu et des produits vidéoludiques issus du jeu vidéo ont fait leur apparition, on les appelle les jeux sérieux (ou « Serious Games » en anglais). La notion de jeu sérieux est un terme encore flou voire même inconnu aux yeux de certains c'est pourquoi il est important de tenter de le définir dans un premier temps. Il existe plusieurs définitions de ce terme et parmi celles qui ont été données, nous nous appuierons sur la définition d'Alvarez (2007), qui propose une définition globale du jeu sérieux inspirée des approches de Zyda (2005) et Sawyer, et nous verrons qu'elle peut être complétée par les définitions d'Amato et de Sauvé.

Alvarez (2007) considère que les deux définitions données par Zyda (2005) et Sawyer sont concordantes et propose une définition à son tour en s'inspirant de ces auteurs. Il définit le jeu sérieux comme une : « application informatique, dont l'intention initiale est de combiner à la fois des aspects sérieux (*serious*) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (game). Une telle association, qui s'opère par l'implémentation d'un *scénario pédagogique*, a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. »

A partir de cette définition, on peut observer la présence d'un oxymore dans le terme *serious game* puisque l'idée est d'utiliser ce qui génère le divertissement avec le mot *game*, mais le contexte s'y oppose avec le terme *serious*. Afin de compléter la définition d'Alvarez (2007), nous proposons la définition d'Amato (2007) qui est une synthèse de la définition du jeu sérieux. Pour lui, les « serious games peuvent être définis comme étant des jeux vidéo utilitaires, c'est-à-dire productifs, dont la conception vise à opérer une transformation chez

leurs destinataires allant dans le sens d'une amélioration des compétences (entraînement), de l'adaptation au milieu (traitement des phobies), de la compréhension d'un phénomène (éducation) ou d'une plus grande adhésion au message véhiculé (promotion, publicité, jeux vidéo idéologiques, dits aussi political games. » Le jeu est donc basé sur l'aspect vidéoludique mais il est considéré comme étant « sérieux » dans la mesure où il mobilise des savoirs et des savoir-faire dans le but de développer des compétences. Sauvé (2008) insiste sur la dimension réaliste du jeu à savoir s'il se rapproche de la réalité ou non. Elle définit le jeu sérieux comme « un jeu vidéo (avec un environnement réaliste ou artificiel) auquel les auteurs rattachent une composante pédagogique. L'intégration ou non de la composante réaliste rapproche les jeux sérieux des jeux de simulation […] »

A partir de ces trois définitions, on peut donc retenir que le jeu sérieux est considéré comme un compromis entre le côté ludique issu du jeu et les aspects sérieux tels que l'enseignement, l'apprentissage, la communication, l'information, qui l'éloignent du pur divertissement. De plus, le jeu sérieux peut se distinguer du jeu vidéo par le fait qu'il comporte un « scénario pédagogique ». Nous reviendrons plus en détail sur cette notion dans les parties suivantes.

- Ses fonctions principales et domaines d'application :

Le jeu sérieux a trois fonctions principales d'après Clavel (2011 : 20-21) :

- « transmettre un message (éducatif, informatif, militant, etc.) ;
- Entraîner et développer des savoir-faire (physiques ou cognitifs) ;
- Favoriser l'échange de données (entre les joueurs ou entre le diffuseur du jeu et les joueurs) ».

Il est présent dans des domaines divers tels que le secteur de l'éducation, la santé, la communication, la simulation, la défense, la formation, l'ergonomie, la sécurité civile. D'autres domaines s'intéressent également au jeu sérieux comme c'est le cas de l'art, la politique, la religion et l'industrie. Les domaines qui nous intéressent ici concernent le secteur de l'éducation et plus précisément le domaine de la didactique des langues. En langues, nous verrons, à travers des recherches effectuées sur l'utilisation du jeu sérieux pour l'apprentissage des langues étrangères, qu'on le retrouve surtout avec l'anglais. En ce qui

concerne les autres langues comme les langues romanes, il commence à émerger de plus en plus dans le domaine du FLE (Français Langue Etrangère) et de la langue espagnole.

- Ses composantes :

Comme nous l'avons évoqué précédemment, ce qui peut différencier le jeu sérieux du jeu vidéo c'est qu'il est composé d'un « scénario pédagogique ». Alvarez (2007 : 15) part des propos de Tricot avec qui il s'est entretenu pour la réalisation de sa thèse, pour donner une définition du « scénario pédagogique » appliquée au jeu sérieux : « fonction dédiée à un objectif pédagogique, dont la propriété est de susciter l'envie d'apprendre et dont la réalisation dépend d'un jeu vidéo avec lequel elle puisse s'intégrer. » Pour résumer, on peut dire que le « scénario pédagogique » consiste à mettre en œuvre des actions pour pouvoir réaliser une fonction qui présente un objectif. Par exemple, si l'objectif est la compréhension d'une langue ou de plusieurs, alors il sera nécessaire de créer des actions qui mèneront à cet objectif comme la présence de tâches linguistiques axées sur le vocabulaire ou la grammaire par exemple.
Par ailleurs, Muratet (2011 : 22) nous présente les composantes importantes du jeu sérieux qui sont en réalité propres au jeu vidéo, pour un meilleur apprentissage en prenant appui sur Johnson et al. :

- « le *gameplay* est l'une des principales caractéristiques d'un jeu réussi. Johnson et al. définissent le *gameplay* comme toutes les activités et stratégies employées par les concepteurs de jeux pour obtenir et garder le joueur engagé et motivé durant tout le jeu ;
- Un *feedback* (retour d'information) doit être généré par le jeu suite aux actions du joueur pour lui permettre de chercher à améliorer ses performances. Ces retours sont très importants pour les jeux sérieux, car ils indiquent au joueur s'il réussit ou non ;
- Une interface simple, bien définie, qui supporte les interactions entre le joueur et le jeu (l'affordance) est gage de qualité. Ces ajouts d'informations […] sont nécessaires pour maintenir une interaction fluide entre le joueur et le jeu ;
- Les difficultés à surmonter doivent être adaptées à l'expérience du joueur. S'il y a un trop grand décalage entre les capacités du joueur et la difficulté demandée, le jeu perdra de son intérêt […] ;

- Dans les jeux sérieux modernes, l'utilisation du scénario est fondamentale pour maintenir l'intérêt du joueur et l'encourager à s'identifier au personnage ;
- Enfin, un bon jeu doit être ludique. Cet aspect permet de maintenir l'intérêt et une attitude positive du joueur. »

Le jeu sérieux possède également une autre particularité qui peut le rendre intéressant dans une perspective d'apprentissage des langues qui est la multicanalité (une des caractéristiques principales du multimédia). Louveau & Mangenot (2006 : 12) définissent ce concept comme le « fait que coexistent sur un même support différents canaux de communication (texte, son, image fixe et animée). » Le fait qu'il y ait donc plusieurs canaux crée une redondance de l'information, ce qui peut procurer au joueur-apprenant de langue étrangère la possibilité de comprendre le contenu de cette information pour continuer d'avancer dans le jeu. En effet, la présence du canal écrit et du canal oral donne une information plus complexe. L'image (animée ou fixe) a également un rôle important étant donné qu'elle complète l'information reçue par les canaux écrits et oraux et peut permettre ainsi de guider l'apprenant-joueur à relever les défis du jeu. Pour illustrer ce point, on peut prendre l'exemple du jeu *Limbo*, que nous avons utilisé pour mener notre expérience. Dans ce jeu, les apprenants sont confrontés à des canaux écrits dans les dialogues des personnages du jeu et certains outils de l'interface (le traducteur et le téléphone), des canaux oraux (la musique du jeu et les dialogues des personnages du jeu). A cela s'ajoute l'image fixe et animée qui est présente dans tout le jeu, même dans certains outils de l'interface (la mallette et les drapeaux des missions). La combinaison de ces trois canaux rend le jeu plus interactif et intéressant, et la présence de l'image peut aider très souvent à comprendre l'information qui était présente à l'écrit et à l'oral mais qui n'a pas été comprise. Cette multicanalité incite de ce fait l'apprenant à être attentif et actif face au jeu.

1.3.2.2. Le jeu sérieux et l'apprentissage

Maintenant que nous avons présenté plus en détail le jeu sérieux, nous allons voir quel est le lien qu'il entretient avec l'apprentissage. En d'autres termes, on peut se demander si le jeu sérieux est un outil intéressant qui peut favoriser l'apprentissage de manière générale. Pour tenter de déterminer cela, nous verrons tout d'abord les compétences qui peuvent être développées avec l'utilisation du jeu sérieux dans le domaine de l'éducation. Et enfin, nous

présenterons des recherches qui ont été effectuées sur l'utilisation du jeu sérieux pour l'apprentissage des langues étrangères.

- Les compétences développées :

Les principales compétences développées par le jeu sérieux concernent la mise en place de stratégies cognitives (raisonnement par induction et déduction), la prise de décisions, l'acquisition de connaissances ainsi que le développement de la motivation. Les deux premières compétences se réfèrent à la résolution de problèmes.

L'utilisation du jeu sérieux implique d'apprendre à maîtriser des structures et des systèmes qui sont propres au jeu. En effet, Frété (2002 : 87) explique qu'il s'agit de « passer d'une compréhension et d'une gestion d'éléments statiques à celle de systèmes dynamiques, le système étant le type de structure le plus complexe et le plus difficile à comprendre et à maîtriser, dans la mesure où il met en présence des éléments en grand nombre et diverses interactions entre ces éléments, chacun ayant un rôle différent. » Le fait de maîtriser ces structures et ces systèmes peut mener à la découverte de lois par induction c'est-à-dire que l'apprenant est amené à faire des inférences en manipulant l'information. La maîtrise de ces systèmes complexes est nécessaire pour les tâches de résolution de problèmes car elle incite l'apprenant à être actif du point de vue métacognitif pour qu'il trouve des solutions.

Le raisonnement inductif et déductif est une stratégie cognitive qui est utilisée de façon régulière dans les jeux sérieux comme dans les jeux vidéo. Cette stratégie permet à l'apprenant-joueur de progresser dans le jeu et le pousse à chercher à comprendre la logique du système car les règles du jeu ne sont pas toujours énoncées dès le départ. On l'a vu dans notre expérience avec le jeu *Limbo*, ce dernier ne présente pas les missions dès le départ, il faut tout d'abord que l'apprenant-joueur dialogue avec les personnages et découvre ainsi l'objectif à atteindre. Cela incite donc les apprenants à explorer et chercher par eux-mêmes ce qu'il faut faire. Le raisonnement par induction permet, selon Frété (2002 : 88), de « construire et élaborer une cohésion au fur et à mesure de la progression dans l'interface graphique. » Concrètement, il se réalise souvent par un processus d'essais et d'erreurs, de tâtonnements successifs. Selon Veillon (2001), cette capacité à raisonner par induction est utile et correspond à un besoin ressenti par les jeunes.

Par ailleurs, le jeu sérieux permet de développer des attitudes chez l'apprenant comme la coopération et la prise de décisions. Lorsqu'ils sont face à un jeu sérieux (quel que soit le type de jeu), les apprenants sont amenés à prendre des décisions pour tenter de résoudre les

problèmes présentés dans le jeu. Parfois, il arrive également que le contexte du scénario lui-même amène l'apprenant à décider. Prenons l'exemple du jeu *The Sims*, qui est relativement connu de nos jours. Dans ce jeu, le joueur doit créer ses personnages, décider de leurs conditions de vie, leur donner des idées et diriger leur façon de s'organiser. Cela reflète d'une certaine façon ce qu'on est amené à faire dans la vie réelle. Pour réussir dans ce jeu, il faut que le joueur ait recours à son bon sens. La prise de décision est également présente lorsque les joueurs sont placés en équipe pour effectuer le jeu. C'est le cas pour notre expérience effectuée avec *Limbo* puisque les apprenants qui ont joué étaient en binôme pour faire le jeu.

A travers une étude à laquelle j'ai participé dans le cadre de mon mémoire de Master 1 en sciences de l'éducation, menée par Ney et al. (2010), il apparaît que le jeu sérieux développe également les compétences et la perception des apprenants. Cette étude concerne l'utilisation d'un jeu sérieux (défini plus précisément comme pervasif) dans un cours de biostatistique auprès d'étudiants de 2ème année de médecine. L'intérêt de cette étude n'est pas de montrer l'impact positif du jeu sur les apprenants mais plutôt d'analyser les effets positifs, négatifs ou nuls d'un jeu et surtout de les relier aux conditions du jeu. La motivation est également un facteur relativement développé avec l'utilisation du jeu sérieux. On peut citer à ce sujet une recherche de Fenouillet (2009) qui montre l'impact positif du jeu sérieux sur la motivation des apprenants.

- L'utilisation du jeu sérieux pour l'apprentissage des langues étrangères :

Jusque-là, nous avons évoqué le lien entre le jeu sérieux et l'apprentissage dans le domaine de l'éducation en général mais il serait intéressant également de voir comment cet outil est utilisé pour l'apprentissage et l'acquisition des langues étrangères et en quoi est-ce qu'il peut faciliter l'apprentissage de langues étrangères.

Le jeu sérieux, et plus généralement le jeu pris dans sa globalité c'est-à-dire en tant que composant ludique, permet le développement de stratégies à la fois cognitives, métacognitives, de communication et de mémorisation. C'est ce que nous dévoile la recherche de Sanchez Benitez (2008) dans ce domaine. L'auteure montre en effet que le jeu présente des atouts pour le développement de stratégies de la part des apprenants dans le domaine des langues et plus particulièrement chez les apprenants de FLE, qui est le public dont nous fait part cette auteure. Les stratégies cognitives qui sont développées dans le jeu sont : la formulation d'hypothèses, la déduction, l'inférence des règles (de grammaire par exemple). Ces stratégies peuvent se développer à condition qu'il s'agisse de jeux où l'apprenant est

amené à découvrir, deviner, résoudre un problème, déchiffrer quelque chose ou trouver un mot caché. Le jeu permet également de développer des stratégies de mémorisation qui incluent entre autres la répétition et l'élaboration verbale ; des stratégies affectives, qui garantissent la motivation, la confiance en soi, la réduction de l'anxiété et des peurs ; des stratégies sociales comme la coopération, la demande d'aide et d'explications, aident l'apprenant à interagir dans un contexte réel. Dans les jeux, il est vrai que les apprenants éprouvent le besoin de communiquer entre eux, de collaborer, de clarifier les doutes qu'ils ont, de comprendre l'autre. Du point de vue métacognitif, l'autoévaluation est une stratégie importante puisqu'elle indique le degré de concentration de l'apprenant dans son processus d'apprentissage et la notion qu'il a sur ses progrès. Et enfin, l'auteure ajoute que les jeux incitent également les apprenants à pratiquer la langue dans une situation réelle, de forme naturelle et spontanée. Dans beaucoup de jeux, il se trouve que l'interaction entre les apprenants est la clé pour réussir le jeu.

Dans le domaine de l'apprentissage et l'acquisition de l'anglais par des Japonais, Peterson (2011) a effectué une étude sur l'utilisation des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs par des étudiants Japonais. Il a montré que ces jeux étaient relativement utiles et intéressants pour interagir et pratiquer une langue étrangère et que l'expérience du joueur en jeux vidéo semble avoir une certaine influence sur l'apprentissage de la langue. On peut citer également l'étude de Charlot (2010) qui porte sur l'utilisation d'un jeu vidéo en classe auprès d'adolescents. Cette étude montre que le jeu vidéo a un impact sur la motivation et les compétences de compréhension des apprenants.

Dans ce chapitre, nous avons étudié trois notions importantes dans notre travail : l'intercompréhension (IC), les stratégies d'intercompréhension ainsi que l'utilisation des technologies dans le domaine de l'apprentissage des langues et plus particulièrement celle du jeu sérieux. Comme nous l'avons développé en introduction, il n'existe pas à l'heure actuelle de recherches sur l'utilisation du jeu sérieux dans le domaine de l'intercompréhension, c'est pourquoi nous avons été amenée à évoquer les théories qui rejoignent cette thématique et à établir un lien entre les deux. Pour parler de stratégies d'intercompréhension, nous avons fait le lien entre les stratégies d'apprentissage utilisées en langues secondes et les stratégies utilisées dans le processus de compréhension en langues voisines. De même pour l'utilisation des technologies, il nous a semblé important d'évoquer tout d'abord les technologies pour l'apprentissage des langues en général pour ensuite nous focaliser sur le jeu sérieux (pour l'éducation et l'apprentissage des langues étrangères). Et pour l'analyse du jeu *Limbo* dans le

cadre de l'IC, nous avons pris appui sur les recherches qui ont été menées dans le domaine du jeu sérieux en langues étrangères.

CHAPITRE 2 : CONTEXTE D'ETUDE

Nous avons vu dans le chapitre précédent les différentes caractéristiques du jeu sérieux en général ainsi que ses liens avec l'apprentissage et plus particulièrement l'impact qu'il peut avoir pour l'apprentissage des langues étrangères. Dans ce chapitre, nous allons présenter le jeu sérieux qui a fait l'objet de notre recherche : *Limbo*, et nous exposerons plus en détail l'étude que nous avons menée avec une présentation du domaine d'étude et du public étudié.

2.1. PRESENTATION DU JEU SERIEUX LIMBO

2.1.1. Ses caractéristiques principales

Limbo a été créé en Uruguay et il est en ligne et accessible à tous sur le site de l'Union Latine[8]. C'est un jeu qui invite avant tout à l'apprentissage des langues étrangères, en particulier l'espagnol et le portugais de manière croisée c'est-à-dire que l'on peut entrer dans le jeu à la fois par l'une et par l'autre langue (soit l'espagnol, soit le portugais). D'après la définition que nous donne Alvarez (2007) sur le jeu sérieux, que l'on a présentée dans le chapitre 1, on peut considérer *Limbo* comme étant un jeu sérieux dans la mesure où il présente des aspects ludiques issus du jeu vidéo mais également des aspects dits « sérieux » liés à la compréhension de l'espagnol et du portugais, et à la réalisation de tâches linguistiques (de vocabulaire principalement). De plus, il comporte un scénario pédagogique, ce qui le distingue d'un jeu uniquement axé sur le divertissement. C'est un jeu qui immerge l'apprenant-joueur dans un univers où il est nécessaire de faire preuve de stratégies pour relever les défis présentés par le jeu.

Du point de vue du scénario pédagogique, dans *Limbo*, l'apprenant-joueur est amené à découvrir les missions qu'il doit effectuer pour pouvoir avancer dans le jeu. Il est plongé dans le rôle d'un personnage qu'il dirige tout au long du jeu. Ce personnage arrive dans une ville et doit relever une série d'aventures et de défis en vue de pouvoir repartir de la ville et rentrer chez lui finalement.

[8] Le jeu *Limbo* sur le site de l'Union Latine : http://www.unilat.org/DPEL/Intercomprehension/Limbo/fr

Le jeu comporte un total de 6 missions et dans chaque mission, l'apprenant-joueur doit interagir avec les personnages, par écrit seulement, afin de connaître ses objectifs et les missions qu'il doit réaliser. Les trois premières missions sont celles qui nous intéressent dans notre étude c'est pourquoi ce sont celles que nous allons développer ci-dessous :

- 1ère mission : elle consiste à ce que le personnage aide Baltazar (le mendiant) à mieux dormir en trouvant l'objet nécessaire pour cela au marché (1ère mission).

- 2ème mission : une jeune fille a perdu son ballon et pour le lui rendre, il faut associer correctement les mots aux ballons.

- 3ème mission : il s'agit de prendre le buste au marché et de le rendre au musée.

Lorsqu'une mission est terminée, elle devient colorée quand on clique sur les drapeaux (voir figure 2). Cet indice symbolique indique donc à l'apprenant-joueur qu'il a atteint la mission du jeu.

Figure 2 : coloration lorsque les missions sont terminées

En ce qui concerne l'interaction avec les personnages du jeu, elle se fait uniquement avec ceux qui comportent un petit triangle orange au-dessus de leur tête, pour cela, il suffit de

cliquer sur le personnage pour entamer le dialogue avec lui. Le dialogue s'effectue de la façon suivante :

EMETTEUR = personnage du jeu → Message écrit + oral.

RECEPTEUR = l'apprenant-joueur → Message écrit.

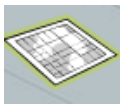
Pour répondre aux personnages du jeu, l'apprenant-joueur doit choisir parmi 3 phrases qui lui sont données sur l'interface du jeu en haut à droite (voir figure 3). Il y a des phrases en espagnol et en portugais. Ces phrases sont donc préconstruites par le jeu. Parmi ces 3 phrases, certaines ne sont pas en adéquation avec ce que dit le personnage ou ne correspondent pas au sens du dialogue par conséquent, l'apprenant-joueur doit choisir la phrase de réponse correspondante au sens de l'information donnée par le personnage du jeu pour savoir ce qu'il doit faire. Mais il faut noter que très souvent, même si l'apprenant-joueur choisit une phrase qui ne correspond pas tout à fait à ce qu'il devrait dire, il reçoit tout de même une réponse quasiment similaire, ce qui le guide d'une certaine façon.

Figure 3: phrases de réponse en haut à droite pour communiquer avec le personnage

En ce qui concerne l'interface du jeu sérieux *Limbo*, l'apprenant-joueur a également à portée de main quelques aides sur l'interface du jeu pour le guider dans l'avancement de ses missions :

Deux drapeaux : ils permettent de connaître les missions à effectuer. A mesure que l'apprenant-joueur avance dans la mission, celle-ci commence à se colorer. Et lorsqu'elle est terminée, elle est complètement colorée et un drapeau s'affiche pour indiquer que la mission a été atteinte.

Un téléphone portable : il sert de guide pour l'apprenant-joueur puisqu'il lui indique des messages lui donnant des indices sur les tâches à réaliser.



Un plan de la ville : il permet à l'apprenant-joueur d'accéder plus rapidement aux endroits principaux du jeu mais ces lieux n'apparaissent qu'une fois que ce dernier a exploré le jeu et est passé devant ces endroits.

Une valise : elle contient des objets que l'apprenant-joueur est parfois amené à échanger dans le jeu.

Un traducteur : il donne la traduction du portugais vers l'espagnol et vice et versa, en fonction de la langue qui a été choisie pour effectuer le jeu. Les mots pour lesquels l'apprenant-joueur peut consulter la traduction sont ceux qui apparaissent dans les dialogues des personnages et qui sont soulignés. Lorsque l'apprenant-joueur clique sur ces mots, ils apparaissent automatiquement dans le traducteur.

Ces outils sont présents lorsque l'apprenant-joueur se trouve dans le jeu. Mais avant de commencer le jeu, ce dernier bénéficie de quelques explications concernant ces outils (leur fonction pour chacun) et la façon dont il peut avancer dans le jeu et parler aux personnages. Ces premières consignes ont d'ailleurs été présentées aux apprenants que nous avons testés avant de commencer le jeu afin qu'ils comprennent un minimum le fonctionnement de *Limbo*.

2.1.2. Public concerné

Le jeu sérieux *Limbo* peut être utilisé par un public relativement large, qu'il s'agisse d'enfants, adolescents ou adultes. Dans un premier temps, il vise de préférence un public d'enfants et d'adolescents, qui est celui sur lequel se focalisent les outils didactiques élaborés par l'Union Latine. Mais il peut très bien être utilisé par des adultes comme nous pourrons le constater dans notre étude.

2.1.3. Du point de vue didactique

En tant qu'outil didactique, le jeu sérieux *Limbo* présente des atouts, pas seulement pour apprendre à intérioriser la notion d'espace (réel et virtuel), mais pour la didactique à la fois écrite et orale. En effet, les apprenants-joueurs sont amenés à faire preuve de compréhension en langue étrangère concernant les messages venant des personnages du jeu ainsi que des outils (le téléphone portable, les drapeaux des missions). Cette compréhension est facilitée par la présence de différents canaux de communication (le texte écrit, le son et l'image). En effet, *Limbo* présente à la fois des textes écrits (les dialogues des personnages, les messages donnés par le téléphone et la traduction), du son avec la possibilité d'écouter les dialogues des personnages, et des images. Les messages sont interprétés par les apprenants-joueurs à l'aide de différentes stratégies dont nous avons parlé au chapitre 1, et que nous développerons de façon plus détaillée dans le chapitre 4 avec l'analyse des résultats obtenus concernant notre expérimentation. Au niveau du lexique, le jeu permet la compréhension de mots inconnus avec l'aide particulièrement de l'image et du contexte dans lesquels s'inscrivent les messages, et incite les apprenants-joueurs à effectuer des analogies entre les mots inconnus en langue étrangère à partir de leur langue maternelle ou d'une langue qu'ils connaissent relativement bien.

Les raisons qui nous ont menées à choisir ce jeu sérieux concernent en partie le fait que *Limbo* semble avoir des potentialités intéressantes pour pratiquer l'IC à des fins d'apprentissage dans un cadre didactique comme nous venons de le voir. Mais ce n'est pas l'unique raison : en effet, c'est un jeu qui se destine à un public assez large et qui sort de l'ordinaire puisque jusqu'à présent, dans le domaine de l'IC, on évalue les apprenants à travers l'utilisation de plateformes telles que Galanet, ou des visionnages de documents vidéo et des textes. Bien qu'il soit limité à deux langues, nous verrons qu'il peut tout de même

s'adapter à un public plus large dont la langue maternelle ne fait pas partie de celles qui sont présentes dans le jeu *Limbo*.

2.2. PRESENTATION DE L'ETUDE

Nous allons à présent décrire l'étude que nous avons menée dans le cadre de ce travail avec une présentation du domaine d'étude et du public.

2.2.1. Domaine d'étude

Notre étude s'inscrit dans le domaine de l'IC avec l'utilisation du jeu sérieux. Il s'agit plus précisément, comme nous l'avons déjà exposé en introduction, d'analyser les stratégies d'intercompréhension qui ont été mises en œuvre par les apprenants à travers le jeu sérieux *Limbo*.

2.2.2. Présentation du public

Pour cette étude, nous avons choisi un public d'adultes composé d'étudiants de l'enseignement supérieur et de personnes salariées. On considère 3 groupes placés en binôme sur le jeu dont un groupe d'hispanophones, un autre de lusophones et enfin un groupe de francophones. Et chaque groupe est composé de 3 binômes, ce qui fait un total de 9 binômes et donc de 18 personnes. Le fait de les avoir mis en binôme a impliqué des verbalisations et des interactions intéressantes de la part des apprenants de manière plus naturelle et spontanée pour permettre l'identification et l'analyse des stratégies cognitives et métacognitives utilisées pour résoudre le jeu.
Avant d'entrer plus en détail sur le choix opéré pour le public étudié, nous allons présenter les 3 groupes de binômes :

- <u>Groupe 1 : binômes lusophones</u> :

Les 3 binômes lusophones sont de nationalité brésilienne et la différence qu'ils présentent par rapport aux autres groupes c'est que dans chaque binôme, au moins une personne connaît la langue espagnole du point de vue de la compréhension uniquement. C'est une caractéristique

qu'il est nécessaire de prendre en compte et de valoriser quant à l'analyse des stratégies utilisées par rapport aux autres groupes étudiés.

- Groupe 2 : binômes hispanophones :

Les 3 binômes hispanophones étudiés sont de nationalité espagnole et latino-américaine. Ils ne connaissent pas le portugais, que ce soit du point de vue de la compréhension ou de la production.

- Groupe 3 : binômes francophones :

Les 3 binômes francophones qui ont participé à notre étude sont des adultes de nationalité française ayant des bases en espagnol notamment en compréhension écrite et orale, ce qui est suffisant pour jouer à *Limbo* puisque ce jeu n'implique pas la production en langue étrangère avec les personnages du jeu.

Un des premiers critères de choix des binômes repose tout d'abord sur la langue maternelle des apprenants. En effet, notre choix s'est porté à la fois sur des publics dont la langue maternelle était soit l'espagnol soit le portugais, et des publics dont la langue maternelle n'est pas celle du jeu, comme c'est le cas avec les francophones. Il y a également d'autres critères de choix qui ont été pris en considération :

- Le fait qu'ils aient déjà été confrontés auparavant à des situations d'IC. Sont donc exclus de l'étude ceux qui ont suivi une formation en IC car cela risquait de biaiser notre étude. En effet, il semble difficile de comparer des groupes n'ayant pas le même profil, par exemple des groupes qui ont suivi une formation en IC et d'autres qui n'en ont jamais suivi car ce qui nous intéresse dans cette étude est en partie de voir si les différences de stratégies utilisées peuvent être en lien avec le profil langagier des binômes.

- La connaissance qu'ils ont des jeux vidéo et la fréquence avec laquelle ils y jouent. Le fait d'avoir des apprenants qui jouent régulièrement aux jeux vidéo et d'autres pour qui ce n'est pas le cas peut nous inviter à voir s'il existe des différences entre les groupes de ce point de vue-là. Autrement dit, il peut être intéressant de voir si le fait

d’avoir une certaine expérience en jeux vidéo peut avoir une influence sur la façon dont les binômes ont résolu le jeu.

Dans ce chapitre, nous avons présenté le contexte de notre étude qui porte sur *Limbo,* un jeu qui présente des atouts pour la mise en pratique de l’IC. Et enfin, nous avons exposé plus en détail le domaine d’étude et le public étudié dans notre recherche.

CHAPITRE 3 : METHODOLOGIE DE RECHERCHE

Après avoir défini le cadre théorique de notre thématique, nous allons aborder à présent la méthodologie que nous avons retenue pour mener notre recherche. Pour cela, nous déterminerons plus précisément le recueil de données et les méthodes d'analyse qui ont été choisis et utilisés. Avant de commencer notre étude avec les 3 groupes, nous avons effectué un test auprès d'un binôme hispanophone dans les mêmes conditions que l'expérimentation afin de revoir et réajuster le protocole de recueil de données, ce qui a été le cas notamment pour l'entretien semi-directif.

3.1. PROTOCOLE DE RECUEIL DE DONNEES

Les données ont été recueillies à partir d'observations directes complétées par des enregistrements vidéo, d'entretiens semi-directifs et de questionnaires.

3.1.1. Observation participante

L'observation participante provient du champ de l'ethnologie et selon Blanchet (2011), elle est importante pour les recherches de type ethnographique et qualitatif. Dans cette recherche, mon choix pour l'observation participante s'appuie donc sur ce champ mais pas dans son intégralité. En effet, mon observation consiste à voir ce que font les binômes dans le jeu uniquement pour pouvoir intervenir en cas de réel besoin de leur part, en les guidant par rapport à ce qu'ils ont fait. Cette observation devient participante dans la mesure où j'ai été amenée, par moments, à intervenir dans les actions des binômes car ces derniers étaient bloqués. Mais, dans l'ensemble, ces interventions étaient très faibles afin d'éviter de créer des biais dans mon recueil de données et mon analyse par la suite. D'une part, elles concernaient les problèmes techniques du jeu, et d'autre part, les problèmes de compréhension et de difficultés majeures impliquant l'impossibilité de poursuivre le jeu pour les binômes. Dans ce genre de situation, je les guidais uniquement en leur donnant des indices, sans leur dévoiler la réponse afin qu'ils réfléchissent et cherchent par eux-mêmes, ce qui à mon sens ne constitue pas un biais. Du point de vue technique, les binômes ne connaissaient pas le fonctionnement du jeu et avaient besoin d'un certain temps d'adaptation, ce qu'ils n'ont pas eu étant donné

qu'ils ont été directement plongés dans le jeu et n'ont pas bénéficié de séances préliminaires pour connaître le fonctionnement de *Limbo*. Seules quelques instructions du point de vue technique leur ont été données avant le commencement du jeu comme nous l'avons déjà vu dans le chapitre précédent. Ces instructions étaient nécessaires pour mettre les binômes dans le contexte du jeu avant de commencer et ainsi leur éviter de perdre du temps au niveau de la manipulation du jeu. Mais elles ne semblaient pas toujours suffisantes puisque certains ont rencontré quelques difficultés à ce sujet, par exemple pour placer un objet sur un personnage afin de le lui donner. A ce moment-là, j'ai décidé de guider les binômes après m'être assurée qu'ils n'y parvenaient pas et commençaient à s'impatienter.

3.1.2. Enregistrements vidéo

Dans le but d'avoir de manière précise et complète les interactions des binômes entre eux et leurs actions sur l'écran d'ordinateur, j'ai procédé à des enregistrements vidéo. Les enregistrements ont été effectués à l'aide d'un caméscope posé sur pied et placé derrière les binômes. Ainsi, il était plus aisé de capturer à la fois l'écran d'ordinateur et les interactions des sujets. Les interactions nous ont permis de bénéficier de manière spontanée des réflexions à chaud des individus lorsqu'ils étaient sur le jeu et de suivre leur démarche de compréhension pour identifier les stratégies qu'ils ont pu mettre en œuvre. A la différence de l'étude menée par Dejan-Thircuir (2004) qui portait sur les aspects non verbaux de la situation de communication observée, ma recherche est axée sur la communication verbale et les actions des binômes dans le jeu *Limbo* c'est pourquoi je n'ai pas focalisé le caméscope sur les binômes. De plus, j'ai pu remarquer que certains apprenants montraient une certaine aversion concernant le fait d'être filmé et auraient donc pu se sentir mal à l'aise et manquer de naturel face au jeu, ce qui n'était pas recommandé pour obtenir des données sur leurs stratégies. Il était également possible d'utiliser un logiciel de capture d'écran vidéo, par exemple « Camtasia Studio », pour obtenir les traces de toutes les actions effectuées par les binômes dans le jeu et de placer un dictaphone pour enregistrer leurs interactions entre eux, mais ce choix ne nous a pas paru pertinent car il ne nous aurait pas permis d'avoir les images de l'écran correspondantes aux interactions des binômes, ce qui aurait rendu la transcription beaucoup plus longue dans ce cas et moins précise puisqu'il aurait fallu tout d'abord associer les images avec les interactions des individus. Alors qu'avec le caméscope, l'avantage réside sur le fait que le visionnage est simple et rapide, et il implique une analyse plus précise et juste.

Les enregistrements portaient sur les trois premières missions du jeu réalisées par les binômes, ils ont duré entre 20 et 45 minutes par binôme et ont été transcrits (voir annexe 1).

L'observation participante et notamment les enregistrements vidéo ont permis de recueillir des données plus complètes pour l'analyse des stratégies des sujets mais cela ne semble pas suffisant. En effet, Oxford (2011 : 145) évoque l'idée que les stratégies proviennent du niveau mental de l'individu et ne peuvent donc être perçues uniquement par l'observation ou les enregistrements, c'est pourquoi il est nécessaire de compléter cela avec d'autres méthodes de recherche telles que l'entretien afin d'éviter des interprétations trop subjectives pour identifier au mieux les stratégies de compréhension mises en œuvre par les sujets.

3.1.3. Entretiens semi-directifs

Notre choix s'est porté sur l'entretien semi-directif étant donné qu'il laisse une certaine liberté aux sujets pour répondre tout ce qu'ils souhaitent par la présence de questions ouvertes, ce qui favorise l'échange et le dialogue entre le chercheur et les individus. De plus, Chardenet (2011, p. 77) explique son importance dans le domaine de la recherche du fait qu'« il est aussi pertinent de s'adresser aux individus eux-mêmes que d'observer leur comportement ou d'obtenir une opinion […] à l'aide de divers questionnaires ». Dans le cas de l'identification des stratégies mises en œuvre par les sujets, l'entretien semble donc relativement bien approprié puisqu'il donne le point de vue des sujets interrogés et leur réflexion quant à leur démarche pour comprendre le jeu *Limbo*.

Les entretiens ont été effectués auprès de chaque binôme dans des langues différentes (en espagnol pour les hispanophones et en français pour les francophones et lusophones), une fois que ces derniers avaient terminé les trois premières missions du jeu *Limbo*. Ils ont été enregistrés puis transcrits par la suite (voir annexe 2), leur durée était d'une dizaine de minutes par binôme. L'entretien a été mené à partir d'un guide d'entretien composé de 15 questions portant sur la compréhension générale et détaillée des dyades. Ce guide a été modifié suite au test auprès d'un binôme hispanophone afin qu'il soit plus clair et compréhensible pour les individus, et qu'il favorise le dialogue de façon plus naturelle entre le chercheur et les binômes interrogés.

Les entretiens ont donc permis de recueillir des informations supplémentaires concernant les stratégies de compréhension mises en œuvre par les binômes par rapport aux interactions des sujets sur le jeu mais cela ne nous donne pas d'information au sujet de la

perception des individus sur le jeu *Limbo* ni de leur profil langagier. C'est pourquoi nous avons établi deux questionnaires pour compléter les données.

3.1.4. Questionnaires

Parmi les deux questionnaires, l'un porte sur le profil des candidats et l'autre, sur leur perception du jeu *Limbo*.
Les deux questionnaires ont été rédigés dans les trois langues maternelles des binômes (français, espagnol et portugais) et mis en ligne à partir de « Google spreadsheet » afin que les sujets puissent le remplir plus rapidement.

Le questionnaire de profil présenté en annexe 3.1, comporte 4 questions centrées autour de l'identité des candidats, leur parcours scolaire et professionnel, leur profil langagier et leurs connaissances sur les jeux vidéo en général. Il a été rempli de façon individuelle avant d'effectuer la session de jeu. L'intérêt de ce questionnaire réside sur le fait qu'il nous donne des informations qui pourront être mises en lien avec les stratégies utilisées dans la partie analyse des résultats au chapitre 4. Ces informations concernent surtout le profil langagier des candidats.

A la fin du jeu et après l'entretien, les candidats ont rempli un questionnaire portant sur leur perception du jeu *Limbo* (voir annexe 3.2). Ce questionnaire comporte 10 questions dont 8 questions fermées et 2 questions ouvertes (questions 6 et 10). L'objectif de ce questionnaire est de connaître les points positifs et négatifs du jeu selon le point de vue des candidats en vue de voir quelles seraient les éventuelles améliorations envisageables. Cela nous permettrait de connaître plus en détail le potentiel du jeu sérieux pour la mise en pratique de l'intercompréhension. Parmi les questions posées, certaines portent sur l'intérêt et la motivation des candidats concernant le jeu *Limbo* (questions 2 et 3), d'autres se réfèrent aux atouts et difficultés que présente Limbo (questions 4, 5, 6, 7 et 8), et enfin les questions 9 et 10 concernent les améliorations qu'il serait possible d'envisager pour *Limbo*, d'après les candidats. Les 8 questions fermées comportent 7 questions basées sur des échelles de Likert et 1 question comprenant plusieurs choix de réponses possibles qui ont été proposés.

3.2. METHODE D'ANALYSE DES DONNEES

Suite au recueil des données, nous avons analysé les données de façon qualitative et quantitative.

L'analyse qualitative des données porte principalement sur l'analyse des interactions entre les binômes à travers la transcription des vidéos et l'analyse du discours avec les entretiens semi-directifs. Les transcriptions ont été réalisées avec le programme ELAN.

L'analyse de ces données nous permet d'identifier les stratégies de compréhension utilisées par les binômes et plus précisément les processus mis en œuvre. Pour cela, nous avons établi une grille de classification pour identifier les stratégies se référant à la compréhension de la ou les langue(s) cible(s) pour chaque binôme de chaque groupe. Et pour identifier les stratégies d'intercompréhension, nous avons commencé tout d'abord par l'analyse des interactions. Notre analyse a consisté à rechercher les phrases employées par les binômes qui pouvaient se référer à un type de stratégie en particulier, à partir du cadre théorique développé à ce sujet dans le chapitre 1. Ensuite, nous avons quantifié les stratégies identifiées c'est-à-dire que nous avons compté le nombre de fois que chaque stratégie apparaissait pour chaque binôme afin de voir quelles sont les stratégies qui ont été le plus utilisées. Cette quantification nous donne simplement une idée de la catégorie de stratégie qui est apparue le plus fréquemment chez les différents binômes. Suite à cela, nous avons procédé à l'analyse des réponses aux entretiens en cherchant également les phrases pouvant se référer à un type de stratégie en particulier. Dans le cas des entretiens, il s'agissait plutôt d'identifier les métastratégies puisque les réponses évoquent la réflexion portée par les binômes sur ce qu'ils ont fait en vue d'accomplir les trois premières missions du jeu.

Afin de compléter l'analyse qualitative et de mettre en relation les résultats obtenus, nous avons procédé à une analyse quantitative. Celle-ci est basée sur les réponses aux deux questionnaires (le profil des candidats et leur perception du jeu *Limbo*). L'analyse des réponses au questionnaire de profil nous permet de faire le lien entre le profil langagier des apprenants et les stratégies qu'ils mettent en œuvre. Et les réponses au questionnaire portant sur la perception du jeu nous permettent de voir quels sont les avantages et limites de *Limbo*, et de connaître l'intérêt et la motivation perçue par les apprenants pour ce jeu. Pour analyser le questionnaire de perception de *Limbo*, nous avons codé par des valeurs les réponses aux questions fermées. Le codage a été effectué différemment selon qu'il s'agit de réponses comportant des échelles de Likert ou des réponses à choix multiples. Concernant les questions contenant des échelles de Likert, le codage a été effectué de la façon suivante :

- Question 2 : elle est basée sur une échelle d'intérêt que nous avons codée de 0 à 3 (0 correspond à « pas du tout intéressant », 1 à « plutôt intéressant », 2 à « plutôt pas intéressant » et 3 se réfère à « très intéressant ») ;
- Question 3 : elle a été codée comme 0 ou 1 (0 se réfère à la réponse « non » et 1 à la réponse « oui ») ;
- Question 5 : elle est basée sur le degré de difficultés et a été codée par 0 pour les apprenants qui ont rencontré « aucune difficulté », 1 pour ceux qui ont eu « quelques difficultés » et 2 pour ceux qui ont eu « beaucoup de difficultés » ;
- Question 7 : elle est sur une échelle d'accord que nous avons codée de 0 à 3 (0 correspond à « pas du tout d'accord », 1 à « plutôt pas d'accord », 2 à « plutôt d'accord » et 3 à « tout à fait d'accord ») ;
- Question 8 : elle est codée par 0 pour « insuffisant », 1 pour « moyennement suffisant » et 2 pour « suffisant ».

Pour les questions 4 et 9 qui comportent des réponses à choix multiples, nous avons codé chaque réponse proposée par une lettre de l'alphabet.

Pour la question 4, le codage va de **a** à **d :**

- **a** correspond à la réponse « diversion »,
- **b** correspond à l'aspect « graphique »,
- **c** correspond à « la compréhension de langues étrangères »,
- **d** se réfère à « autre ».

Et quant à la question 9, elle a été codée de **a** à **i** :

- **a** correspond à « le temps pour comprendre les dialogues »,
- **b** correspond à « la langue utilisée dans les instructions »,
- **c** correspond à le nombre total de langues disponibles »,
- **d** correspond à « la clarté de la syntaxe dans les dialogues »,
- **e** se réfère à « la possibilité de reprendre le jeu où vous l'avez laissé »,
- **f** se réfère à « un récapitulatif de réponses correctes à la fin du jeu »,
- **g** se réfère à « l'utilisation d'outils de jeu différents et plus interactifs »,
- **h** se réfère à « l'ajout d'exercices de grammaire tout au long du jeu »,
- **i** se réfère à « autre ».

Les réponses aux questions 6 et 10 n'ont pas été codées étant donné qu'elles correspondent aux types de difficultés rencontrées et aux commentaires que les apprenants ont fait sur le jeu *Limbo* en général.

Dans ce chapitre, nous avons expliqué la méthode de recherche utilisée tout au long de notre étude. Elle consiste en une analyse qualitative des interactions entre les binômes sur le jeu et du discours lors des entretiens semi-directifs effectués après le jeu. Et pour compléter ces données, nous avons utilisé l'analyse quantitative à partir des réponses aux deux questionnaires.

CHAPITRE 4 : RESULTATS ET DISCUSSION

Ce chapitre est consacré à l'analyse ainsi qu'à l'interprétation des résultats obtenus à partir de l'expérimentation que nous avons menée avec les trois groupes de binômes. Ces résultats proviennent de la méthode d'analyse à la fois qualitative et quantitative que nous avons choisie et exposée dans le chapitre précédent.

4.1. RESULTATS OBTENUS

Pour l'analyse des résultats, nous allons voir tout d'abord le contexte d'étude et plus précisément le profil des apprenants ainsi que leur perception du jeu sérieux *Limbo*. Et enfin, nous analyserons les stratégies d'intercompréhension qui ont été mises en œuvre par les binômes de chaque groupe en fonction des facteurs que nous avons identifiés dans l'analyse c'est-à-dire les tâches du jeu, l'attitude des binômes et leur profil langagier.

4.1.1. Analyse du contexte d'étude

Le contexte d'étude concerne tout d'abord l'analyse du profil des apprenants à partir de leurs réponses au questionnaire de profil. Les réponses sont présentées dans le tableau 2.

4.1.1.1. Le profil des apprenants

A partir de l'information donnée, on observe des différences entre les apprenants notamment au niveau du domaine d'étude et du profil langagier. Parmi tous les apprenants, trois francophones (Fr3, Fr4 et Fr5), une lusophone (Luso2) et une hispanophone (Hisp2) font des études dans le domaine des langues. Concernant le profil langagier de chacun, l'aspect important que l'on remarque est le fait qu'un apprenant lusophone par binôme a des notions en espagnol, tandis que les hispanophones n'ont pas de notions en portugais. Quand aux francophones, ils connaissent l'espagnol c'est-à-dire qu'ils ont un niveau intermédiaire ou simplement quelques notions (comme c'est le cas pour Fr2) dans cette langue. On peut noter également le fait que certains apprenants connaissent d'autres langues romanes en dehors du français comme l'italien, c'est le cas pour une française (Fr5), deux hispanophones (Hisp1 et

Hisp4) et un lusophone (Luso1). Nous verrons dans l'analyse sur les stratégies que la connaissance d'une autre langue romane telle que l'italien peut avoir une influence sur le type de stratégie mis en œuvre par l'apprenant.

BINOMES	GENRE	NATIONALITE	AGE	SITUATION	LANGUES CONNUES	NIVEAU	EXPOSITION AUX JEUX VIDEO
Lusophones							
Luso1	M	Brésilien	25	Doctorat TAL	Français/espagnol/italien	bilingue/notions/notions	Non
Luso2	F	Brésilienne	29	Doctorat Etudes luso-brésil	Français	bilingue	Non
Luso3	M	Brésilien	23	Master informatique	Français/anglais	bilingue/intermédiaire	Oui
Luso4	F	Brésilienne	23	Master architecture	Français/espagnol	bilingue/notions	Oui
Luso5	F	Brésilienne	28	M2 Management	Français/anglais	intermédiaire/intermédiaire	Non
Luso6	F	Brésilienne	26	Master Droit	Français/espagnol/anglais	bilingue/notions/notions	Non
Hispanophones							
Hisp1	F	Espagnole	22	Salariée (association)	Français/anglais/italien	intermédiaire/bilingue	Non
Hisp2	F	Espagnole	23	Salariée (Assistante espagnol)	Français/anglais/allemand	intermédiaire/intermédiaire	Non
Hisp3	M	Equatorien	30	Doctorat chimie	Français/anglais	intermédiaire/intermédiaire	Oui
Hisp4	F	Equatorienne	20	Licence Arts du spectacle	Français/italien	bilingue/intermédiaire	Non
Hisp5	M	Mexicain	27	Doctorat Maths et robotique	Français/anglais	intermédiaire/bilingue	Oui
Hisp6	M	Mexicain	27	Doctorat informatique	Français/anglais	bilingue/bilingue	Oui
Francophones							
Fr1	M	Français	37	Salarié (comptabilité)	Espagnol/anglais	intermédiaire/notions	Oui
Fr2	F	Française	37	Salarié (Professeur des écoles)	Espagnol/anglais	notions/notions	Non
Fr3	F	Française	24	Etudiante (M2R littérature)	Espagnol/anglais/allemand	intermédiaire/intermédiaire	Non
Fr4	F	Française	18	Etudiante (L1 Sc. langage)	Espagnol/anglais/italien/russe	intermédiaire/intermédiaire	Non
Fr5	F	Française	24	Etudiante (L2 LLCE espagnol)	Espagnol/anglais/italien	Intermédiaire/bilingue	Oui
Fr6	M	Français	18	Salarié (bâtiment)	Espagnol/anglais	Intermédiaire/intermédiaire	Oui

Tableau 2: profil des apprenants

4.1.1.2. Le jeu sérieux *Limbo*

D'après les réponses obtenues au questionnaire sur la perception du jeu *Limbo* par les trois groupes (lusophones, hispanophones et francophones), un tableau a été élaboré (voir annexe 4). Ce tableau nous indique la façon dont les trois groupes perçoivent *Limbo,* du point de vue technique comme du point de vue didactique pour l'IC.

A partir de ce tableau, nous avons construit un tableau dont les valeurs ont été codées comme nous l'avons expliqué plus en détail dans le chapitre 3 (voir annexe 5).

D'un point de vue général, on observe, à partir des commentaires effectués à la question 10, que les apprenants ont perçu *Limbo* comme un jeu « éducatif » ; « intéressant pour la compréhension de la langue » notamment pour la compréhension de langues voisines comme c'est le cas par exemple entre l'espagnol et le portugais ; « agréable pour apprendre du vocabulaire » de manière naturelle, sans forcément s'en rendre compte. Au départ, les apprenants ont rencontré quelques difficultés mais une fois qu'ils ont compris le jeu, il apparaît « très sympa » et « assez instructif » pour la compréhension. Certains ont perçu *Limbo* comme un outil utile pour améliorer l'apprentissage des langues étrangères car il est très dynamique et la personne qui joue se rend compte finalement qu'elle peut comprendre plus de choses que ce qu'elle ne croyait au départ. En effet, une apprenante francophone (fr 5) nous dévoile qu'elle a été « agréablement surprise » de voir qu'elle pouvait comprendre un peu de portugais à travers les dialogues écrits. Le jeu *Limbo* est également perçu comme une « forme intéressante pour apprendre ».

Pour l'analyse détaillée des réponses au questionnaire, nous distinguons trois aspects importants concernant le jeu *Limbo* : tout d'abord l'intérêt et la motivation qu'il procure aux apprenants, ses atouts et limites et enfin les améliorations envisageables.

- <u>L'intérêt et la motivation de *Limbo* pour les apprenants :</u>

Les trois groupes montrent un intérêt et une motivation relativement positive envers le jeu *Limbo*, c'est ce que l'on peut voir sur le graphique présenté ci-dessous (figure 4).

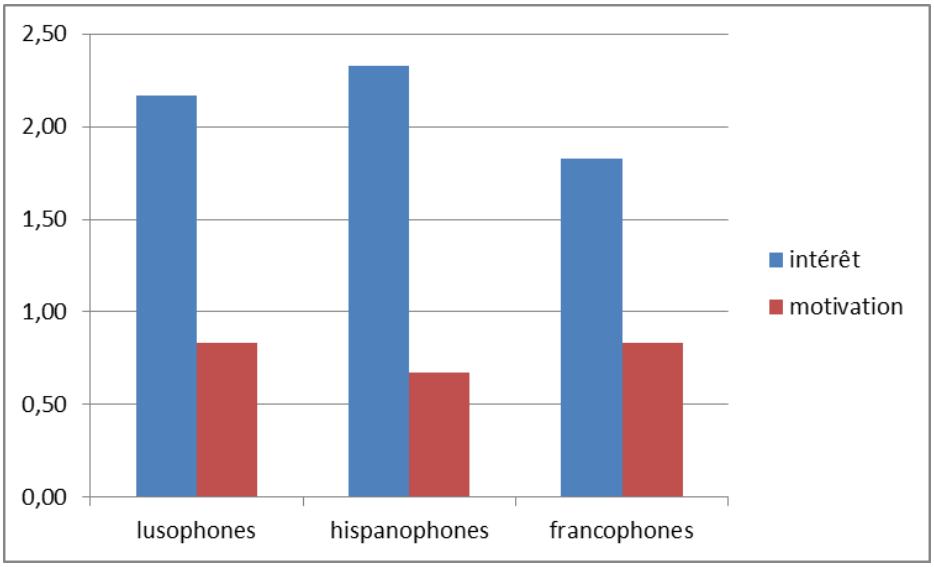


Figure 4 : l'intérêt et la motivation que procure le jeu sérieux *Limbo* aux trois groupes

Ce graphique est basé sur le calcul des moyennes des questions 2 et 3 du questionnaire pour les binômes de chaque groupe. Il nous indique que ce sont les binômes hispanophones qui semblent avoir montré le plus d'intérêt pour *Limbo* par rapport aux autres binômes. Par contre, ce qui est surprenant c'est qu'ils ont été les moins motivés pour terminer le jeu. Cela peut s'expliquer par le fait que parmi les deux apprenants qui ont répondu de manière négative à cette question, l'un avait une attitude plutôt négative lorsqu'il effectuait le jeu avec son binôme. Il ne faisait pas l'effort de comprendre car le scénario pédagogique de *Limbo* ne lui paraissait pas logique, selon sa propre conception des jeux vidéo. Nous reviendrons ultérieurement sur cet apprenant dans l'analyse des stratégies d'intercompréhension.

- Les atouts et limites du jeu :

Selon les binômes des trois groupes, l'atout le plus important que présente *Limbo* est la compréhension de langues étrangères. On remarque effectivement que la majorité des binômes de chaque groupe considère *Limbo* comme un jeu favorisant avant tout la compréhension de langues étrangères puisque les résultats du tableau nous indiquent un total de 6 apprenants pour chaque groupe ayant choisi cette réponse. Un autre aspect de *Limbo* apparaît également comme un élément utile permettant de faciliter la compréhension, il s'agit de l'utilisation des ressources du jeu et plus précisément du traducteur. En effet, d'après la figure 5 que nous avons réalisée à partir du calcul des moyennes par groupe concernant les

questions 7 et 8 du questionnaire de perception du jeu, on peut voir que la majorité des apprenants des trois groupes pensent que le fait d'obtenir la traduction de certains mots aide à la compréhension des dialogues des personnages.

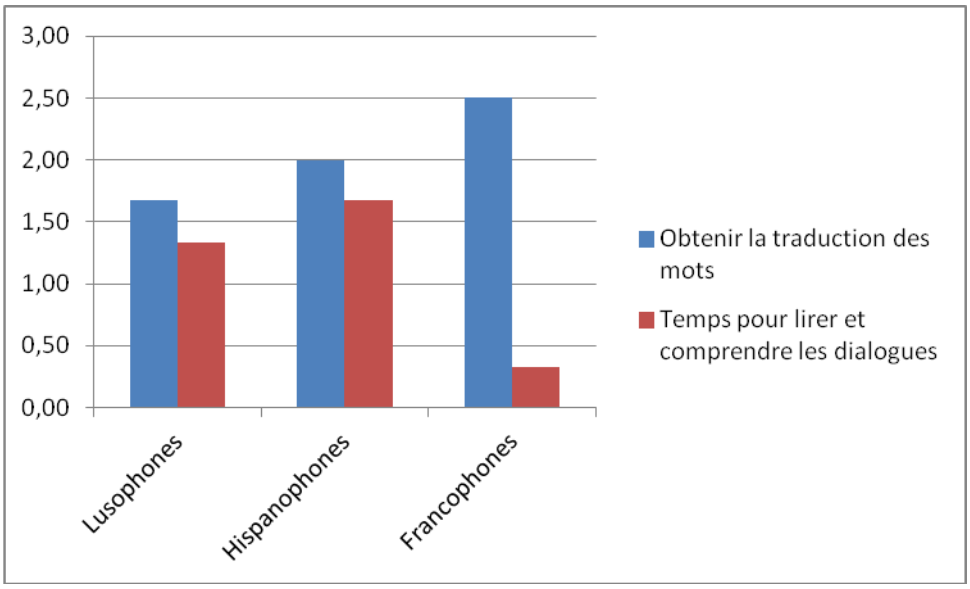


Figure 5 : les atouts (la traduction) et limites (le temps) du jeu *Limbo*

On note tout de même des différences entre les groupes. Ce sont les binômes francophones qui ont le plus apprécié cette ressource, leur moyenne (2,5) étant la plus élevée des deux autres groupes. A l'opposé se trouvent les binômes lusophones avec une moyenne de 1,67. Si on fait le lien avec les stratégies cognitives qui ont été mises en œuvre par ces binômes, ce résultat se confirme. Les binômes francophones ont utilisé les stratégies relevant de la traduction et de la recherche documentaire alors que les lusophones ont utilisé l'inférence et n'ont pratiquement pas eu recours au traducteur. Ce qui peut également expliquer cela c'est que les binômes francophones ont davantage utilisé le traducteur par rapport aux binômes lusophones du fait qu'ils éprouvaient plus de difficultés à comprendre les langues cibles. Les lusophones étaient plus favorisés à ce sujet puisqu'ils n'avaient qu'une seule langue à comprendre dans le jeu. De plus, la moitié d'entre eux avaient déjà quelques notions dans la langue cible (l'espagnol).

En ce qui concerne les limites du jeu *Limbo*, elles sont caractérisées par les difficultés qu'ont rencontrées les trois groupes en jouant. Ces difficultés reposent principalement sur les aspects techniques du jeu (scénario, navigation…) et le temps dont disposent les apprenants pour comprendre les dialogues des personnages. A ce sujet, les données du graphique de la

figure 5 nous montrent que ce sont les binômes francophones pour qui le temps a été le moins suffisant par rapport aux binômes lusophones et hispanophones car la moyenne est remarquablement inférieure à celles des deux autres groupes avec 0,33 contre 1,67 pour les hispanophones et 1,33 pour les lusophones. Il est nécessaire ici de rappeler que les francophones avaient deux langues à comprendre (l'espagnol et le portugais), ce qui leur a demandé plus de temps de concentration pour comprendre les dialogues des personnages du jeu. Les dialogues étant trop rapides, ils ont été amenés à répéter régulièrement l'action pour écouter à nouveau les dialogues des personnages et tenter de mieux comprendre, ce qui leur a fait perdre du temps d'une certaine façon par rapport aux autres binômes. Cela peut expliquer le fait qu'ils aient passé plus de temps sur le jeu que les autres (entre 35 et 43 min en moyenne pour les 3 binômes francophones). Quant aux lusophones et hispanophones, le temps qu'ils ont passé sur le jeu oscille entre 20 et 30 min.

Du point de vue technique, les réponses à la question 6 indiquent que certains apprenants se sentaient un peu désorientés en début de jeu et ont éprouvé des difficultés pour comprendre la mission. De plus, les dialogues étaient rapides, ce qui a restreint leur temps de compréhension. La navigation dans le jeu a également été perçue comme difficile : par exemple, un apprenant francophone a répondu que les flèches n'étaient pas assez directives. Il n'a pas été toujours évident de savoir où cliquer, notamment lorsque les apprenants ont dû échanger des objets, comme l'ont souligné des apprenants lusophones et hispanophones dans le questionnaire. Au niveau du graphisme, un apprenant hispanophone a évoqué le manque de clarté de certains objets.

- <u>Les suggestions pour améliorer *Limbo* :</u>

Face aux difficultés que les trois groupes ont rencontrées dans *Limbo*, ils émettent quelques suggestions que l'on retrouve dans la question 9 du questionnaire, afin d'améliorer le jeu. 5 apprenants lusophones sur 6 ont suggéré d'améliorer *Limbo* en ajoutant des exercices de grammaire tout au long du jeu. En deuxième position, ils ont opté pour la possibilité de reprendre le jeu où il a été laissé, ce qui est d'ailleurs un des problèmes majeurs de ce jeu étant donné qu'il ne permet pas de reprendre à l'endroit où l'on s'est arrêté. Pour les apprenants francophones comme pour les hispanophones, il serait utile d'améliorer le temps pour comprendre les dialogues c'est-à-dire de prolonger le temps d'apparition des dialogues des personnages du jeu. Cela pourrait prolonger notamment le temps de lecture dont disposent les apprenants étant donné que la majorité des binômes ont affirmé, au début de l'entretien

semi-directif, que l'écrit est le canal de communication qui leur a semblé le plus utile pour la compréhension. Selon eux, l'oral n'a fait que compléter l'écrit. Par exemple, l'intonation de voix des personnages les a guidés un peu.

4.1.2. Analyse des stratégies d'intercompréhension

Les analyses des interactions et actions des apprenants sur le jeu ainsi que des entretiens semi-directifs nous montrent les différentes stratégies que les binômes des trois groupes ont mises en œuvre pour effectuer les trois premières missions du jeu *Limbo*. Tout d'abord, nous allons analyser les stratégies identifiées dans les binômes de chaque groupe, puis nous aborderons les facteurs qui semblent refléter le choix des stratégies utilisées.

4.1.2.1. Les stratégies utilisées par les binômes des trois groupes

Afin de résumer les stratégies qui ont été utilisées par les binômes de chaque groupe, nous présentons les résultats en annexe 6. De manière générale, on observe la mise en œuvre de nombreuses stratégies cognitives et métacognitives de la part des binômes des trois groupes. Concernant les stratégies cognitives, l'inférence et principalement l'inférence lexicale et l'inférence d'élaboration, apparaît comme la plus utilisée puisqu'elle a été mise en œuvre par la majorité des binômes. Elle est particulièrement utilisée par les binômes lusophones et à un degré moindre par les binômes hispanophones. Quant aux binômes francophones, ils se sont davantage focalisés sur les mots puisqu'ils ont utilisé la traduction et la recherche documentaire. Du point de vue métacognitif, on note également des différences entre les groupes : les binômes lusophones comme les binômes hispanophones utilisent principalement l'autogestion alors que les binômes francophones mettent en œuvre plus souvent la stratégie de contrôle ou d'autorégulation en raison des nombreuses répétitions de l'action qu'ils effectuent pour relire les dialogues des personnages. En plus des stratégies cognitives et métacognitives, on note également la présence de stratégies affectives et socioculturelles interactives, qui sont davantage utilisées chez les binômes lusophones et hispanophones que les binômes francophones. Cela peut s'expliquer par la différence culturelle entre les apprenants : les lusophones et hispanophones ont tendance à plus exprimer leurs sentiments et à faire des commentaires de type affectif ou culturel en général par rapport aux francophones. Par ailleurs, certains binômes, en particulier des hispanophones, ont aussi utilisé la stratégie métacognitive relevant de l'attention sélective. Il s'agit de mots clés du jeu

qui ont attiré l'attention de ces binômes, ce qui montre qu'il y a tout de même quelques apprenants qui ont mémorisé des mots nouveaux après avoir joué à *Limbo*. Certes, cela ne nous permet pas d'en conclure que les apprenants ont acquis du vocabulaire avec l'utilisation du jeu mais nous donne une idée des potentialités que peut présenter l'utilisation du jeu sérieux.

4.1.2.2. Les stratégies utilisées selon les tâches du jeu

Les résultats sur l'identification des stratégies utilisées par les binômes nous indiquent que ces stratégies ne sont pas mises en œuvre au hasard, des facteurs semblent effectivement entrer en compte pour le choix de ces stratégies. Les principaux facteurs identifiés sont les tâches présentées par le jeu *Limbo*, l'attitude des apprenants et le profil langagier.
Les binômes ont effectué les trois premières missions du jeu *Limbo* et nous allons donc présenter une analyse plus détaillée des stratégies qu'ils ont choisi de mettre en œuvre dans chacune de ces missions.

a) 1ère mission du jeu : « aider Baltazar à mieux dormir » :

La première mission du jeu est la plus longue et la plus importante, elle consiste à ce que les apprenants comprennent ce dont a besoin Baltazar (le mendiant situé devant la gare routière) pour mieux dormir. Pour cela, les binômes sont amenés à parler (à l'écrit) avec ce personnage et à échanger des objets au marché afin de trouver celui qui peut être utile à Baltazar. Pour ce faire, les binômes choisissent d'utiliser des stratégies qui diffèrent d'un groupe à l'autre. En effet, on remarque que les binômes lusophones et hispanophones utilisent des stratégies cognitives et métacognitives différentes de celles utilisées par les francophones.

- **Stratégies cognitives : aller au-delà de l'information donnée (l'inférence) :**

Pour les stratégies cognitives, les binômes lusophones et hispanophones utilisent fréquemment l'inférence et plus particulièrement l'inférence lexicale et l'inférence d'élaboration. A ce sujet, prenons deux exemples clés indiquant l'utilisation de ces deux stratégies.

Le premier exemple concerne un binôme lusophone qui utilise de manière très fréquente l'inférence. Il met en œuvre cette stratégie dans le but de comprendre l'objet dont peut avoir besoin Baltazar. Pour cela, il infère du sens dans le message donné par ce personnage en s'appuyant sur ses connaissances, ce qui est donc une stratégie d'inférence d'élaboration. Luso1 infère ici que l'oreiller lui semble être un objet utile pour l'aider à dormir, d'après le tableau 3.

Deviner ce dont peut avoir besoin Baltazar à partir des connaissances sur un objet pouvant l'aider à dormir		
123	Luso1	donc il faut **aller… au marché**… et **acheter** jsais pas… **un oreiller**, un truc comme ça, hein?

Tableau 3 : extrait de la transcription du binôme lusophone (Luso1 & Luso2)

Concernant l'inférence lexicale, nous prenons l'exemple d'un binôme hispanophone (Hisp3 et Hisp4) qui utilise cette stratégie pour comprendre que l'objet désiré par Baltazar doit être gonflé avant de lui être remis étant donné qu'il s'agit d'un oreiller gonflable en réalité. Le tableau 4 nous indique que pour comprendre ce que représente l'objet, Hisp4 a utilisé le verbe conjugué au présent en portugais : « inflo ».

Deviner le sens grâce au mot « inflo »		
203	Actions du binôme	(écoute de sa réponse et lecture des phrases de réponse)
204	Hisp4	ah ese es un **colchón inflable**, esa
205	Actions du binôme	(Hisp4 se réfère à la phrase "como e que **inflo** esto?")

Tableau 4: extrait de la transcription du binôme hispanophone (Hisp3 & Hisp4)

- **Stratégies cognitives : traduire et comparer avec la L1 :**

Durant la première mission, les binômes francophones utilisent en majorité la stratégie qui consiste à conceptualiser avec des détails selon Oxford (2011). Plus précisément, il s'agit d'analyser et de décoder des mots, ce qui se réfère à la stratégie que Cyr (1996) nomme « traduire et comparer avec la L1 ou une autre langue ». Le tableau 5 ci-dessous met en avant l'utilisation de cette stratégie par le binôme Fr3 & Fr4 :

Traduction de l'expression donnée par la mission		
109	Fr4	"ayuda a Baltazar a dormir mejor"
110	Fr3	ah! Il faut aider Baltazar à mieux dormir, d'accord!

Tableau 5: extrait de la transcription d'un binôme francophone (Fr3 & Fr4)

Dans cet exemple, Fr3 traduit en français la phrase lue par Fr4 en consultant la mission à effectuer, pour comprendre ce que veut Baltazar.

- **Stratégies métacognitives : l'autoévaluation :**

Parmi les stratégies métacognitives utilisées dans cette mission, on retrouve l'autoévaluation qui est d'ailleurs plus utilisée par les binômes lusophones et hispanophones. Dans l'exemple donné ci-dessous (tableau 6), le binôme analyse ce qu'il a fait et la façon dont il s'y est pris pour comprendre ce que voulait Baltazar.

Analyse de ce que le binôme a compris par rapport à ce que voulait Baltazar		
27	Luso4	Ah, d'abord on est sortis de la gare parce qu'elle allait fermer, après on devait… Enfin on a changé la monnaie parce qu'on sait pas, on avait besoin de sous…
29	Luso4	Et après, il fallait aider le…
30	Luso3	Ouais, le mendiant, le clochard
32	Luso3	Pour qu'il dorme mieux
34	Luso3	Donc on est allés chercher un coussin
35	Luso4	Ouais ben je savais pas que c'était un coussin (rires)
36	Luso3	gonflable… Ouais d'ailleurs, on savait pas que c'était un coussin
37	Luso4	Du coup, on lui a donné un CD, ça a pas trop aidé (rires)
39	Luso4	Mais non, il voulait un coussin
40	Luso3	Finalement c'était un coussin
57	Luso3	On a essayé le CD d'abord et après (rires), on a vu que ça marchait pas
58	Luso4	Et après, on a pris le truc bleu qu'on a donné, donc après quand il a dit "ah il faut gonfler ça", j'ai dit "ah c'est un coussin gonflable!" (rires)

Tableau 6: extrait de transcription d'un binôme lusophone (Luso3 & Luso4)

On peut voir que pour savoir quel était l'objet dont Baltazar pouvait avoir besoin pour mieux dormir, le binôme explique qu'il a tout d'abord essayé avec le CD mais Baltazar n'en a pas voulu donc ils ont pris un autre objet et il s'avère que c'était le bon. Ils n'ont cependant pas compris tout de suite ce que représentait l'objet mais lorsqu'ils l'ont donné à Baltazar, ce

dernier leur a dit qu'il fallait le gonfler. C'est là qu'ils ont donc pensé qu'il s'agissait d'un coussin gonflable.

Sur le même type de problème, un binôme francophone (Fr5 et Fr6) utilise également une stratégie d'autoévaluation et explicite plus que ce binôme lusophone pourquoi il a choisi de prendre le CD au départ. Regardons l'exemple ci-dessous à ce sujet (tableau 7) :

Analyse de la façon dont ils s'y sont pris pour trouver l'objet que voulait Baltazar		
36	Fr6	ben on lui a apporté tous les objets qu'on trouvait et y en avait pas un qui allait
37	Fr5	ouais "sonhos" au début euh… jpensais que c'était pour les oreilles donc
38	Fr6	moi jpensais que c'était un sommier, un lit
39	Fr5	mais la musique, moi du coup jle voyais plus parce que comme y avait un CD
78	Fr5	ben moi pour "sonhos", les oreilles
82	Fr6	au son ouais
87	Fr6	par euh… par élimination d'objets

Tableau 7 : extrait de transcription de l'entretien semi-directif (Fr5 et Fr6)

Il est intéressant de voir ici que Fr5 a pensé au CD car elle a associé « sonhos » en portugais à « son » en français, alors que « sonhos » veut dire « rêves » en réalité.

- **Stratégies métacognitives : le contrôle ou l'autorégulation :**

Le contrôle est une stratégie que les francophones emploient beaucoup du fait qu'ils procèdent régulièrement à la relecture des messages donnés par les personnages du jeu. En voici un exemple avec un binôme francophone (Fr1 & Fr2) présenté dans le tableau 8. La stratégie de contrôle s'effectue à travers la relecture du message de la part du binôme.

Vérifier la compréhension par la relecture du message		
174	Fr1	ben attends, on va relire c'que voulait le mendiant
175	Actions du binôme	(clic sur le téléphone pour relire le message donné devant la gare)

Tableau 8 : extrait de transcription d'un binôme francophone (Fr1 & Fr2)

- **Stratégies socioculturelles interactives : traiter des contextes socioculturels et d'identités :**

Les binômes font preuve de connaissances sur l'utilisation de la politesse et particulièrement la façon de commencer une conversation avec une personne. L'extrait suivant (tableau 9) le montre avec un binôme hispanophone (Hisp5 & Hisp6).

Connaissance de la notion de politesse et de la culture		
33	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur)
34	Hisp5	"bom dia" supongo

Tableau 9 : extrait de transcription d'un binôme hispanophone (Hisp5 & Hisp6)

Le binôme a voulu dialogué avec le personnage du jeu (Baltazar) et pour cela, il avait le choix entre trois phrases pour lui parler. Ils pouvaient soit dire « bonjour », soit demander « où suis-je ? » soit dire « ne me dérangez pas ». Le binôme a alors choisi « bonjour » parce qu'il semble normal de commencer une conversation par une formule de politesse.

- **Stratégies affectives : générer et maintenir la motivation**

Les stratégies affectives sont peu utilisées en général mais nous pouvons voir qu'elles peuvent tout de même être utiles pour la compréhension puisque dans le cas du binôme hispanophone (Hisp5 et Hisp6), on remarque que Hisp5 se rend compte qu'il peut comprendre et répondre en portugais à travers le personnage qu'il manipule (tableau 10).

Se motiver en voyant qu'ils peuvent utiliser une langue qu'ils ne connaissent pas		
53	Hisp5	ah ya estamos hablando en portugués, ya viste? Oh, ese niño aprende muy rápido

Tableau 10 : extrait de transcription d'un binôme hispanophone (Hisp5 & Hisp6)

b) 2ème mission du jeu : « rendre le ballon à la jeune fille » :

La deuxième mission du jeu *Limbo* consiste à rendre le ballon que la petite fille a perdu étant donné qu'il s'est envolé. Pour cela, les apprenants doivent effectuer une tâche linguistique de vocabulaire. Il s'agit de comprendre les mots pour les associer aux ballons de couleur et de forme correspondants.

- **Stratégies cognitives : comparer et contraster entre les langues (le transfert) :**

La tâche demandée est focalisée sur le vocabulaire, elle implique donc l'utilisation principalement du transfert de la part des binômes. Ce transfert implique la comparaison et le contraste entre les langues. Nous allons voir cela plus en détail à travers des extraits de transcription, en prenant des exemples qui permettent d'illustrer au mieux l'emploi de cette stratégie.

Dans l'extrait ci-dessous, on s'aperçoit que le binôme a associé les mots en portugais aux couleurs et formes des ballons correspondants grâce à la ressemblance entre les mots et plus précisément à leur transparence. Mais le mot le moins ressemblant orthographiquement c'est-à-dire « coelho » en portugais et « conejo » en espagnol, a été associé par élimination (tableau 11).

Association par la transparence des mots		
258	Hisp4	"nuvem", ponle "nuvem" a la nube
259	Actions du binôme	(association du mot "nuvem" au ballon en forme de nuage)
260	Hisp4	el "sol" al sol
261	Actions du binôme	(association du mot "sol" avec le ballon en forme de soleil)
Association par élimination		
268	Hisp4	y el "coelho"
269	Actions du binôme	(association du mot "coelho" avec le ballon en forme de lapin)
270	Hisp3	no, no es el cuello

Tableau 11 : extrait de transcription d'un hispanophone (Hisp3 & Hisp4)

Ce qui semble intéressant dans cet extrait c'est que Hisp3 avait apparemment pensé à associer le mot « coelho » en portugais au mot « cuello » en espagnol, qui veut dire « cou » en français mais en voyant l'image (ballon en forme de lapin), il s'est rendu compte par lui-même que ce n'était pas correct.

- **Stratégies métacognitives : l'autogestion et l'autoévaluation :**

D'un point de vue métacognitif, les stratégies les plus fréquentes pour cette mission sont l'autogestion et l'autoévaluation. Ces stratégies montrent que les binômes comprennent les conditions qui favorisent leur apprentissage et qu'ils sont capables d'analyser la façon dont ils s'y prennent pour comprendre les mots.

Dans le cas de l'autogestion, ce qui aide les binômes c'est principalement la transparence entre les mots et le visuel (image). Prenons l'exemple du binôme lusophone (Luso1 & Luso2) qui montre que l'image aide beaucoup (tableau 12) :

Recours aux ressources du jeu (image)		
73	Luso1	D'abord les couleurs, c'est ça hein?
74	Luso2	Oui, d'abord les couleurs parce que c'est facile
78	Luso2	Mais comme il y avait le dessin, peut-être s'il y avait seulement eu le mot, peut-être on va avoir un petit doute mais comme il y avait aussi l'image...
79	Luso1	Ouais c'est vrai que par rapport à l'image, c'était moins ambigü ouais. Si à côté, y avait jsais pas… une fiancée, pt-être qu'on pourrait se dire que c'est "novia"/"nube", jsais pas… (rires), quelque chose comme ça
82	Luso2	Ca nous a aidés

Tableau 12 : extrait de transcription d'un binôme lusophone (Luso1 & Luso2)

Pour la stratégie de l'autoévaluation, nous avons retenu l'extrait du binôme francophone (Fr5 & Fr6) dans lequel Fr6 analyse la façon dont elle a compris le terme « cor de rosa » en portugais (voir tableau 13).

Analyse de la façon dont Fr6 s'y est pris pour comprendre le mot "cor de rosa"		
102	Fr6	ouais ben là, jme demandais si c'était le cœur, y avait un truc qui ressemblait au cœur, au "corazon"
106	Fr6	ou je sais pas, un truc qui pouvait faire penser à la **plante**
109	Fr6	"cor de rosa", le **cœur** je sais pas…

Tableau 13 : extrait de transcription du binôme francophone (Fr5 & Fr6)

Dans cet extrait, on voit que Fr6 a associé le terme « cor de rosa » en portugais à la plante qui en français, se dit « cœur de rose ». C'est ainsi qu'elle a fait le lien entre les deux termes et a fait l'association avec le ballon rose en forme de cœur.

c) 3ème mission du jeu : « trouver le buste et le rendre » :

Dans la troisième et dernière mission, les binômes doivent trouver le buste au marché et le rendre au musée. Les stratégies utilisées dépendent du fait que les binômes ont déjà vu le musée avant ou pas pour savoir où est-ce qu'ils doivent rendre le buste. Ceux qui ont déjà vu le musée avant ont tendance à mettre en œuvre des stratégies consistant à faire des liens entre

les choses similaires et les binômes qui n'ont pas encore vu le musée utilisent plutôt l'inférence d'élaboration.

- **Stratégies cognitives : aller au-delà de l'information (l'inférence d'élaboration) :**

Dans l'extrait suivant, luso2 infère que le buste va au musée, elle va donc au-delà de l'information disponible et doit probablement faire appel à ses connaissances car il semble évident que l'endroit le plus approprié pour le buste est le musée. Elle procède de ce fait par une inférence d'élaboration (voir tableau 14).

D'après ses connaissances sur la culture, Luso 2 en déduit le lieu où peut être remise la statue		
573	Luso2	on entre dans le **musée**?
580	Luso2	ah! peut-être on doit le rendre au **musée**
583	Luso2	on peut pas aller devant le **musée**?

Tableau 14 : extrait de transcription d'un binôme lusophone (Luso1 & Luso2)

- **Stratégies cognitives : faire des liens entre les choses similaires :**

Les binômes qui ont déjà vu le musée auparavant n'utilisent pas l'inférence, ils font plutôt des liens entre les choses similaires c'est-à-dire qu'ils repèrent des mots qui se réfèrent au même contexte. C'est le cas du mot « busto » pour lequel ils font le lien entre l'information que le monsieur du musée leur a donnée et le contexte dans lequel ils se trouvent.
Prenons l'exemple de l'extrait du binôme hispanophone (Hisp1 & Hisp2) pour illustrer cette stratégie (tableau 15) :

Faire le lien entre les informations données (entre le musée et Baltazar)		
419	Hisp2	ah porque a lo mejor es la estatua esa de… del museo

Tableau 15 : extrait de transcription d'un binôme hispanophone (Hisp1 & Hisp2)

4.1.2.3. Les stratégies utilisées et l'attitude des apprenants

L'attitude des apprenants est également un des facteurs qui peut faire varier le type de stratégie utilisé. En effet, d'après la théorie que nous avons abordée à ce sujet, c'est un aspect important à prendre en compte pour l'identification des stratégies utilisées par les apprenants.

Parmi les trois groupes de binômes, un binôme s'inscrit dans ce cadre, il s'agit du binôme hispanophone (Hisp3 & Hisp4).

Les stratégies cognitives identifiées pour ce binôme nous montrent que Hisp3 adopte une attitude critique vis-à-vis du jeu *Limbo*. Il critique notamment le scénario pédagogique de ce jeu qui, selon sa conception des jeux, n'est pas logique par moments. Dans l'entretien semi-directif, il en ressort que dans un jeu, il est nécessaire de savoir ce qu'il faut faire au départ, connaître l'objectif. Les propos de Hisp3 dans cet extrait le montrent parfaitement. C'est ce que l'on peut constater dans le tableau 16 ci-dessous :

17	Hisp3	pero no es lógico para mi por ejemplo que salgas del tren o de la estación y de hablar con un mendigo y después ir a comprarle algo para que duerma bien y mientras tanto que vayas a pedir que sople tu colchón (risas)
22	Hisp3	normalmente cuando empiezas un juego, te dice allí qué es lo que tienes que hacer pero aquí solo te decía lo que tenias que hacer y no cuál es tu objetivo entonces…

Tableau 16 : extrait de transcription d'un binôme hispanophone (Hisp3 & Hisp4)

- **Stratégies cognitives : la répétition et résumer**

Du point de vue des stratégies cognitives utilisées par Hisp3, on peut voir qu'elles sont quasiment inexistantes et se limitent principalement à des répétitions (voir tableaux 17 et 18). C'est d'ailleurs grâce à son binôme, Hisp4, qu'ils ont pu avancer dans le jeu. Dans les extraits suivants, on note la présence de stratégies de répétition de la part de Hisp3 et des stratégies de résumé de la part de Hisp4.

Hisp3 répète ce que dit Asdrubal		
75	Hisp3	barato, barato, barato, barato!

Tableau 17 : extrait de transcription d'un binôme hispanophone (Hisp3 & Hisp4)

Synthèse du message donné par Baltazar		
197	Hisp3	pero no entendi lo que dijo. Entendiste?
198	Hisp4	que la vida en la calle es dura, que quiere algo para poder dormir mejor

Tableau 18 : extrait de transcription d'un binôme hispanophone (Hisp3 & Hisp4)

4.1.2.4. Les stratégies utilisées et le profil langagier

- **Stratégie cognitive : comparer et contraster entre les langues (le transfert)**

Les analyses des interactions des binômes nous permettent d'identifier des stratégies qui sont en lien avec le profil langagier des apprenants c'est-à-dire à partir des langues qu'ils connaissent. En effet, on a pu observer que c'est le cas précisément pour un binôme francophone en particulier. L'apprenante a des notions d'italien d'après ses réponses au questionnaire de profil et cela se reflète dans les stratégies qu'elle utilise pour comprendre des termes en particulier.

L'extrait présenté ci-dessous (tableau 19) en est un exemple concret puisque pour comprendre le terme « dois » en portugais, Fr5 met en œuvre une stratégie de transfert et passe par l'italien pour comprendre le mot « dois ». Il s'agit d'échanger des billets étrangers avec le monsieur du change et pour cela de comprendre le message du monsieur en portugais qui est : « troco dois por um ».

Association de "dois" avec "dos" en passant par l'italien		
112	Fr5	"jte donne 2 pour 1", est-ce que "dois" c'est **deux** déjà? Uno, **due**…
113	Fr6	**dos**

Tableau 19 : extrait de transcription d'un binôme francophone (Fr5 & Fr6)

Fr5 compte en italien pour s'assurer que « dois » signifie bien « dos » en espagnol et « deux » en français. Il s'agit ici d'un transfert positif puisque le sens du terme est correct.

4.2. DISCUSSION

Suite à la présentation de l'analyse des résultats, nous allons voir à présent quels peuvent être les apports du jeu sérieux à la fois au niveau des stratégies développées par les apprenants et au niveau de la pratique de l'IC. Et nous tenterons enfin de questionner le modèle S²R d'Oxford (2011) afin de voir si l'on ne retrouve pas des stratégies mises en œuvre dans le jeu qui n'apparaissent pas dans le modèle ou sous un aspect différent.

4.2.1. Les apports du jeu sérieux

Les résultats de notre étude montrent que le jeu sérieux apparaît comme un outil intéressant et bénéfique en termes d'apprentissage en langues étrangères dans la mesure où il permet le développement de stratégies.

a) Au niveau des stratégies développées

En effet, à travers l'identification des stratégies d'IC mises en œuvre par les apprenants lors de l'utilisation du jeu sérieux *Limbo*, nous avons pu observer que les stratégies les plus fréquemment utilisées sont les stratégies cognitives et métacognitives. Cela rejoint bien l'étude de Sanchez Benitez (2008) à laquelle nous avons fait référence dans le chapitre 1 sur le cadre théorique. Cette auteure a montré que le jeu présentait des atouts pour le développement de stratégies et parmi ces stratégies, on note la présence de stratégies cognitives, métacognitives et affectives notamment. Concernant les stratégies cognitives, l'auteure évoque entre autres la répétition et l'inférence, qui sont des stratégies que l'on retrouve également dans notre étude sur le jeu *Limbo* et qui sont importantes. D'autres stratégies sont également développées à travers le jeu sérieux, par exemple l'utilisation des sens pour comprendre et mémoriser. Le jeu favorise le développement de cette stratégie étant donné qu'il possède une particularité qui est la multicanalité. Comme nous l'avons déjà vu dans le chapitre 1, cette multicanalité permet à l'apprenant de mieux comprendre le contenu des messages écrits et oraux avec la présence de l'image (fixe ou animée). Les trois groupes que l'on a testés utilisent relativement souvent le visuel pour comprendre l'information qu'ils n'avaient pas cerné à l'oral ou à l'écrit. La présence de l'image les aide d'ailleurs à inférer du sens concernant le contenu des messages comme c'est le cas par exemple lorsque Baltazar demande aux apprenants d'aller chercher le buste au marché. Les binômes qui ont déjà visité le musée avant d'avoir cette information font des liens entre le terme « buste » et l'image du musée.

b) Au niveau de la pratique de l'IC

Les stratégies qui sont développées à travers le jeu sérieux sont nécessaires pour aider l'apprenant à acquérir une certaine autonomie dans son apprentissage des langues afin que ce

dernier parvienne à établir des liens entre les langues voisines et qu'il ne conçoive plus la compréhension de ces langues de manière négative et insurmontable. A ce sujet, les résultats concernant les réponses des apprenants au questionnaire sur la perception du jeu *Limbo* montrent que certains apprenants ont le sentiment de comprendre plus de choses que ce qu'ils ne le pensaient au départ. Ils se rendent compte à travers l'utilisation du jeu et la pratique de l'IC qu'ils sont capables de comprendre des langues voisines de leur langue maternelle ou d'une langue qu'ils maîtrisent bien. On a pu voir que le transfert est une stratégie qui est mise en œuvre dans *Limbo*, même si ce n'est pas la stratégie la plus fréquente. Parmi ces transferts, certains étaient positifs et d'autres négatifs mais l'important est de constater que des apprenants qui n'ont jamais pratiqué l'IC et qui se retrouvent confrontés à le faire avec l'utilisation d'un jeu sérieux, peuvent développer des capacités liées à la compréhension. De plus, les apprenants perçoivent *Limbo* comme un jeu utile pour la compréhension des langues étrangères et même s'ils ne semblent pas avoir appris la ou les langues cibles, ils ont développé des stratégies leur permettant d'accéder à la compréhension de ces langues, ce qui peut représenter un apport intéressant pour le développement du plurilinguisme.

4.2.2. Questionnement de la typologie d'Oxford (2011)

Les stratégies d'IC qui ont été identifiées dans ce présent travail avec l'utilisation du jeu sérieux *Limbo* relèvent des catégories cognitives, métacognitives, affectives et socioculturelles interactives qui sont développées dans le *S²R model* d'Oxford (2011). Par contre, les stratégies méta-affectives et méta-SI ont été très peu utilisées par les apprenants.

D'autres stratégies cependant ont été identifiées dans notre étude et elles peuvent être complétées dans le modèle d'Oxford (2011). Il s'agit de stratégies cognitives telles que le transfert et la répétition. Le transfert semble correspondre à ce que Oxford (2011) nomme « comparer et contraster entre les langues » mais il n'y a pas d'exemple concernant l'IC c'est pourquoi il serait intéressant d'affiner cette catégorie en expliquant que le transfert peut se faire grâce à la ressemblance des mots par leur transparence par exemple. En ce qui concerne les stratégies métacognitives, on a observé, à partir de l'analyse des stratégies utilisées par les binômes francophones, que ces derniers ont mis en œuvre de façon récurrente la stratégie de relecture. Cette stratégie est un moyen utilisé par les apprenants pour mieux comprendre le contenu de l'information donnée.

CONCLUSION

Synthèse générale :

A travers cette étude, nous avons pu démontrer que les apprenants ont utilisé des stratégies d'intercompréhension axées principalement sur l'aspect cognitif et métacognitif, avec l'utilisation du jeu sérieux *Limbo*. D'autres stratégies ont également été mises en œuvre du point de vue affectif et socioculturel notamment mais elles sont moindre en comparaison avec les stratégies cognitives et métacognitives. Plusieurs facteurs peuvent expliquer le choix pour ces stratégies, et l'un des premiers facteurs concerne les tâches du jeu. En effet, le jeu comporte des tâches différentes avec des missions à effectuer. Les missions 1 et 3 sont axées sur la résolution de problèmes et impliquent davantage la mise en œuvre de stratégies d'inférence, tandis que la mission 2 est une tâche linguistique de vocabulaire, elle favorise donc l'utilisation de la stratégie du transfert étant donné que les mots utilisés sont de langues apparentées (espagnol et portugais). Un autre facteur qui semble également avoir une influence sur le choix des stratégies est l'attitude des apprenants face à la tâche d'apprentissage. Parmi les trois groupes, on a pu voir qu'un apprenant d'un binôme hispanophone en particulier s'est montré réticent face aux tâches qu'il a dû effectuer dans le jeu. A travers les critiques qu'il a émises sur le scénario pédagogique de *Limbo* en particulier, que ce soit en jouant ou dans l'entretien semi-directif, on s'aperçoit qu'il a des difficultés pour accepter le contrat didactique qui lui est donné, c'est pourquoi il se bloque face au jeu et n'utilise pas de stratégies efficaces pour mener à bien sa compréhension. Les stratégies cognitives qu'il utilise sont principalement de l'ordre de la répétition. Face à son attitude, on note donc que le binôme de cet apprenant utilise régulièrement la stratégie cognitive du résumé car il fait la synthèse des messages qui n'ont pas été compris par l'apprenant par manque d'efforts en réalité de sa part pour comprendre. Et enfin, le profil langagier peut impliquer l'utilisation de stratégies différentes notamment lorsque les binômes connaissent une autre langue romane en dehors de leur langue maternelle telle que l'italien, comme nous l'avons vu avec une apprenante d'un binôme francophone. La connaissance de l'italien a permis à cette apprenante d'effectuer un transfert avec cette langue et l'espagnol pour mieux comprendre le sens de l'information donnée. En ce qui concerne le jeu sérieux *Limbo*, les trois groupes de binômes l'ont perçu comme relativement intéressant et malgré les difficultés qu'ils

ont pu rencontrer du point de vue technique notamment, *Limbo* leur a paru un outil intéressant pour la compréhension de langues étrangères et a en quelque sorte changé les représentations de certains apprenants sur la ou les langue(s) du jeu qu'ils ne connaissaient pas (l'espagnol et/ou le portugais) puisque certains apprenants se sont rendus compte que finalement, ils pouvaient comprendre plus de choses que ce qu'ils ne pensaient au départ. Des améliorations concernant le jeu sont tout de même nécessaires notamment du point de vue didactique pour la pratique de l'intercompréhension, elles concernent notamment l'ajout d'exercices de grammaire tout au long du jeu et le temps nécessaire pour comprendre les dialogues des personnages. En ce qui concerne le graphisme, un point important qui a été souligné est l'identification des objets : les binômes ont eu des difficultés en général pour identifier ce que représentaient les objets car le format de l'image est trop petit.

Les limites de l'étude :

Une des limites de cette étude tient au fait que nous ne pouvons confirmer que le jeu sérieux est un outil didactique potentiel pour la pratique de l'intercompréhension étant donné que pour cela, il faudrait analyser plusieurs jeux sérieux et établir une comparaison à partir de critères afin d'en conclure sur l'intérêt de cet outil. Il s'agit simplement ici d'avoir un premier aperçu du potentiel du jeu sérieux à travers l'analyse des stratégies que les apprenants utilisent, ce qui est déjà un aspect important. Une deuxième limite concerne les facteurs pouvant avoir une influence sur les stratégies utilisées par les binômes. L'échantillon de notre étude n'étant pas très important pour aboutir à une étude statistique significative, nous ne pouvons pas affirmer que les facteurs que nous avons identifiés sont significatifs. Nous restons uniquement à l'état d'hypothèses d'après les données que nous avons analysées. Et enfin, notre échantillon présente des différences au niveau du profil langagier, notamment le groupe des lusophones, étant donné que la moitié des apprenants avait déjà des notions en espagnol. Cela s'est donc reflété dans l'utilisation des stratégies et il est nécessaire d'en tenir compte pour la comparaison des groupes entre eux.

Les perspectives de recherche :

Cette étude nous a permis de voir que le jeu sérieux présente un certain potentiel pour pratiquer l'intercompréhension étant donné qu'il favorise la mise en œuvre de stratégies cognitives et métacognitives entre autres. Concernant les stratégies cognitives, celles qui ont

été les plus utilisées par les binômes concernent l'inférence, la traduction et le transfert. Comme nous avons pu le voir dans la partie théorique, ces stratégies sont importantes dans le cadre de l'IC notamment l'inférence, ce qui met en lumière l'intérêt de cet outil technologique pour la compréhension de langues voisines. Le fait d'avoir placé les apprenants en binôme a permis la collaboration sur une tâche ludique et semble être un élément intéressant dans la mesure où les apprenants peuvent interagir entre eux, s'entraider et échanger des points de vue sur leur compréhension. En étant à deux, l'apprentissage devient également plus dynamique. A partir des éléments qui ont été relevés du point de vue didactique à travers cette recherche, il pourrait être intéressant de les prendre en compte en vue de concevoir un autre jeu sérieux ou un scénario pédagogique qui s'imprègne du jeu sérieux, en ligne et accessible à un public plus large avec la présence de toutes les langues romanes. Le fait qu'il soit en ligne permettrait un accès plus large et favoriserait les interactions entre les apprenants. Ces derniers pourraient être placés en équipe plurilingue et seraient amenés à communiquer entre eux à travers le jeu. L'idée ici serait de s'imprégner de *Limbo* et des jeux multi-joueurs en ligne qui ont fait l'objet de quelques recherches pour l'apprentissage des langues étrangères.

BIBLIOGRAPHIE

ALVAREZ, J. (2007), *Du jeu vidéo au serious game: approches culturelle pragmatique et formelle*, (Spécialité science de la communication et de l'information), Université TOULOUSE III - Paul Sabatier, (428 p.) Consulté le 11/03/2012 sur : http://www.jeux-serieux.fr/wp-content/uploads/THESE_SG.pdf

ATLAN, J. (2000). *L'utilisation des stratégies d'apprentissage d'une langue dans un environnement des TICE*. *Apprentissage des langues et systèmes d'information et de communication (Alsic)*, 3-1, pp. 109-123. Consulté le 03/04/2012 sur : http://alsic.revues.org/1759

BLANCHE-BENVENISTE, C. (coord.) (1997). *L'intercompréhension : le cas des langues romanes*. In *Le français dans le monde : recherches et applications*. Paris : Hachette : Edicef, janvier 1997 (159 p.)

BLANCHET, P. (2011). *L'observation participante*. Dans Blanchet, P. & Chardenet, P. *Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures*. Paris : Editions des Archives contemporaines, 1 vol. (509 p.)

BLIN, F. (1998). *Les enjeux d'une formation autonomisante de l'apprenant en environnement multimédia*. In Chanier, T. & Pothier, M. (Dirs.) *Hypermédia et apprentissage des langues*. *Etudes de linguistiques appliquées (éla)*, 110, pp. 215-226. Consulté le 25/04/2012 sur : http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/00/17/45/PDF/Ela9Blin.pdf

BOUGE, P. & CAILLIES, S. (2003). *Compréhension de textes inter-langues et activité inférentielle : approche psychologique*. In Castagne, E. (éd.) *Intercompréhension et inférences*. Actes du colloque international EuroSem, Reims 2003, pp. 77-90.

BROUGERE, G. (2005). *Jouer – apprendre*. Paris : Economica : Anthropos, cop. 2005, 1 vol. (176 p.)

CARRASCO PEREA, E. (coordonné par). (2010). « Introduction ». *Synergies Europe.*

Intercompréhension(s): repères, interrogations et perspectives. Revue du GERFLINT, pp. 7-12.

CASTAGNE, E. (2002). *Intercompréhension et inférences : de l'expérience Eurom4 au projet ICE*. In Caduc, E. & Castagne, E. *Pour une modélisation de l'apprentissage simultané de plusieurs langues apparentées ou voisines*. Actes du colloque, Nice : Publications de la faculté des LASH de Nice, pp. 23-44.

CASTAGNE, E. (2006). *Pour créer l'intercompréhension en Europe. A propos d'EuRom4 et d'autres programmes destinés à former à la compréhension de langues apparentées*. Uppsala universitet, Nordic intercomprehension in a European perspective, pp. 1-17.

CASTAGNE, E. (2007). *Transparences lexicales entre langues voisines*. In Castagne (ed.). *Les enjeux de l'intercompréhension*. Coll. ICE 2, Reims : Epure, pp. 155-166.
Consulté le 24/04/2012 sur : http://logatome.eu/publicat/Gap2005.pdf

CASTELLOTTI, V. (2007). L'intercompréhension est-elle soluble dans l'éducation plurilingue ? In CAPUCHO, F., MARTINS, A.A., DEGACHE, C. & TOST, M. (Ed.). *Dialogos em Intercompreensao*. Lisboa: Univ. Catolica Editora, pp. 571-584.

CAURE, M. (2009). Caractérisation de la transparence lexicale, extension de la notion par ajustements graphophonologiques et microsémantiques, et application aux lexiques de l'anglais, de l'allemand et du néerlandais. Thèse de doctorat en sciences du langage (dirigée par Tyavert, J-M. & Castagne, E.), Université de Reims Champagne-Ardenne (412 p.)
Consulté le 04/05/2012 sur : http://ebureau.univ-reims.fr/slide/files/quotas/SCD/theses/exl-doc/GED00001092.pdf

CHANIER, T. (2000). *Hypermédia, interaction et apprentissage dans des systèmes d'information et de communication : résultats et agenda de recher*che. In Duquette, L. & Laurier, M. (dirs.) *Apprendre une langue dans un environnement multimedia*. Editions Logiques : Montréal.
Consulté le 24/04/2012 sur : http://halshs.archives-ouvertes.fr/docs/00/00/17/83/HTML/

CHAMOT, A.U., O'MALLEY, J.M., KUPPER, L. & IMPINK-HERNANDEZ, M.V. (1987). *A Study of Language Strategies in Foreign Language Instruction: First Year Report*. Rosslyn, Va, Interstate Research Associates, (138 p.) Consulté le 24/04/2012 sur : http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED352824.pdf

CHAMOT, A. U. (2004). *Issues in Language Learning Strategy Research and Teaching*. El*ectronic Journal of Foreign Language Teaching*, 1(1), pp. 14-26.

CHARDENET, P. (2011). L'échange avec les acteurs comme méthode de production de données [entretiens et groupes de discussion]. Dans Blanchet, P. & Chardenet, P. *Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures*. Paris : Editions des Archives contemporaines, 1 vol. (509 p.)

CHARLOT, D. (2010). Un jeu vidéo en contexte parascolaire : analyse du jeu et de son utilisation par des apprenants adolescents. Mémoire de Master 2 en FLE dirigé par Mangenot, F., Université Stendhal, Grenoble 3. Consulté le 12/05/2012 sur : http://dumas.ccsd.cnrs.fr/docs/00/67/85/56/PDF/CHARLOT_Denis_M2P.pdf

CLAVEL, M-C. (2011). *Un projet de R&D pour la formation en langues : Star Teachers*. Mémoire de Master 2 Professionnel en Sciences du langage, Université Stendhal, Grenoble 3.

COHEN, A.-D. (2010). *Focus on the Language Learner: Styles, Strategies and Motivation*. In N. Schmitt (Ed.), *An introduction to applied linguistics* (pp. 161-178). 2nd ed. London: Hodder Education.
Consulté le 30/04/2012 sur: https://netfiles.umn.edu/users/adcohen/2010%20-%20Styles%2C%20Strategies%2C%20and%20Motivation%20in%20Schmitt.pdf?uniq=-jhw8zt

CYR, P. (1996). *Les stratégies d'apprentissage d'une langue seconde*. Anjou [Québec] : Editions CEC. (181 p.)

DABENE, L. (1975). L'enseignement de l'espagnol aux francophones (pour une didactique des langues « voisines »). *Langages*, 39, pp. 51-64. Consulté le 09/05/2012 sur : http://www.galanet.be/publication/fichiers/dabene.pdf

DEGACHE, C. (2000). La notion de “stratégie” dans l’espace interdidactique. In BILLIEZ, J., FOERSTER, C.& SIMON LEE, D. (éds.), *La didactique des langues dans l’espace francophone : unité et diversité, Actes du 6è colloque ACEDLE,* Grenoble, 5-6 novembre 1999, pp. 147-159.
Consulté le 02/05/2012 sur : http://www.galanet.be/publication/fichiers/dc2000.pdf

DEGACHE, C. (2006). Didactique du plurilinguisme : travaux sur l’intercompréhension et l’utilisation des technologies pour l’apprentissage des langues. HDR, vol. 1, *Synthèse de l’activité de recherche*. (236 p.) Consulté le 05/05/2012 sur : http://www.galanet.be/publication/fichiers/HDR2006_DegacheC.pdf

DEJAN-THIRCUIR, C. (2004). *Modalités de collaboration entre pairs devant un ordinateur, Etude pragmatique et didactique d’une activité de rédaction collectives en Français Langue Etrangère*. Thèse en sciences du langage, laboratoire LIDILEM, Université Stendhal, Grenoble 3, 16 décembre 2004, (549 p.) Consulté le 12/03/2012 sur le site : http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/17/69/00/PDF/these_complete_9_novembre_2004_avec_annexes.pdf

ECO, U. (1993). *La ricerca della lingua perfetta*. Ed. Laterza Fare l’Europa. In L’intercompréhension entre langues apparentées. Délégation générale de la langue française et aux langues de France, références 2006 (12 p.)

EHRMAN, M. & OXFORD, R. (1989). *Effects of sex differences, career choice, and psychological types on adult second language learning strategies*. Modern Language Journal, 73, 1, pp. 1-13.

EME, E. & ROUET, J-F. (2001). *Les connaissances métacognitives en lecture-compréhension chez l’enfant et l’adulte*. P.U.F. *Enfance*. 2001/4, vol. 53, pp. 309-328. Consulté le 05/04/2012 sur : http://www.cairn.info/revue-enfance-2001-4-page-309.htm

ESCUDE, P. & JANIN, P. (2010). *L’école, la langue unique et l’intercompréhension : obstacle et enjeux de l’intégration*. *Synergies* Europe n°5, pp. 115-125.
Consulté le 13/05/2012 sur : http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Europe5/pierre.pdf

FENOUILLET, F. , KAPLAN, J. , YENNEK, N. (2009), *Serious games et motivation*, Actes de l'atelier « Jeux sérieux : conceptions et usages », Le Mans, pp. 41-52. Consulté le 25/04/2012 sur : http://comenius.blogspirit.com/archive/2009/06/25/eiah-2009-actes-de-l-atelier-jeux-serieux.html

FERRE, L. (2009). *Intercompréhension et recours à la langue romane 1 (portugais) ou la langue romane 2 (italien) dans le cadre de la compréhension orale et écrite du français*. Mémoire de Master 1 en Sciences du langage, Université Stendhal, Grenoble 3. Consulté le 21/04/2012 sur : http://www.galanet.be/publication/fichiers/Ferre2009.pdf

FRETE, C. (2002). *Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation*. Mémoire de DESS STAF (dirigé par Schneider, D.), Université de Genève, Faculté de Psychologie et des Sciences de l'éducation. (149 p.)

GERMAIN, C. & NETTEN, J. (2004). *Facteurs de développement de l'autonomie langagière en FLE/FLS*. *Alsic*, vol. 7, pp. 55-69, mis en ligne le 15 décembre 2004. Consulté le 25/04/2012 sur : http://alsic.revues.org/2280

GIASSON, J. (1990). La compréhension en lecture. Québec : Gaetan Morin éditeur Itée : diff. De Boeck, 1990 (255 p.)

HEIFT, T. (2007). *Learner Personas in CALL*. *CALICO Journal*, 25 (1), pp. 1-10. Consulté le 24/04/2012 sur : https://calico.org/html/article_666.pdf

HOLEC, H. (1979). *Autonomie et apprentissage des langues étrangères*. Strasbourg : Conseil de l'Europe (60 p.)

JAMET, M.C. (2009). *Contacts entre langues apparentées : les transferts négatifs et positifs d'apprenants italophones en français*. Synergies Italie n°5, pp. 49-59. Consulté le 24/04/2012 sur : http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Italie5/jamet.pdf

KELLERMAN, E. (1983). *Now You See It, Now You Don't*. In Gass, S. & Selinker, L. (éds.). *Language Transfer in Language Learning*. Massachusetts : Newbury House Publishers, pp. 112-134.

LA TORRE, M.D. (1999). *A web-based resource to improve translation skills*. *ReCALL*, 11 (3), pp. 41-49. Consulté le 24/04/2012 sur :
http://www.eurocall-languages.org/recall/pdf/rvol11no3.pdf#page=41

LOUVEAU, E. & MANGENOT, F. (2006). *Internet et la classe de langue*. Paris : CLE international, 2006, 1 vol. (159 p.)

MALHEIROS-POULET M.-E., DEGACHE C., MASPERI M. (1994). *L'activité de compréhension écrite en langues voisines (domaine des langues romanes) : stratégies d'accès au sens de textes narratifs*. In J.-C. Pochard (éd.), *Actes du IXe colloque international "Acquisition d'une langue étrangère: perspectives et recherches. Profils d'apprenants"*, Publications de l'Université de Saint-Etienne, pp. 335-350. Consulté le 20/04/2012 sur :
www.galanet.eu/publication/fichiers/mp-dc-mm1994.pdf

MARTIN, E. (2004). *Le dispositif de ressources plurilingue du site Galanet : Du bon usage des stratégies de compréhension et de la proximité linguistique*. in L. Baqué, L. et M. A. Tost (éd.), *Diversité et spécialités dans l'enseignement des langues, Repères et applications (IV)*, Institut de Ciències de l'Educació, Universitat Autònoma de Barcelona, 49-57. Consulté le 10/03/2012 sur : http://www.galanet.be/publication/fichiers/E_Martin_2004.pdf

MEISSNER, F-J. (2004). EuroComRom – Les sept tamis : lire les langues romanes dès le départ. Avec une introduction à la didactique de l'eurocompréhension. Aachen : Shaker, Editiones EuroCom, vol. 6 (331 p.) Consulté le 10/05 sur : http://www.shaker.de/Online-Gesamtkatalog-Download/2012.05.16-12.00.52-82.122.7.76-radC6478.tmp/3-8322-1221-3_INH.PDF

MEN CHIN, P. L. (2011). *Stratégies d'apprentissage des langues secondes dans un environnement informatisé : une méta-analyse qualitative de l'utilisation du courrier électronique*. Thèse de doctorat en philosophie, Dalhousie University, Août 2011.
Consulté le 20/04/2012 sur :
http://dalspace.library.dal.ca/bitstream/handle/10222/14212/Lee%20Men%20Chin,%20Patricia,%20PhD,%20FREN%20August%202011.pdf?sequence=5

MONGEAU, P. (2008). *Réaliser son mémoire ou sa thèse. Côté jeans et côté tenue de soirée*. Sainte-Foy: Presses de l'Université du Québec.

MURATET, M. (2010). *Conception, réalisation et évaluation d'un jeu sérieux de stratégie en temps réel pour l'apprentissage des fondamentaux de la programmation*. Thèse de doctorat en informatique dirigée par J.P. Jessel et soutenue le 2 décembre 2010, Université de Toulouse (211 p.) Consulté le 10/05/2012 sur : http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/55/42/87/PDF/these.pdf

NEY, M., CROSET, M-C., CHAZOT, D. & GONCALVEZ, C. (2010). *Evaluer l'impact d'un jeu sérieux sur les compétences et les perceptions des étudiants*. In *Actes de la conférence TICE 2010 (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement, Décembre, 2010, Nancy, France*, (9 pages), 2010. Consulté le 14/05/2012 sur : http://www.tel-laboratorium.fr/public/enseignant/mney-TICE-2010.pdf

OLLIVIER, C. (2007). *Ressources Internet, wiki et autonomie de l'apprenant*. In *Actes du Colloque EPAL* (Echanger pour Apprendre en Ligne), Université Stendhal, Grenoble 3, juin 2007, pp. 1-15. Consulté le 21/04/2012 sur : http://w3.u-grenoble3.fr/epal/pdf/olivier-wiki.pdf

O'MALLEY, J.M. & CHAMOT, A. U. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. New-York : Cambridge University Press, 1990 (260 p.)

OXFORD, R. (2011). *Teaching and Researching : Language Learning Strategies*. Edimburg Gate : Pearson Education Limited, 1 vol. (342 p.)

PETERSON, M. (2011). *Digital gaming and second language development: Japanese learners interactions in a MMORPG*. *Digital Culture & Education*, 3:1, pp. 56-73. Consulté le 14/05/2012 sur : http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2011/04/dce1048_peterson_2011.pdf

PLOQUIN, F. (2005). *Esprit de famille. On peut déjà se comprendre entre locuteurs de langues romanes*. *Le Monde diplomatique*, janvier 2005. Consulté le 14/05/2012 sur : http://www.monde-diplomatique.fr/2005/01/PLOQUIN/11842

RABY, F. (2007). *A triangular approach to motivation in Computer Assisted Autonomous Language (CAALL)*. *ReCALL* 19, European Association for Computer Assisted Language Learning, pp. 63-83. Consulté le 24/04/2012 sur :
http://www.grenoble.iufm.fr/fraby/PUBLICATIONS/recall.pdf

SANCHEZ BENITEZ, G. (2008). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Mémoire de recherche dans l'enseignement de l'espagnol comme langue étrangère (ELE) (dirigé par Gomez Sacristan, M.L.), Université d'Alcala, marcoele. (68 p.).

SAUVE, L. (2008), *Concevoir des jeux éducatifs en ligne : un atout pédagogique pour les enseignants*. *In* Jessel, J.P et P. Mpondo-Kicka (eds), *Comment et quoi faire soi-même / Do it yourself 2.0*. Colloque scientifique de la 5ème édition. LUDOVIA, Innovations & Usages, Ax les Thermes – Ariège, 27-29 août, 294-313. Consulté le 16/03/2012 sur :
http://www.ludovia.com/news/news_178_concevoir-des-jeux-educatifs-en-ligne-un-atout-ped.html

SPRINGER, C. (1996). *La didactique des langues face aux défis de la formation des adultes*, Collection autoformation et enseignement multimédia, CNEAO, Ophrys.

TANG, W. J. (2011). Les stratégies d'apprentissage d'un groupe cosmopolite d'apprenants d'anglais langue étrangère dans un monde virtuel – Second Life. Mémoire de Master 2 Recherche en Sciences du langage, mai 2011. Consulté le 22/04/2012 sur :
http://dumas.ccsd.cnrs.fr/docs/00/59/90/59/PDF/TANG_Wen_Jun_M2R.pdf

TEA, H. (1998). *Intercompréhension en langues voisines (français et italien) : l'apport du multimedia*. Mémoire de DEA des Sciences du langage : linguistique et Didactique des langues.

VEILLON, F. (2001). *Des réseaux de jeux à la socialité virtuelle*, Revue Médiamorphoses n°3, « Qui a encore peur des jeux vidéo ? », p. 80.

WENDEN, A. & RUBIN, J. (1987). *Learner Strategies in Language Learning*. In DEGACHE, C. (2000). *La notion de "stratégie" dans l'espace interdidactique*. Pp. 147-159.

WENDEN, A. (1991). *Learner Strategies for learner autonomy*, Prentice Hall. In DEGACHE, C. (2000). *La notion de "stratégie" dans l'espace interdidactique*. Pp. 147-159.

ZYDA, M. (2005), *From Visual Simulation to Virtual Reality to Games*, IEEE Computer, pp. 25-32. Consulté le 15/03/2012 sur : http://gamepipe.usc.edu/~zyda/pubs/Zyda-IEEE-Computer-Sept2005.pdf

ANNEXES

SOMMAIRE DES ANNEXES

ANNEXE 1 : TRANSCRIPTION DES INTERACTIONS ET ACTIONS DES BINOMES SUR LE JEU LIMBO 91

Annexe 1.1. : interactions des binômes lusophones 92
Annexe 1.2. : interactions des binômes hispanophones 124
Annexe 1.3. : interactions des binômes francophones..... 155

ANNEXE 2 : TRANSCRIPTION DES ENTRETIENS SEMI-DIRECTIFS.....197

Annexe 2.1. : entretiens avec les binômes lusophones..... 198
Annexe 2.2. : entretiens avec les binômes hispanophones..... 209
Annexe 2.3. entretiens avec les binômes francophones 219

ANNEXE 3 : QUESTIONNAIRES.....230

Annexe 3.1. : questionnaire de profil..... 231
Annexe 3.2. : questionnaire sur la perception du jeu *Limbo* 233

ANNEXE 4 : TABLEAU DES RESULTATS DU QUESTIONNAIRE DE PERCEPTION DU JEU *LIMBO* 235

ANNEXE 5 : TABLEAU CODE DES RESULTATS AU QUESTIONNAIRE DE PERCEPTION DU JEU 242

ANNEXE 6 : TABLEAU RECAPITULATIF DES STRATEGIES UTILISEES PAR LES 3 GROUPES ...243

<u>Annexe 1</u> : Transcription des interactions et actions des binômes sur le jeu Limbo

Convention de transcription

Luso1 à Luso6 = lusophones

Hisp1 à Hisp6 = hispanophones

Fr1 à Fr6 = francophones

OBS = observatrice

Les passages inaudibles	(inaudible)
La présence de mots très familiers	**
Les commentaires du transcripteur	(rires) pour le français et le portugais (risas) pour l'espagnol
Les silences	…

Annexe 1.1. : interactions des binômes lusophones

Lignes	TRANSCRIPTION (VIDEO : LUSOPHONES : Luso1 & Luso2)	
	Scénarios	**A l'intérieur de la gare routière, dialogue avec la femme de la billeterie...**
1	Luso1	OK
2	Luso2	Ok
3	Luso1	Ah... ok
4	Luso2	.... déjà
5	Luso1	Euh, on est...
6	Luso2	....
7	Luso1	Ah, on peut pas parler à la dame
8	Luso2	Ok
9	Luso2	(Lecture des phrases pour répondre à la dame)
10	Luso1	Ah il faut choisir dans ce qu'on va lui dire
11	Luso1	(rires)
12	Luso1	Euh...
13	Luso1	Pffff....
14	Luso1	Celle-là ?
15	Actions du binôme	(Luso1 montre avec le curseur une des phrase réponse)
16	Actions du binôme	(Luso1 choisit la phrase "No hay omnibus?")
17	Luso1	Il a changé le billet...Non, mais c'est pas ça
18	Luso2	mm...
19	Luso1	(rires)
20	Luso2	(rires)
21	Luso1	Ok... (rires)
22	Luso2	Ok
23	Luso1	Elle est sympa, hein?
24	Luso2	(rires)
25	Luso1	Ben lui, on peut pas lui parler... On peut pt'être remonter?
26	Luso2	Ok
27	Luso1	Ok?
28	Luso2	On rentre par là -bas
	Scénarios	**Devant la gare routière**
29	Luso1	bon... ok
30	Luso2	ok
31	Luso1	Ah, on va parler à ce monsieur
32	Actions du binôme	(Luso1 clique sur le monsieur qui dit "cambio!")
33	Luso2	mm...
34	Luso1	Ok
35	Luso1	jvais cliquer...
36	Luso2	oui… sur le mot
37	Actions du binôme	(Luso1 clique sur le mot "limosna")
38	Actions du binôme	(Luso1 regarde la traduction du mot dans le cahier)
39	Luso1	Ah...
40	Luso1	et ça c'est lui qui a dit, hein?
41	Luso1	(inaudible)
42	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt le mendiant)
43	Luso2	C'est.... C'est

44	Luso2	c'est pas l'autre qui parle de ça?
45	Luso2	C'est qui qui dit ça?
46	Luso1	C'est le... (2s) mendiant là
47	Luso2	Ah d'accord
48	Luso1	Euh...
49	Actions du binôme	(Luso1 choisit "buenos dias" pour répondre au monsieur du change)
50	Luso1	Bonjour
51	Luso2	Ok...
52	Luso1	Ben j'ai combien d'argent? Attends...
53	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la valise)
54	Actions du binôme (Luso1 clique sur l'argent dans la valise)	(Luso1 clique sur l'argent dans la valise)
55	Luso2	ça c'est l'argent?
56	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt l'argent)
57	Luso1	Ouais, c'est l'argent jpense
58	Luso2	On a rien en fait
59	Luso1	Si, ça... ça a l'air d'être l'argent là
60	Luso2	tu vois quelque chose?
61	Actions du binôme	(Luso1 ferme la valise)
62	Luso1	Euh...
63	Actions du binôme	(Luso1 répond la 1ère phrase au monsieur du change)
64	Luso1	On va échanger peu, hein?
65	Luso2	On va échanger peu
66	Luso1	on change pas beaucoup... (2s) hein?
67	Luso2	ouais, non pas beaucoup
68	Luso1	Euh...
69	Luso1	Je sais pas, on essaie, euh jsais pas...
70	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la 1ère somme)
71	Luso2	ok
72	Luso2	Ah...
73	Luso1	Ah... ok donc on va réessayer
74	Actions du binôme	(Luso1 clique à nouveau sur le monsieur du change)
75	Actions du binôme	(Luso1 répond "bom dia!"au monsieur du change)
76	Luso1	Euh... (3s) ok...
77	Luso2	OK
78	Luso1	Euh...
79	Luso1	Alors, c'était celui-là ...
80	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la 1ère réponse)
81	Luso1	Et... (1s)... 55
82	Luso2	55
83	Luso1	Ok...
84	Luso1	Ben on peut... (1s) On peut lui donner (inaudible), non?
85	Luso2	je, euh... je ne sais pas si on doit voir ici quelles sont... Quelle est notre mission...
86	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt les drapeaux)
87	Luso1	Ah... oui d'accord ok!
88	Luso1	Donc là les missions...
89	Actions du binôme	(Luso1 clique sur les drapeaux)
90	Luso1	hop!
91	Luso1	Oh non, y en a pas

92	Luso2	mm
93	Luso1	pour le moment, y en a pas
94	Luso2	ok
95	Luso1	Donc on va aller donner...
96	Luso2	On en a déjà ...
97	Luso1	hein?
98	Luso1	on a de l'argent...
99	Luso2	ok ouais... (2 s) On a de l'argent
100	Luso1	euh, jsais pas... Bonjour!
101	Actions du binôme	(Luso1 choisit "buenos dias!")
102	Luso1	Euh...
103	Actions du binôme	(Luso1 répond "qué necesita?" à Baltazar)
104	Luso2	euh... (2s) ok
105	Actions du binôme	(Luso2 traduit le choix de Luso1 en portugais)
106	Luso1	(rires)
107	Luso2	(rires)
108	Actions du binôme	(Luso1 répond "o que é que eu facer?")
109	Actions du binôme	(Lecture du message du téléphone)
110	Luso1	Ah...
111	Luso2	Ah...
112	Luso1	ah... (3s)... ok...
113	Luso2	euh...
114	Luso2	ok
115	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt et lit le message du téléphone)
116	Luso1	non, attends... attends
117	Actions du binôme	(Luso1 clique sur les drapeaux)
118	Luso1	ah... ok!
119	Luso2	ok
120	Luso1	Ah! C'est lui Baltazar!
121	Actions du binôme	(Luso2 lit le message de la mission)
122	Luso1	ok
123	Luso1	donc il faut aller... (2s) au marché... (2s) et acheter jsais pas, un oreiller, un truc comme ça hein?
124	Actions du binôme	(Luso1 montre du doigt le message des missions)
125	Luso2	ouais
126	Luso1	C'est où le marché?
127	Luso2	et le plan?...
128	Luso1	euh... le plan...
129	Actions du binôme	(Luso1 clique sur le plan)
130	Luso2	(inaudible)
131	Luso1	ah non c'est pas là
132	Luso1	ah ben il faut chercher hein?
Scénarios		**Navigation dans le jeu (à la recherche du marché)**
133	Luso1	mh mmh...
134	Luso1	y a quelqu'un à qui parler là ?
135	Luso2	ici c'est quoi?
136	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt le symbole du son en haut à gauche de l'écran)
137	Luso2	non...
138	Luso1	ah, ça c'est... (2s) c'est pour allumer et éteindre la musique je pense
139	Luso2	ouais, c'est ça

140	Luso2	ok
141	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt l'écran)
142	Luso1	quoi?
143	Luso2	l'information qu'on a ici c'est l'information qu'on avait déjà ?
144	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt le cahier et Luso1 clique dessus)
145	Luso1	oui, ça c'est le bon, ouais
146	Luso2	ah d'accord, le mot
147	Luso1	donc euh...
148	Luso1	cerrito... La casa de la niña...
149	Actions du binôme	(Luso1 lit les panneaux de direction près du musée)
150	Luso2	mm...
151	Luso1	là c'est le musée... donc on ne veut pas aller au musée
152	Luso1	jsuppose, hein?
153	Luso2	ouais (rires)
154	Luso2	(inaudible) au supermarché, hein?
155	Luso2	ah... voilà
156	Luso1	c'était au...
157	Luso2	c'est un supermarché ça
158	Luso1	ouais, c'est un supermarché mais il est fermé!
159	Luso1	mais... (3s)
160	Luso1	pourquoi?
161	Luso2	tu peux pas euh... monter ici?
162	Luso1	euh...
163	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt l'escalier)
164	Luso1	ben c'est, c'est... (2s) on vient de là en fait
165	Luso2	ah on vient de là
166	Luso1	eh ben on va là alors
167	Actions du binôme	(Luso1 clique sur le plan)
168	Luso1	ah non, musée... et supermarché... ok!
169	Luso2	mais il est fermé, qu'est-ce qu'on fait?
170	Actions du binôme	(Luso1 part du supermarché)
171	Luso1	ben je sais pas hein... on va explorer...
172	Luso1	c'est pas ça?
173	Luso2	des serres...
174	Luso1	les serres...
175	Luso1	jardin botanique...
176	Actions du binôme	(Luso1 clique sur le plan)
177	Luso2	mm...
178	Luso1	ah non! ça c'est le marché!
179	Luso2	ah! ok...
180	Luso1	ah! c'est style les halles, tu vois...
181	Luso2	mmm...
Scénarios		**A l'intérieur du marché**
182	Luso1	ah, ah....
183	Luso2	ok... (rires)
184	Luso2	Ah, c'est un peu un marché là
185	Luso2	"barato, barato"
186	Actions du binôme	(Luso2 répète ce que dit Asdrubal)
187	Luso1	(rires) c'est le "cameno" (rires)
188	Luso2	(rires)
189	Actions du binôme	(Luso1 clique sur Asdrubal)
190	Luso2	alors, qu'est-ce qu'on doit acheter?

191	Luso2	euh... ss...
192	Luso1	Asdrubal
193	Actions du binôme	(Luso1 montre la 1ère phrase de réponse)
194	Luso1	Il avait dit qu'il fallait chercher Asdrubal...
195	Luso2	Asdrubal
196	Luso1	hein?
197	Luso2	oui
198	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la 1ère phrase de réponse)
199	Luso1	(rires)
200	Luso2	euh...
201	Luso2	(Luso2 lit la 3ème phrase de réponse)
202	Luso1	il a dit ça "me gustaria tener mejores sueños"
203	Actions du binôme	(Luso1 montre la 1ère phrase de réponse)
204	Luso2	il a dit ça
205	Luso2	mais... Je pense que c'est pas ça qu'on doit dire là
206	Luso1	(rires)
207	Luso2	non?
208	Luso1	alors, on va demander s'il connaît le mendiant
209	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la 3ème phrase de réponse)
210	Luso2	ah...
211	Luso1	C'est le Baltazar...
212	Luso2	(inaudible)
213	Luso1	ah non mais là ... il nous a coupé carrément
214	Luso2	ouais... mm...
215	Actions du binôme	(Luso1 clique à nouveau sur Asdrubal)
216	Luso2	donc euh...
217	Luso1	ben jvais essayer la 1ère hein?
218	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la 1ère phrase de réponse)
219	Luso2	laquelle (inaudible)
220	Luso2	ah... Ok
221	Luso1	ah, ah...
222	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
223	Luso2	mmm...
224	Luso1	ah... on peut... troquer les objets
225	Luso2	ouais... (2s) ben... peut-être on doit changer l'objet que le mendiant... (2s) vient de...
226	Luso1	ouais, donc euh...
227	Luso2	donc on doit changer
228	Luso1	ben écoute, ouais
229	Luso2	qu'est-ce qu'on a?...
230	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la valise)
231	Actions du binôme	(Luso1 montre l'objet du bus)
232	Luso1	c'est quoi ça?... C'est un ptit bus...
233	Luso1	un billet...
234	Actions du binôme	(Luso1 montre l'objet du billet)
235	Luso1	on va essayer ça, hein?... le ptit bus, jsais pas hein?
236	Actions du binôme	(Luso1 clique sur l'objet du bus)
237	Luso1	ou ça c'est quoi? C'est une pantoufle?
238	Actions du binôme	(Luso1 montre l'objet des chaussures)
239	Luso2	ou des baskets, je sais pas...
240	Luso1	un de ces deux-là , hein?
241	Luso2	oui

242	Luso1	donc on essaie les baskets?
243	Luso2	ok
244	Actions du binôme	(Luso1 prend les baskets et les donne à Asdrubal)
245	Luso1	non?
246	Luso1	oups...
247	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt l'objet bleu proposé par Asdrubal)
248	Luso2	et qu'est-ce qu'il nous montre là -bas?
249	Luso1	ben c'est une...
250	Luso1	une espèce de... (1s) plante...
251	Actions du binôme	(Luso1 montre le 1er objet proposé par Asdrubal, quireprésente une plante)
252	Luso1	un CD
253	Actions du binôme	(Luso1 montre le 2ème objet proposé par Asdrubal, qui représente un CD)
254	Luso1	et une autre chose que je ne vois pas ce que c'est...
255	Actions du binôme	(Luso1 montre le 3ème objet proposé par Asdrubal, qui représente un oreiller bleu)
256	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la valise)
257	Luso1	ou sinon le ptit bus là ...
258	Actions du binôme	(Luso1 donne le bus à Asdrubal mais celui-ci ne le prend pas)
259	Luso1	non?
260	Luso1	ah...
261	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la valise et choisit les chaussures)
262	Actions du binôme	(Luso1 donne les chaussures à Asdrubal mais celui-ci ne les prend pas)
263	Luso1	Comment on fait pour...?
264	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt les objets)
265	Luso1	C'est pas cliquer...
266	Luso2	essaie... euh, tu peux pas choisir?... Non, tu peux pas choisir
267	Actions du binôme	(Luso1 essaie de cliquer sur les objets)
268	Luso1	non
269	Actions du binôme	(Luso1 clique à nouveau sur la valise et choisit le billet)
270	Luso1	et sinon, on va essayer ça
271	Luso2	ok
272	Luso1	si on lui passe le billet mais... (rires)
273	Actions du binôme	(Luso1 donne le billet à Asdrubal mais celui-ci ne le prend pas)
274	Actions du binôme	(Luso1 reclique sur Asdrubal pour lui parler)
275	Actions du binôme	(Luso1 choisit à nouveau la 1ère phrase de réponse)
276	Luso1	(rires)
277	Luso1	ok
278	Luso1	ok
279	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la valise et choisit de donner l'argent à Asdrubal)
280	Luso1	mais c'est pas l'argent alors...
281	Luso2	ah bon?
282	Luso1	ça me semble bizarre hein!
283	Actions du binôme	(Luso1 donne l'argent à Asdrubal mais celui-ni ne le prend pas non plus)
284	Luso1	c'est pas de l'argent alors
285	Luso2	et on peut pas faire clic?
286	Actions du binôme	(Luso1 prend les chaussures de la valise et essaie de les déposer près de Asdrubal)

287	Luso1	si je...
288	Luso1	ah non!
289	Actions du binôme	(Luso1 clique sur Asdrubal)
290	Luso1	(rires) mince! (rires)
291	Actions du binôme	(Luso1 clique à nouveau sur la 1ère phrase de réponse)
292	Luso1	tout à l'heure, il a dit qu'il aimait rien de ce qu'on avait, pt-être il faut chercher autre chose...
293	Luso1	pami les objets qu'on a
294	Luso2	mh...
295	Luso1	non?
296	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la valise, choisit le bus et le dépose près d'Asdrubal)
297	Luso1	parce que là on a tout essayé, hein?
298	Luso1	non
299	OBS	une ptite indication, c'était pour cliquer... en fait les objets quand tu les changes, il faut que tu mettes sur l'objet (des 3 qu'il propose)... (3s) sur un des 3
300	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la valise, choisit le bus et le dépose sur l'objet bleu)
301	Luso1	mh...
302	Luso1	oui
303	Luso1	ouais
304	Luso1	ah! sur un des objets...
305	Luso2	sur un des objets
306	Luso1	donc je vais essayer celui-là
307	Luso2	ok
308	Luso2	ah!...
309	Luso1	ah... ok
310	Luso1	merci!
311	Luso2	(rires) merci beaucoup!
312	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la valise)
313	Luso1	(rires)
314	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt l'objet bleu dans la valise)
315	Luso2	maintenant on a quoi là ? C'est... une couette ça?
316	Luso1	mais qu'est-ce que c'est?
317	Actions du binôme	(Luso1 prend l'objet bleu de la valise et le dépose sur un autre comptoir et le personnage s'en va)
318	Luso2	je sais pas...
319	Luso1	eh… eh
320	Luso1	oups!... Oups!
321	Actions du binôme	(Luso1 clique sur les drapeaux des missions)
322	Luso2	on va revenir là -bas... pour trouver Baltazar
323	Luso1	revenir là -bas et lui offrir ça
324	Actions du binôme	(Luso1 clique sur le plan et sur la gare routière)
325	Luso1	hein?
326	Luso1	il est pt-être devant... (3s)
327	Luso2	(inaudible)
Scénarios		**Retour devant la gare routière (pour donner le coussin à Baltazar)**
328	Luso1	ouais
329	Luso2	tu dois lui donner l'objet
330	Luso1	ouais c'est ça
331	Actions du binôme	(Luso1 clique sur le mendiant)

332	Luso1	hop!
333	Luso2	mmh...
334	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la 1ère phrase : "qué necesita?")
335	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la valise et donne l'objet bleu à Baltazar mais celui-ci ne le prend pas)
336	Actions du binôme	(Luso1 clique à nouveau sur la valise et redonne l'objet bleu à Baltazar)
337	Luso1	non, il ne l'a pas voulu...
338	Luso2	il l'a pas voulu
339	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar : "asi no me sirve, le falta aire")
340	Luso1	Ah!... C'était quelque chose de... un matelas gonflable ou un truc comme ça
341	Luso2	Ah! (rires)
342	Luso2	mh...
343	Actions du binôme	(Luso1 choisit la 2ème phrase de réponse : "como la inflo?")
344	Luso2	"quem"?
345	Luso2	Eusebio...
346	Luso2	"Eusebio" de la... (2s) la plaz... euh, "la plaza"...
347	Luso1	"respira hondo"... (rires)
348	Luso1	mhmh...
349	Luso2	c'est où la place?
350	Actions du binôme	(Luso1 clique sur le plan et cherche la place mais elle n'apparaît pas encore)
351	Luso1	Euh...
352	Luso2	On sait pas... encore
353	Luso1	on l'a pas encore trouvée...
354	Actions du binôme	(Luso1 clique sur le chemin à la recherche de la place)
355	Luso1	C'est pt-être vers là ...
356	Luso2	ouais
357	Luso1	jsais pas...
358	Luso2	On a qu'à suivre...
Scénarios		**Navigation dans le jeu (à la recherche de la place)**
359	Luso1	mh...
360	Luso2	mh, mh...
361	Luso1	non, ça c'est la police
362	Luso2	la police
363	Luso1	on va pt-être euh...
364	Luso2	peut-être il faut passer... le pont... traverser le pont
365	Actions du binôme	(Luso2 montre du doigt le pont)
366	Actions du binôme	(Luso1 cherche où cliquer pour traverser le pont)
367	Luso1	jsais pas...
368	Luso1	là on peut pas cliquer là ...
369	Luso2	mh... ok
370	Luso2	et entrer dans cette rue?
371	Luso2	non?
372	Luso1	ah si, si
373	Actions du binôme	(Luso1 clique pour aller dans une autre rue)
374	Luso1	hop!
Scénarios		**La place (où se trouve Eusebio)**
375	Luso1	Ah ben voilà !
376	Luso2	la plaza

377	Luso1	c'était quoi lui?
378	Luso1	Ah oui! parce qu'il gonfle euh, des ballons
379	Actions du binôme	(Luso1 clique sur Eusebio)
380	Luso2	aha...
381	Actions du binôme	(Luso1 choisit la 2ème phrase : "es usted Eusebio de la Plaza?")
382	Luso1	(éclats de rires)
383	Luso2	(rires)
384	Luso1	Euh...
385	Luso1	la première, hein?
386	Luso2	aha...
387	Actions du binôme	(Luso1 clique sur la 1ère phrase : "puede hacer algo por mi?")
388	Luso2	la première
389	Luso2	mh, mh...
390	Actions du binôme	(Luso2 lit à voix haute ce qu'indique le message du téléphone)
391	Luso1	ah ok
392	Actions du binôme	(Luso1 donne l'oreiller à Eusebio)
393	Luso1	mh, mh…
394	Luso1	ah… (rires)
395	Actions du binôme	ils voient que la petite fille a perdu son ballon et pleure
396	Luso2	(rires)
397	Actions du binôme	(ils écoutent ce que dit Eusebio)
398	Actions du binôme	(lecture à haute voix du message donné par le téléphone)
399	Luso1	ah ok… ah… ok
400	Actions du binôme	(ils associent les mots aux ballons)
401	Luso1	"blanco"
402	Luso2	"blanco"
403	Actions du binôme	(association de "blanco" avec le ballon blanc)
404	Luso1	euh…
405	Luso2	c'est ça?
406	Luso1	"rosado"
407	Actions du binôme	(association de "rosado" avec le ballon rose)
408	Luso2	mmh...
409	Luso2	"celeste"
410	Luso1	"celeste"
411	Luso2	"azul"
412	Actions du binôme	(association de "celeste" avec le ballon bleu)
413	Luso2	"amarillo"
414	Luso1	"amarillo"
415	Actions du binôme	(association de "amarillo" avec le ballon jaune)
416	Luso2	ok
417	Luso1	"nube"
418	Luso1	C'est ça hein?
419	Actions du binôme	(association de "nube" avec le ballon en forme de nuage)
420	Luso2	mmh...
421	Luso1	"conejo", "coelho"
422	Actions du binôme	(association de "conejo" avec le ballon en forme de lapin)
423	Luso2	mmh...
424	Luso2	"sol"
425	Luso1	"sol"
426	Actions du binôme	(association de "sol" avec le ballon en forme de soleil)
427	Luso1	"y corazon" (rires)
428	Luso2	"corazon" (rires)

429	Actions du binôme	(association de "corazon" avec le ballon en forme de coeur)
	Scénarios	**Image de suite du jeu**
430	Luso1	ah, il est monté avec les ballons
	Scénarios	**Retour sur la place (intervention du policier)**
431	Actions du binôme	(Ecoute du discours du policier sur le délit qu'ils ont commis)
432	Luso2	ah!
433	Luso1	(rires)
434	Luso2	mince!
435	Luso2	(rires)
	Scénarios	**Au comissariat avec le policier**
436	Luso1	non!!...
437	Luso2	(rires)
438	Luso1	(rires)
439	Actions du binôme	(Ils regardent leur mission sur les drapeaux)
440	Luso1	bon là , c'est une mission hein...
441	Luso1	bon...ok
442	Actions du binôme	(Ecoute du discours du policier au comissariat)
443	Luso1	(rires)
444	Luso2	"ah bueno"...
445	Luso1	(rires)
	Scénarios	**Sortie du comissariat**
446	Luso1	il est méchant!
447	Luso2	il est méchant...
448	Luso1	bon allez, on va donner le... l'oreiller au mendiant...
449	Luso2	non mais il était plein de choses, il nous a laissés partir…
	Scénarios	**Retour devant la gare routière (avec Baltazar)**
450	Luso1	ouais c'est vrai
451	Luso1	mh... "buenos dias"
452	Luso2	"buenos dias"...
453	Actions du binôme	(ils donnent l'oreiller à Baltazar)
454	Luso1	attends, on va lui donner directement
455	Luso2	mh, mh...
456	Luso1	como me voy de aqui??
457	Luso2	mh, mh...
458	Actions du binôme	(écoute de l'information que donne Baltazar sur le buste)
459	Luso1	el "busto"?
460	Luso1	(rires)
461	Luso2	entre o ropas da mercado...
462	Luso1	non, on va essayer une autre question pt-être...
463	Luso1	hein? y avait une autre question
464	Luso1	y ahora qué hago?
465	Actions du binôme	(Choix pour cette phrase réponse)
466	Luso2	mh, mh...
467	Actions du binôme	(Ecoute de la réponse de Baltazar sur le buste)
468	Luso2	ah, c'est la même chose...
469	Luso2	aha…
470	Luso1	ben faut aller au marché alors hein...
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
471	Luso1	las ropas...
472	Luso2	"ropas"...
473	Luso1	y a pas de ptit diamant là ...

474	Actions du binôme	(Luso1 essaie de cliquer dans les vêtements)
475	Luso2	(inaudible) dos quero comprar eso o que... no?
476	Luso1	ben écoute, on va lui parler hein...
477	Luso2	ouais, peut-être il nous dit... ça!
478	Luso2	ah
479	Luso1	ah, la 1ère alors... mh?
480	Luso2	ouais
481	Luso2	mh mh...
482	Actions du binôme	(Lecture à voix haute par Luso2 du message donné par le téléphone)
483	Luso1	ah...
484	Luso2	(rires)
485	Luso1	ah, ah... maligno...
486	Luso2	(rires)
487	Luso2	ok
488	Luso2	donc on doit demander les choses qui sont en face...
489	Luso1	euh...
490	Luso1	on peut cliquer là aussi c'est ça?
491	Luso2	je crois qu'il faut lui dire ça, non?
492	Actions du binôme	(Prennent les chaussures de la valise et les déposent derrière Asdrubal)
493	Luso1	ok... Ah! attends... On peut pt-être faire ça... et... Autrement jsais pas…
494	Luso2	mmm...
495	Luso1	euh... ok...
496	Luso1	ah non
497	Luso2	quelles sont les autres façons de l'aider?
498	Luso1	les autres (inaudible)?
499	Luso2	les autres phrases qu'il peut dire
500	Actions du binôme	(Lecture des phrases de réponse possible pour Asdrubal)
501	Luso1	(rires)
502	Luso2	mm...
503	Luso1	(éclats de rire)
504	Luso2	(rires)
505	Luso1	euh...
506	Luso2	mais comment faire pour le distraire là ?
507	Luso1	bon, c'était la 1ère phrase tout à l'heure...
508	Luso2	mm...
509	Actions du binôme	(Regardent à nouveau le message du téléphone)
510	Luso1	ok, bon ben on va "cambier" autre chose... (rires)
511	Actions du binôme	(Prennent les chaussures de la valise pour les changer à Asdrubal)
512	Luso2	mais parce que il n'y a pas?...
513	Luso1	euh...
514	Luso1	ben jsais pas... on le met directement... jsais pas...
515	Luso1	là non plus...
516	Luso2	mais on doit mm... il dit qu'il doit regarder derrière là… comme ça on va…
517	Luso2	on peut prendre euh... le buste
518	Actions du binôme	(Relecture du message du téléphone à voix haute de la part de Luso2)

519	Luso2	comment on sait ça?
520	Luso1	ok... donc on peut pt-être essayer de changer jsais pas... Un truc là…
521	Actions du binôme	(Echange des chaussures sur le buste)
522	Luso1	non! mais... (rires)
523	Luso1	oh aîe aîe...
524	Luso2	je... je vois pas comment ça peut le...
525	Luso1	tu vois ce que c'est le "busto"?
526	Luso1	parce que je sais pas ce que c'est
527	Luso2	c'est ça hein, c'est ça... le truc bleu là ...
528	Actions du binôme	(Identification du buste par Luso2)
529	Luso1	la statue?
530	Luso2	mh... la statue
531	Luso1	ou c'est ça! parce que là y a "las ropas"
532	Actions du binôme	(Luso1 montre des objets du mur)
533	Luso1	c'est ce qui est là pt-être...
534	Luso1	ou ça, jsais pas...
535	Luso2	j'ai compris qu'on doit le distraire, qu'il doit regarder derrière et on doit voler enfin… prendre ça sans qu'il euh…
536	Luso1	ouais
537	Luso1	ouais... mais pour ça il faut... faut échanger un objet...
538	Actions du binôme	(Luso1 prend les chaussures de la valise et cherche à les déposer près de Asdrubal pour échanger l'objet)
539	Luso1	on va faire attention à ne pas cliquer
540	Luso1	pt-être
541	Luso2	mais il a dit qu'il ne veut pas changer
542	Luso1	mais il veut... Il veut changer autre chose
543	Luso2	ah
544	Luso2	l'argent, il veut pas?
545	Luso1	ben écoute, pourquoi pa hein
546	Actions du binôme	(Luso1 essaie de déposer l'argent de la valise sur un objet d'Asdrubal)
547	Luso2	non mais il a dit : "ça je change pas"... On peut changer autre chose
548	Luso2	il a dit : "je veux pas changer ça"
549	Luso2	donc on doit voler **pratiquement** (rires)
550	Luso1	ouais
551	Luso2	comment faire ça?
552	Luso1	ben faut... pour faire ça...
553	Luso1	ah mais attends...
554	Luso1	ah!! c'est entre temps en fait, quand il regarde derrière là…
555	Luso2	voilà , il doit regarder derrière, on prend les choses, on prend
556	Luso1	ah!... j'ai comp... ah!... j'ai compris...
557	Actions du binôme	(Après plusieurs essais, ils parviennent à distraire Asdrubal en cliquant derrière lui et en prenant le buste)
558	Luso1	ok alors attends, on va essayer...
	Scénarios	**Image de suite du jeu**
559	Luso2	c'est ça qu'on doit prendre
560	Luso1	ah! t'avais raison
561	Luso1	ah, ah...

562	Luso1	(rires)
563	Luso1	là si la police elle vient pas...
564	Luso2	(rires)
565	Luso2	c'est déjà une faute (rires)
566	Luso1	et vraiment vraiment là hein
	Scénarios	**Devant le musée**
567	Luso1	ah! maintenant, on peut aller vers le mendiant, non?
568	Luso2	ouais, le mendiant...
569	Luso1	c'est lui qui voulait le "busto"?
570	Luso2	qu'est-ce qu'on va faire avec le "busto"?
571	Luso1	(rires) je sais pas... (rires)
572	Luso1	on peut... on va aller... on va aller lui poser la question hein?
573	Luso2	on entre dans le musée?
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
574	Actions du binôme	(Luso1 essaie de donner le buste à Baltazar)
575	Luso2	(rires)
576	Actions du binôme	(Luso1 demande à Baltazar ce qu'il doit faire maintenant)
577	Luso2	et "agora..." qui faisais quoi?
578	Luso1	mh...
579	Actions du binôme	(Ils regardent les missions sur les drapeaux)
580	Luso2	ah! peut-être on doit le rendre au musée
581	Actions du binôme	(Luso1 essaie à nouveau de donner le buste au mendiant)
582	Luso1	euh...
583	Luso2	on peut pas aller devant le musée?
584	Luso1	peut-être...ouais
	Scénarios	**Devant le musée**
585	Luso1	ah on peut entrer dans le musée...
586	Actions du binôme	(Lecture de phrases devant le musée)
587	Luso1	mais c'est pas ça hein?
588	Luso2	mh...
589	Luso1	non c'est... bon ben écoute euh...
590	Luso1	rien de spécial
591	Luso2	non
592	Luso1	ah jpeux pas cliquer là hein...
593	Luso2	mmh...
594	Luso2	il bouge pas?
595	Luso1	non
596	Luso2	ben on revient à la.... à la gare!
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
597	Luso1	ben attends, alors c'était une autre phrase...
598	Actions du binôme	(ils parlent à nouveau avec le mendiant et lui demandent ce qu'il leur offre en échange?)
599	Luso1	oui, mais on a déjà le "busto"!
600	Actions du binôme	(suite à la réponse du mendiant)
601	Luso2	(rires)
602	Luso1	(rires)
603	Luso1	qu'est-ce qu'on fait avec le "busto"? (rires)
604	Luso1	ouais, mais si j'essaie de lui donner...
605	Actions du binôme	(Luso1 donne le "busto" au mendiant)
606	Luso2	non, parce que je pense que c'est pas à lui qu'on doit donner
607	Luso2	il accepte pas?
608	Luso1	ben écoute...

609	Luso2	et on a déjà essayé "como me voy de aqui"?
610	Actions du binôme	(Luso2 se réfère à la 2ème phrase de réponse)
611	Luso1	jcrois hein...
612	Luso2	ah...
613	Luso1	mmh...
614	Luso1	on va essayer donc de là hein? Jsais pas, on va explorer un peu
	Scénarios	**Navigation dans le jeu**
615	Luso2	c'est la place...
616	Luso1	bon là on a déjà fait tout ce qui y avait à faire, on a déjà été arrêtés et tout…
617	Luso2	la police...
618	Luso1	mh...
619	Luso1	là on peut pas aller dans le noir...
620	Luso1	là on revient à la gare, non?
621	Luso2	mh...
622	Luso1	donc on va aller là pt-être
623	Actions du binôme	(ils consultent les missions)
624	Luso2	ici dans les missions, y a pas une autre information complémentaire?
625	Luso1	ben à priori, il devrait... on devrait pouvoir l'amener au musée, non?
626	Luso1	mais c'était pas ça...
627	Luso2	ouais
628	Luso1	sinon on peut pt-être cliquer là attends...
629	Actions du binôme	(Luso1 prend le buste et essaie de le déposer devant le musée)
630	Luso2	non (rires), il est toujours là ...
631	Actions du binôme	(Luso1 essaie à nouveau et rentre dans le musée finalement)
	Scénarios	**A l'intérieur du musée**
632	Luso2	ah! on est entrés!!
633	Luso1	ah!!.... ok!
634	Luso1	ah mais tout à l'heure, on n'avait pas cliqué au bon endroit alors…
635	Luso2	aha...
636	Luso1	ehe...
637	Luso2	on continue?
638	Luso1	ben on va rentrer hein?
639	Luso1	(rires)
640	Actions du binôme	(après avoir écouté ce que dit le monsieur du musée)
641	Luso1	mh, mh...
642	Luso2	mh, mh...
643	Luso1	ah! et comme ça, il va nous demander pour le "busto" et puis on va lui remettre et puis ce sera fini
644	Luso2	mh, mh...
645	Luso1	ah, ah...
646	Actions du binôme	(après avoir écouté ce que dit le monsieur sur le piédestal qui est vide)
647	Luso2	mh....
648	Luso1	donc du coup, hop!
649	Actions du binôme	(Luso1 prend le buste et le dépose sur le piédestal)
650	Luso1	on l'met là ...
651	Luso1	hop!
652	Luso1	non

653	Actions du binôme	(essaient à nouveau de le mettre sur le piédestal mais sans succès)
654	Luso1	peut-être, euh, lui donner directement, jsais pas...
655	Luso2	euh non
656	Luso1	pfff...
657	Luso1	mh, mh...
658	Luso2	tu as essayé de cliquer là -dessus?
659	Luso1	sur le ptit monsieur là ...
660	Luso2	non, sur lui... Non, sur lui ça marche pas
661	Luso1	non
662	Luso1	ben on peut annuler, non?
663	Luso1	bon attends, jvais essayer une autre phrase (rires)
664	Actions du binôme	(ils écoutent ce que répond le monsieur)
665	Luso2	(rires)
666	Luso1	(rires)
667	Luso2	d'accord...
668	Luso1	(rires) il a du charme (rires)
669	Luso2	(rires)
670	Actions du binôme	(ils remettent le buste sur le piédestal)
671	Luso1	écoute, y a le "busto" là ...
672	Luso1	non...
673	Luso1	pourquoi?
674	Luso2	(rires)
675	Luso1	faut pt-être le poser là comme ça voilà ...
676	Luso1	non...
677	Luso1	pffff....
678	Luso1	là ...
679	Luso1	là ...
680	Luso2	ben change la question, peut-être il va nous donner une autre réponse..
681	Luso1	c'était celle-là ...
682	Luso1	on a encore à essayer la 1ère et la dernière
683	Luso2	donc ben celle-là alors...
684	Luso1	ben celle-là ...
685	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur)
686	Luso1	(rires)
687	Luso2	(rires)
688	Luso1	euh... euh
689	Luso1	mais je veux...
690	Luso1	jveux faire une bonne action...
691	Luso2	ben pour changer avec un autre qui est à côté, ça marche pas non plus?
692	Luso1	échanger avec un autre objet?
693	Luso2	pfff... je sais pas...
694	Luso2	non, non ça marche pas
695	Luso1	jsais pas hein...
696	Luso1	ah, ah un ours polaire... (éclats de rires)
697	Luso2	non, non, ça marche pas
698	Luso1	non, non, non! il va aller parler...
699	Luso1	et on peut pas annuler quand on est là ?
700	Luso1	non
701	Luso2	non, on va lui poser la question...

702	Luso1	donc c'était laquelle... avec laquelle la plus... C'est celle-là où il donne une réponse plus courte
703	Actions du binôme	(attente de la réponse du monsieur pour avancer)
704	Luso1	alors... on s'en va hein? Puisque...
705	Luso1	pt-être au marché y a quelque chose jsais pas...
706	Luso1	on essaie hein
Scénarios		**Navigation dans le jeu (recherche pour rendre la statue)**
707	Luso1	ah on peut plus entrer!
708	Luso1	ah ben donc c'est pas au marché... (rires)
709	Luso1	euh...
710	Luso2	la policia...
711	Luso2	on doit rendre le... à la police peut-être...
712	Luso1	non mais on peut pas rentrer là hein...
713	Luso2	on peut pas entrer?
714	Luso1	non
715	Luso1	où est-ce qu'on n'est pas allés? Au musée, on vient d'allerlà -bas, au supermarché…
716	Actions du binôme	(consultation du plan et essaie au supermarché)
717	Luso2	il est fermé aussi
718	Luso1	fermé...
719	Luso1	la place...
720	Luso1	non...
721	Luso1	ben ça doit être au musée quand même hein...
722	Luso2	oui, je crois...
723	Luso2	y a pas d'autres options hein...
724	Luso1	non
Scénarios		**Retour à l'intérieur du musée**
725	Luso1	est-ce qu'on peut parler à quelqu'un d'autre?...
726	Luso2	ici non, y a personne
727	Luso1	oh non mais il m'énerve le ptit vieux... (rires)
728	Actions du binôme	(écoute du discours du monsieur)
729	Actions du binôme	(ils donnent les chaussures au monsieur)
730	Luso2	(éclats de rires)
731	Luso1	mh, mh... Ah ce moment-là , hop!
732	Actions du binôme	(Autre tentative pour donner le buste au monsieur)
733	Luso1	non! mais... il attend pas...
734	Actions du binôme	Tu dois pas cliquer au bon endroit...
735	Luso1	c'est que je clique pas au bon endroit?
736	Luso2	mh mh...
737	Luso1	bon...
738	Actions du binôme	(Autre tentative pour donner le buste au monsieur)
739	Luso1	et là , hop!
740	Luso2	peut-être sur le... le pedestal là ...
741	Luso2	non?
742	Luso1	ah parce qu'il faut lui demander et quand il dit que ça a été volé, il faut mettre le truc sur le pedestal
743	Luso1	parce que là sur le pedestal euh...
744	Luso2	oui là , là
745	OBS	quand tu mets les objets, vous voyez normalement quelque chose qui dit que ça va être là donc faut essayer un peu, cliquer tout doucement…
746	Luso1	ouais

747	Luso2	ici oui... non non...
748	Luso2	bien au milieu
749	Luso1	bien au milieu?
750	Luso2	ah non, en haut...
751	Luso2	là !
752	Luso1	là ?
753	Luso2	oui
754	Luso2	non
755	Luso1	attends, on va parcourir le...
756	Luso1	non...
757	OBS	plus haut
758	Luso1	plus haut?
759	OBS	t'es sur la bonne piste mais... c'est juste que c'est pas comme ça…
760	Luso1	mh, mh...
761	Luso1	mh, mh...
762	Luso2	alors sur le monsieur ou... on doit le déposer sur le monsieur, c'est ça? ou sur lui (en parlant du piédestal)?
763	OBS	ça met une main quand tu peux...
764	Luso1	ah ça met une main?
765	Luso1	ah! comme ça...
766	Luso2	ah!!...
767	Luso2	non
768	Luso1	ah non
769	Luso1	ben ça c'était la main de pouvoir parler avec lui, c'est ça?
770	OBS	je vous aide un peu : c'est bien sur lui...
771	Luso1	bien sur le monsieur?
772	Luso2	non
773	Luso1	non mais il bouge juste après
774	Luso2	y a un astuce?
775	Luso1	(rires)
776	OBS	faut attendre qu'il parle...
777	Luso1	mh, mh…
778	Luso1	ça bug!
779	OBS	vous êtes trop près de lui pt-être...
780	Luso1	normalement, ça devrait être ça... ça et ça...
781	Luso1	c'est ça?
782	OBS	mh, mh...
783	Luso1	bon...
784	OBS	il faut s'éloigner un peu
785	OBS	(Intervention de ma part pour enfin pouvoir mettre le buste sur le piédestal car ça ne marchait pas...)

Lignes	TRANSCRIPTION (VIDEO : LUSOPHONES : Luso3 & Luso4)	
	Scénarios	**A l'intérieur de la gare routière**
1	Actions du binôme	(parlent avec la dame)
2	Luso3	Bom dia. Não tem ônibus? Como é que eu vou embora daqui? Ai, tadinho (rires)
3	Luso4	(rires)
4	Actions du binôme	(disent bonjour à la dame)
5	Luso4	é….
6	Luso3	"Não tem ônibus?"
7	Actions du binôme	(demandent à la dame s'il y a des bus?)
8	Luso3	Você perguntou o quê?
9	Actions du binôme	(écoute de la réponse de la dame)
10	Luso3	Caramba! Fechou na minha cara. E agora?
11	Luso3	A gente tem que entrar na cidade... gente ela foi muito...
12	Luso3	Vai fechar a estação, a gente tem que ir embora. Ah, o que vc pegou?
13	Luso4	Não sei.
14	Actions du binôme	(écoute du policier et clic sur les mots soulignés)
15	Luso3	Por que voce está pegando as palavras? Tem que pegar as palavras? Ah é?
16	Luso4	Hum hum... caderneta...
17	Luso3	A gente tem que ir embora. Cadê a saída?
18	Luso3	Ele está indo embora.
19	Luso4	tem que seguir ele?... ok
	Scénarios	**Devant la gare routière**
20	Actions du binôme	(parlent avec le monsieur du change)
21	Luso3	Você quer trocar dinheiro?
22	Luso4	Ah, não...
23	Actions du binôme	(écoutent ce que dit Baltazar et clic sur le mot "limosna")
24	Luso3	O que é limosna? Deve ser uma esmola... ah, é esmola...
25	Luso3	O que é que você quer pegar? Pega... quanto você dá pelos meus bilhetes? Não...quero … Não , pega.... não tem como...
26	Luso4	Quero cambiar?
27	Actions du binôme	(répondent au monsieur du change)
28	Luso3	Eh, Vamos cambiar com ele então...
29	Actions du binôme	(écoutent la réponse du monsieur)
30	Luso3	Dois por um, cara, muito pouco... Quer trocar um bilhete de cem. Por que este cara está falando
31	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur du change de la part de Francine)
32	Luso3	Ah, vamos trocar o menor, né?
33	Luso4	Ok
34	Actions du binôme	(répondent au monsieur du change et écoutent sa réponse)
35	Luso3	Esse cara está muito...
36	Luso3	Quantos bilhetes locais para os bilhetes de 55. Se ele troca dois ... peraí, troca dois por um, é o que? Ah, isso é matemática, João... dois por um é o quê?
37	Luso4	(rires)
38	Luso4	Cinquenta e cinco...

39	Actions du binôme	(répondent au monsieur du change)
40	Luso3	Billetes... é Argentina há ha ha
41	Luso3	Vai falar com ele. Dá uma esmola pra ele.
42	Actions du binôme	(parlent avec Baltazar)
43	Luso3	Onde estou?
44	Luso4	"Buenos Dias"
45	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
46	Luso3	Ah é
47	Luso3	O que é que ele quer?
48	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
49	Luso4	"Que necessita?"
50	Luso3	(rires)
51	Actions du binôme	(écoutent la réponse de Baltazar et lui répondent à nouveau)
52	Luso4	"Que necessita?" (rires)
53	Actions du binôme	(écoutent la réponse de Baltazar)
54	Luso3	Caraca... muito medo...
55	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone)
56	Luso4	Faça uma pesquisa com Baltazar... troque de objetos no mercado... assunto: ajude o mendigo...tá...
57	Luso3	Entao tá. Vamos...
58	Actions du binôme	(répondent " não me incomode" à Baltazar)
59	Luso4	ah não, não me incomode...
60	Luso3	Vamos procurar o Azdrubal. Onde é que está o mercado? Vamos atravessar a rua? Cara, esse cara está enchendo com esse câmbio. Então, vamos embora para o mercado.
Scénarios		**Navigation dans le jeu (à la recherche du marché)**
61	Luso3	Cadê o mercado? Eu estou perdida... cadê o mapa? Cadê o GPS? Não, a gente... cadê o mercado?
62	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
63	Luso4	(rires) São os pontos da cidade..
64	Luso3	ah, cara... então fecha. Vamos pro outro lado, então. Vamos voltar, a gente tem que achar no mercado.
65	Luso3	A menos que você queira entrar no museu...
66	Luso3	Mas a gente tem que trocar alguma coisa com o Asdrubal. A gente tem que ganhar, João.
67	Luso3	Vamos pro outro lado ver se tem...
68	Luso3	A gente não pode atravessar a passagem de pedestres, não, né?
69	Luso4	Não... ah sim... que polícia?
70	Luso3	Não, a gente tem que ir no mercado.
71	Luso4	A gente tem que atravessar aqui, eu acho...
72	Luso3	Cadê o mercado? Eu estou ficando desesperada.
73	Luso4	não dá pra pegar informação...
74	Luso3	E ele anda em L, tadinho. ... (rires)
75	Luso3	A gente tem que ter cuidado para não ficar muito perdido.
76	Luso4	Super.
77	Luso3	Ah, chegou... está fechado.... Cadê o Asdrubal?
78	Luso4	Não, aqui é um super. Acho que isso não é um mercado. Acho que mercado, é tipo um mercado público.
79	Luso3	aaah…
80	Luso3	Vocês falam super pra mercado, pra supermercado?
81	Luso4	Sim.

82	Luso3	Ah é? ....
83	Luso3	Ah, o mercado.
84	Luso4	Esse tem cara de mercado.
85	Luso3	Tem cara de mercado.
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
86	Luso3	Chegamos. Cadê o Asdrubal?
87	Luso4	Não sei... esse aqui?
88	Luso3	Tá barato, tá barato... o que a gente vai trocar?
89	Luso4	deixa eu ver o que a gente tem...
90	Actions du binôme	(disent à Asdrubal qu'ils cherchent Asdrubal)
91	Luso3	Estou procurando o Asdrubal....
92	Actions du binôme	(écoute de la réponse d'Asdrubal)
93	Luso3	Interessam sim, conhece o mendigo? Pergunta...
94	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)
95	Luso4	"Me gustaria tener mejores suenos".
96	Luso3	Quais coisas?
97	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone de la part de Francine)
98	Actions du binôme	(clic sur la valise)
99	Luso3	A gente tem que dar uma parada pro mendigo para poder... o que?...não, um ônibus não, cara... umas moedas...
100	Luso3	A gente não está na época do Collor, vamos trocar dinheiro por mercadoria.
101	Luso4	(rires) Tem certeza?
102	Luso3	Não. Então vai, dá esse mapinha, aí.. .vê se ele quer...
103	Actions du binôme	(donnent le billet à Asdrubal)
104	Luso3	Como é que a gente faz para trocar?
105	Luso4	eu não sei... mala, ok
106	Actions du binôme	(parlent à nouveau à Asdrubal)
107	Actions du binôme	(clic sur la valise pour échanger le billet)
108	Luso3	Ah, talvez a gente tenha que escolher logo. Solta em cima dele. Você quer o quê, a planta, o cd, ou... o que que é isso, esse negócio azul?
109	Luso4	Num sei , um bule de chá?
110	Luso3	Eu quero isso.
111	Luso4	Ah, peraí.... Uma dessas três coisas...
112	Luso3	Tá, fecha... Pega logo ali o que a gente quer. Dá um duplo clique. Num serve?
113	Luso3	Tenta trocar por outra coisa... Cara, o Asdrubal não está querendo ajudar a gente.
114	Luso3	Eu não estou conseguindo trocar... ah, não...
115	OBS	il faut mettre sur les objets qu'il propose, pas sur lui
116	Luso3	Il faut mettre sur les objets?
117	OBS	pas sur lui
118	Luso3	Ah, d'acord... Merci.
119	Luso3	O que a gente pegou? Era um CD aquilo?
120	Luso4	Tipo um tablóide.
121	Luso3	Mas ele quer ter sonhos melhores, a gente vai dar um CD pra ele? Então tá.
122	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
123	Luso4	Aquilo era…
124	Luso3	Essa era a saída pra rodoviária, era.

	Scénarios	Retour devant la gare routière
125	Actions du binôme	(parlent à Baltazar)
126	Luso3	É a gente começou com o Buenos dias... que necessitas. O que...
127	Luso4	Ah, vou dar o negócio pra ele.
128	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner le CD à Baltazar et écoutent sa réponse)
129	Luso3	Caraca, como assim?A gente foi pegar um CD legal pra ele ouvir uma música maneira antes de dormir...
130	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
131	Luso3	Volta pro mercado... ah, pega uma coberta lá então.
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
132	Actions du binôme	(parlent à nouveau à Asdrubal)
133	Luso3	Pergunta se ele conhece o mendigo. Conhece o mendigo? "Como se llama?" Como é que ele se chama?
134	Luso3	Então, fala “me gustaria tener suenos mejores”...
135	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal et écoutent sa réponse)
136	Actions du binôme	(lecture rapide du message donné par le téléphone)
137	Luso4	ok
138	Luso4	Esse CD, né?
139	Luso3	É.... Pega de volta o mapa da gente, vamos dar dinheiro pro mendigo... ele queria esmola…
140	Luso4	são essas coisas que ele quer, eu acho...
141	Luso3	Você acha? Então pega essa parada azul aqui... o que é isso na real?
142	Actions du binôme	(échangent le CD contre l'objet bleu)
143	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
144	Luso3	Buenos dias...
145	Actions du binôme	(parlent à Baltazar)
146	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'objet bleu à Baltazar)
147	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
148	Luso3	Falta ar pra quê, cara? Dá dinheiro pra ele...
149	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
150	Luso4	Como la inflo? La inflo...
151	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
152	Luso3	Ai meu Deus...
	Scénarios	**Sur la place (avec Eusebio)**
153	Luso3	pega o balão então...
154	Actions du binôme	(parlent à Eusebio et écoutent sa réponse)
155	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
156	Luso4	Entregue a almofada para ele inflar.
157	Luso3	gente, aquilo era uma almofada inflável... eu não iria adivinhar nunca...
158	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'objet bleu à Eusebio)
159	Luso3	(rires) A cara do Eusébio...
160	Actions du binôme	(voient la petite fille pleurer car elle perd son ballon)
161	Luso3	ai meu Deus...
162	Actions du binôme	(écoutent ce que dit la dame)
163	Luso3	Cara, ela está te chamando de insensível, dá um balão pro ninho...
164	Actions du binôme	(écoutent ce que dit Eusebio)
165	Luso3	Nombrando las colores dos glóbulos mágicos, que glóbulos? São os balões?

166	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone de la part de Joao)
167	Actions du binôme	(association des mots aux ballons)
168	Luso3	Olha lá... O sol é o amarelo. Amarelo, não tem amarelo?
169	Actions du binôme	(association du mot "sol" au ballon en forme de soleil)
170	Luso4	"corazon"
171	Luso3	Coração
172	Actions du binôme	(association du mot "corazon" avec le ballon en forme de cœur)
173	Luso3	coelho
174	Actions du binôme	(association du mot "conejo" avec le ballon en forme de lapin)
175	Luso3	e a nuvem
176	Actions du binôme	(association du mot "nube" avec le ballon en forme de nuage)
177	Luso3	Agora as cores.
178	Luso4	celeste, azul…
179	Actions du binôme	(association du mot "celeste" avec le ballon bleu)
180	Luso4	blanco, branco
181	Actions du binôme	(association du mot "blanco" avec le ballon blanc)
182	Luso4	rosado é o rosa
183	Luso3	cor de rosa
184	Actions du binôme	(association du mot "rosado" au ballon rose)
185	Luso4	amarillo, amarelo…
186	Actions du binôme	(association du mot "amarillo" avec le ballon jaune)
187	Luso3	A gente pegou todos os balões do maluco.
	Scénarios	**Image de suite du jeu**
188	Luso4	é o que ele queria, não?
189	Luso3	Eh, ele deu pra gente... caraca, a gente vai ter que subir voando para pegar o balão da maluca.
190	Luso3	Olha como nós somos bons.
191	Luso4	(inaudible)
	Scénarios	**Retour sur la place (avec le policier)**
192	Actions du binôme	(écoutent ce que dit le policier)
193	Luso3	Que lei é essa que diz que eu não posso voar em público? ...
	Scénarios	**Au commissariat**
194	Luso3	Ai, e lá vai a gente pra prisão agora...a gente só se mete em confusão.
195	Actions du binôme	(écoutent ce que dit le policier)
196	Luso3	Porra, mas a menina pediu ajuda... Ah, não vai me prender, não.
	Scénarios	**Devant le commissariat**
197	Luso3	Vamos embora, João. Vamos, sai daí... Vamos voltar pro mendigo...
198	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
199	Actions du binôme	(parlent avec Baltazar)
200	Luso4	Buenos dias.
201	Luso3	Buenos dias.
202	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
203	Luso4	"Cómo me voy de aqui?"
204	Luso3	Esse busto está escondido nas roupas do mercado.
205	Luso4	Aqui.
206	Luso3	Vamos voltar para o mercado e pegar a roupa.
207	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)

	Scénarios	A l'intérieur du marché
208	Luso4	Esse mendigo está muito chato.
209	Luso3	É cara, ele fica sempre pedindo para a gente fazer as coisas. Ele está sacaneando a gente.
210	Luso3	Olha, tem as bandeirinhas das missões. Isso é a missão que o mendigo dá?
211	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
212	Luso4	Devolva para a menina. Procure o busto roubado.
213	Luso3	Ah, a gente já ajudou o Baltazar a dormir melhor.
214	Luso3	Está atrás das roupas... não sei, teve alguma... onde é que... ele tinha falado que... Como é que era? Estava atrás das roupas do mercado... ah, o busto, que fácil.... vamos trocar...
215	Luso3	Barato, barato...
216	Actions du binôme	(parlent avec Asdrubal)
217	Luso4	Quero este busto.
218	Luso3	mh, mh…
219	Luso3	Quero este busto mesmo.
220	Luso4	Por favor.
221	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
222	Luso4	Você está louco?
223	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal et écoutent sa réponse)
224	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
225	Luso3	Então, demorou.
226	Luso3	Pede para ele se vestir de pinguim, tem opção?
227	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner le bus à Asdrubal mais sans succès)
228	Luso4	Não tem que trocar por alguma coisa lá e quando ele se vira a gente pega, eu acho, não? Si pá, uma coisa assim.
229	Actions du binôme	(prennent le buste)
	Scénarios	**Image de suite du jeu**
230	Luso3	Ah (rires) roubamos o busto. O Asdrubal está atrás da gente. Olha a cara dele.
231	Luso3	Caraca, a gente vai ser preso com certeza agora. A gente já voou, roubou o busto.
	Scénarios	**Devant le musée**
232	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
233	Luso3	A gente tem missões ainda?
234	Luso4	eeh…
235	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
236	Luso4	Procure o busto roubado.
237	Luso3	Ah, já encontramos.
238	Luso4	Então eu acho que...
239	Luso3	Temos que voltar pro mendingo?
240	Luso4	Para o mendigo.
241	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
242	Actions du binôme	(parlent avec Baltazar)
243	Luso3	"Buenos dias" (rires)
244	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
245	Luso4	"Y ahora qué hago?"
246	Luso3	Ah, a gente já foi, cara.
247	Luso4	Eu já peguei, né?
248	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)

249	Luso4	"Cómo me voy de aqui?"
250	Actions du binôme	(écoutent la réponse de Baltazar et clic sur le plan de la ville)
251	Luso4	Vamos pro mercado?
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
252	Luso3	Ele não deixa mais a gente entrar por que o Asdrubal está com raiva da gente.
253	Luso3	O Asdrubal está sinistro atrás da gente no mercado.
254	Luso3	Vamos voltar então pro museu.
255	Luso4	Não, a gente estava no museu.
256	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
257	Luso3	Ah é. O museu também tem busto, sabe qual é?Entra aí, vamos ver qual que é.
	Scénarios	**A l'intérieur du musée**
258	Luso3	Esse aí tem dinossauro.
259	Luso3	Vava uno a saber: "Sé que el busto está escondido entre las ropas del mercado"
260	Actions du binôme	(parlent avec le monsieur du musée)
261	Luso4	O que eu faço com tudo isso que você me diz?
262	Actions du binôme	(demandent au monsieur pourquoi le piédestal est vide et écoutent sa réponse)
263	Luso3	Ah... a gente tem que botar aí o busto, cara. Cara, você é muito esperto.
264	Actions du binôme	(clic sur la valise pour mettre le buste sur le piédestal)
265	Luso4	Na mala... o busto... aqui.
266	Luso3	Cadê?
267	Luso4	Tem que dar para ele, será?
268	Luso3	Não, eu acho que tinha que colocar ali, eu acho. Talvez nessa placa.
269	Actions du binôme	(clic sur la valise pour mettre à nouveau le buste sur le piédestal)
270	Luso4	Peraí.
271	Actions du binôme	(parlent à nouveau au monsieur et écoutent sa réponse)
272	Luso3	Tem uma recompensa.
273	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le buste au monsieur mais sans succès)
274	Luso3	Tenta colocar em cima da placa. Ele não está recebendo.
275	Actions du binôme	(clic sur la valise et tente à nouveau de mettre le buste sur le piédestal)
276	Luso3	Ai , caraca.
277	Luso3	A gente não está conseguindo colocar.
278	Actions du binôme	(parlent à nouveau au monsieur et écoutent sa réponse)
279	Luso3	Tá. E como é que a gente ganha a recompensa?
280	Actions du binôme	(clic sur la valise et mettent le buste sur le piédestal)
281	Luso3	Põe aqui em cima dessa placa e vê se ele faz alguma coisa, com o busto. Tenta , sei lá, trocar o busto pela placa.
282	Luso4	O busto?
283	Luso3	É.
284	Actions du binôme	(clic sur la valise pour mettre le buste sur la plaque)
285	Luso4	Não.
286	Luso3	Qual que é a recompensa? Tem como perguntar outras coisas pra ele?

287	Luso4	Acho que a única coisa é em espanhol que a gente pode perguntar pra ele.
288	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur)
289	Luso3	"O que eu faço com tudo isso?" Nada, não. "Por que tanto mistério?" "Como faço pra ir embora daqui?"
290	Luso3	Tenho. Eu quero minha recompensa.
291	Luso4	E se agente falar com o mendigo? Vou tentar dar o busto pro mendigo.
292	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
293	Actions du binôme	(parlent avec Baltazar)
294	Luso3	E os dados que você me ofereceu? E agora, o que faço?
295	Luso3	Ele não aceita.
296	Luso4	ok
297	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénarios	**Devant le musée**
298	Luso4	Vou voltar para o museu então.
299	Luso3	É, eu não entendo por que.
300	Luso3	Ah, a gente tem que perguntar para ele.
301	Luso3	Mas eu não quero saber de ninha nenhuma. Eu quero devolver o busto e pegar minha recompensa.
302	Luso3	Vamos voltar lá. Entra aí no museu. Pega... Cadê o cara?
303	Luso3	Que saco, cara.
304	Luso3	A gente num pode entrar?
305	Luso4	Não.
306	Luso3	E ninguém ajuda a gente?
307	Luso3	Não tem como entrar mais?
308	Luso4	Vamos ver em outro lugar... talvez
309	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénarios	**Navigation dans le jeu**
310	Luso3	Eu estou me sentindo excluída nesse teste.
311	Luso3	O supermercado está fechado.
312	Luso4	Eu vou lá no museu.
	Scénarios	**A l'intérieur du musée**
313	Luso4	Agora foi.
314	Luso3	Dá o busto.
315	Actions du binôme	(clic sur la valise et mettent le buste sur le piédestal mais sans succès)
316	Luso3	A gente já sabe do maluco.
317	Luso3	Ele não quer o busto.
318	OBS	essaie de lui donner à nouveau
319	Luso4	à lui?
320	Luso3	au monsieur?
321	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner le buste au monsieur mais sans succès)
322	OBS	encore
323	Actions du binôme	(donnent le buste au monsieur et écoutent sa réponse)
324	Luso3	Cara, essa é a recompensa? Um sapato fedido?

Lignes	TRANSCRIPTION (VIDEO : LUSOPHONES : Luso5 & Luso6)	
	Scénarios	**Devant la gare routière**
1	Luso5	Vamos a conversar con las personas.
2	Actions du binôme	(clic sur le monsieur du change)
3	Luso6	(lecture à voix haute des réponses pour le monsieur du change)
4	Luso5	Limosna!!
5	Actions du binôme	(clic sur le mot "limosna")
6	Luso6	(inaudible)
7	Luso5	como se puede ver eso?
8	Luso6	Creo que hay que hacer click debajo, en este rincón…
9	Luso6	¿el pidió una moneda?.. el pidió una moneda por información.
10	Luso5	ah si
11	Luso5	(lecture à voix haute des réponses pour le monsieur du change)
12	Luso6	deja cambiar el billete…
13	Luso5	(risas) (inaudible)
14	Actions du binôme	(répondent au monsieur et écoutent sa réponse)
15	Luso5	(risas)
16	Luso6	(risas)
17	Luso5	ah, vamos a preguntarle a otro…
18	Actions du binôme	(clic sur Baltazar pour lui parler)
19	Luso6	(Risa) Tu no entendiste nada!!!
20	Luso5	(lecture à voix haute des réponses pour Baltazar)
21	Luso6	Y qué te parece si elegimos eso, como "Buenos días"?
22	Luso5	eh si
23	Actions du binôme	(disent bonjour à Baltazar)
24	Luso5	Ah! Nosotros tenemos que elegir
25	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
26	Luso5	tenemos que dar información
27	Luso6	quiere informacion y…
28	Luso5	"Qué necesita?"
29	Actions du binôme	(demandent à Baltazar ce dont il a besoin et écoute de sa réponse)
30	Luso5	uy
31	Luso6	Eeh… Quisiera tener mas sueños, creo que es eso…
32	Luso5	"Qué necesita?"
33	Actions du binôme	(demandent à nouveau à Baltazar ce dont il a besoin et écoute de sa réponse)
34	Luso5	Tenemos que ir al mercado.
35	Actions du binôme	(lecture à voix haute par Luso6 du message donné par le téléphone)
36	Luso6	quién es Baltazar?
37	Luso5	pff…
38	Luso6	el mendigo?
39	Luso5	No sé quien es Baltazar… ¿ Para donde nos vamos ahora?
40	Luso6	Tenemos que ir al mercado.
41	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
42	Luso5	No tenemos otro lugar… Ah nosotros no conocemos otro lugar.
43	Luso6	Si, tenemos que ir para el mercado…
	Scénarios	**Navigation dans le jeu (à la recherche du marché)**
44	Luso6	osea tenemos que encontrar el mercado…
45	Luso5	Vuelvo? Que hacemos? Donde vamos?...Nosotros continuamos andando, pero no da para volver más… por aca?
46	Luso6	por aca

	Scénarios	Retour devant la gare routière
47	Luso5	aqui es para el cambio
48	Luso6	Vamos a cambiar por monedas!!(no entiendo)en que lugar podemos buscar al mercado?...Para allá atrás puedes ir?
	Scénarios	**Navigation dans le jeu (à la recherche du marché)**
49	Luso6	(inaudible)
50	Luso5	Mmmm…
51	Luso5	el museo
52	Actions du binôme	(Luso5 lit les panneaux de signalisation)
53	Luso5	no, no esta escrito
54	Luso6	No conocemos nada, ni dirección, no aparece en el mapa?
55	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
56	Luso5	Solo aparece lo que conocemos…(inaudible)
57	Luso6	(inaudible)
58	Luso5	Si llamamos a alguien lo resolvera?(leyendo el mensaje)
59	Actions du binôme	(clic sur le téléphone et lecture du message à nouveau)
60	Luso6	Nosotros tenemos que ir al mercado y comprar algo y darle?
61	Luso5	Cambie de objetos…
62	Luso5	qué dice aqui?
63	Luso6	arquitecto
64	Luso5	Vamos andando?
65	Luso6	No.
66	Luso5	Que tenemos en nuestra maleta?...
67	Actions du binôme	(clic sur la valise)
68	Luso5	ah si, podemos tomar el bus
69	Luso6	No, da dinero para el mendigo, para obtener la información dont il a besoin
70	Luso5	Como vuelvo atrás en esto?
71	Luso6	En el mapa, del lado derecho
72	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
73	Luso6	"rodoviar"
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
74	Actions du binôme	(clic sur la valise)
75	Luso5	Entonces tomamos el dinerito... No puedo tomarlo.Qué hago?
76	Actions du binôme	(Luso5 essaie de donner l'argent à Baltazar mais sans succès)
77	Luso6	Y?, tenemos que cambiar con el. Habla con el
78	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
79	Luso6	Y?
80	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'argent à Baltazar)
81	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
82	Luso6	tenemos que cambiar con él
83	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'argent au monsieur du change)
84	Luso6	no, primero habla con él
85	Luso5	No se puede, le damos dinero, pero quiero salir de aca (Risa)…tengo que preguntar de nuevo
86	Luso6	Ahí ya esta.
87	Luso5	(inaudible)
88	Actions du binôme	(entendent parler Baltazar, lui répondent et écoutent sa réponse)
89	Luso5	ya
90	Luso6	ya
91	Actions du binôme	(répondent au monsieur du change et écoutent sa réponse)
92	Luso6	cambio…
93	Luso5	uno por uno creo…

94	Luso6	uno por uno?
95	Luso5	Quiero… No sé cuanto vamos a necesitar, tenemos uno de cien y otro de diez
96	Actions du binôme	(répondent au monsieur du change et écoutent sa réponse)
97	Luso6	ciento y diez
98	Actions du binôme	(répondent au monsieur et écoutent sa réponse)
99	Luso5	(risa)
100	Luso6	No era uno por uno
101	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner de l'argent au monsieur du change)
102	Luso5	pffffff
103	Luso6	(risa)
104	Luso5	Quiero cambiar
105	Luso6	es dos por uno
106	Luso5	ah dijo 2x1... Y bueno cambiamos?
107	Luso6	si, deberiamos cambiar
108	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
109	Luso5	cincuenta y cinco
110	Actions du binôme	(répondent au monsieur et écoutent sa réponse)
111	Luso5	listo y para donde vamos?
112	Luso6	Deberiamos ir al supermercado.
113	Mujer1:	Entonces podriamos tomar el bus.
114	Actions du binôme	(clic sur la valise pour mettre le bus sur le bus qui passe en vue de le prendre)
115	Luso6	Creo que si…(inaudible)…ahí esta el bus.
116	Luso5	Ese no es el bus, es una comby, atravesare la calle…para donde vamos?
Scénarios		**Navigation dans le jeu (à la recherche du marché)**
117	Luso6	Para el lado de aca…(No entiendo)…Que es eso?
118	Luso6	qué es eso?
119	Luso5	Vamos a entrar…
Scénarios		**A l'intérieur du marché**
120	Luso5	mercado?
121	Luso6	es Asdrubal?
122	Luso5	no sé…(leyendo el mensaje)
123	Luso5	mm… "estou procurando Asdrubal"
124	Actions du binôme	(disent à Asdrubal qu'elles cherchent Asdrubal et écoutent sa réponse)
125	Actions du binôme	(lecture à voix haute des réponses pour Asdrubal de la part de Luso6)
126	Luso5	"Conoce al mendigo?" (Risas)
127	Luso6	"ajudeme"
128	Actions du binôme	(demandent à Asdrubal de les aider à partir et écoutent sa réponse)
129	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone)
130	Luso5	Entonces vamos a ver lo que traemos en la maleta…Que es lo que vamos a cambiar?
131	Actions du binôme	(clic sur la valise)
132	Luso6	zapatos
133	Actions du binôme	(donnent les chaussures en échange du CD)
134	Luso5	le di el zapato para él y nosotros que recibimos?...ya recebi el CD…guardo todo?
135	Actions du binôme	(clic sur la valise)
136	Luso5	ah ya recibi…
137	Luso6	qué es?

138	Luso5	el CD
139	Luso6	Creo que debemos llevar el CD para el mendigo.
140	Luso5	Y si no puedo ver lo que tiene el CD?
141	Luso6	Volvemos y lo cambiamos por otra cosa
142	Luso5	podemos cambiar otra cosa
143	Luso6	no sé, vas a cambiar de nuevo?
144	Actions du binôme	(parlent à nouveau avec Asdrubal)
145	Luso5	No es mejor cambiar todo ya? Tomamos el bus… (no entiendo)
146	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le bus à Asdrubal)
147	Luso6	no se puede es solo una cosa por vez, vuelve para donde esta el mendigo… Vemos el mapa…(no entiendo)
148	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
149	OBS	j'avais oublié de vous dire, vous pouvez aussi cliquer sur les drapeaux
150	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
151	Luso5	Tenemos que hacer que el duerma de mejor manera, y si siente ganas de ver niños… (risas)
152	Luso6	(risas)…entonces anda donde está el mapa y volvemos
153	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
Scénarios		**Retour devant la gare routière**
154	Luso6	conversa con esa criatura
155	Actions du binôme	(parlent avec Baltazar)
156	Luso5	eeeh "bom dia"
157	Actions du binôme	(écoutent la réponse de Baltazar et lui répondent)
158	Luso5	"Qué necesita?"
159	Luso6	(inaudible)
160	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le CD à Baltazar)
161	Luso6	(no entiendo)…vamos al supermercado directo…mercado…vamos subir…8no entiendo)
162	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
163	Luso6	mercado
Scénarios		**A l'intérieur du marché**
164	Luso6	le damos el CD no?
165	Actions du binôme	(parlent à Asdrubal)
166	Luso5	"gostaria de ter melhores sohnos"
167	Actions du binôme	(écoutent la réponse de Baltazar)
168	Luso5	cuales 3 cosas?
169	Actions du binôme	(lecture à nouveau du message donné par le téléphone)
170	Luso6	ahí te mostraran…tienes que cambiar…
171	Luso5	Que es eso?
172	Luso6	No sé…es un zapato!
173	Luso5	el zapato se puede apreciar
174	Luso6	(inaudible)
175	Luso5	(inaudible)
176	Luso6	Ah primero tenemos que tomar lo que tenemos en la maleta
177	Actions du binôme	(clic sur la valise)
178	Luso6	toma el CD
179	Actions du binôme	(échangent le CD contre l'objet bleu)
180	Actions du binôme	(clic sur la valise)
181	Luso5	Qué es eso?

182	Actions du binôme	(Luso5 se réfère à l'objet bleu)
183	Luso6	creo que es una almohada…
184	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
185	Luso5	Donde vuelvo? Ah nosotros estabamos en el terminal de buses
186	Luso6	Ah? Ahí esta, listo
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
187	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'objet bleu à Baltazar)
188	Luso6	uh si
189	Actions du binôme	(demandent comment gonfler l'objet et écoutent sa réponse)
190	Luso6	ya tenemos el proximo destino
191	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
192	Luso5	aqui esta la plaza
	Scénarios	**Sur la place (avec Eusebio)**
193	Actions du binôme	(parlent avec Eusebio et écoutent sa réponse)
194	Luso5	(risas)
195	Luso6	(risas)
196	Actions du binôme	(répondent à Eusebio)
197	Luso5	"puede hacer algo por mi?"
198	Actions du binôme	(lecture à haute voix du message donné par le téléphone)
199	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'objet bleu à Eusebio)
200	Luso5	(risas)
201	Actions du binôme	(écoutent la dame avec la fille qui pleure)
202	Luso5	quiere ayuda…
203	Actions du binôme	(écoutent ce que dit Eusebio)
204	Actions du binôme	(lecture très rapide du message donné par le téléphone)
205	Luso5	Como tomo el objeto?
206	Luso6	hay que juntar
207	Actions du binôme	(association des mots aux ballons)
208	Luso5	nube? Nuvem?
209	Luso6	Si…
210	Luso5	no hace nada…Ah ya…
211	Luso6	Ah ya… Se arrastra el icono…ocurrio algo?
212	Luso5	celeste
213	Actions du binôme	(Luso5 associe le mot "celeste" avec le ballon en forme de nuage)
214	Luso6	no, nube es "nuvem"
215	Actions du binôme	(association du mot "nube" avec le ballon en forme de nuage)
216	Luso5	sol
217	Actions du binôme	(association du mot "sol" avec le ballon en forme de soleil)
218	Luso6	"corazon"
219	Actions du binôme	(association du mot "corazon avec le ballon en forme de cœur)
220	Luso6	y el otro es la cabeza de un animal?
221	Luso5	"coelho"
222	Actions du binôme	(association du mot "conejo" avec le ballon en forme de lapin)
223	Luso6	Ahora arrastra los colores
224	Actions du binôme	(association du mot "amarillo" avec le ballon jaune)
225	Actions du binôme	(association du mot "blanco" avecle ballon blanc)
226	Actions du binôme	(association du mot "celeste" avec le ballon bleu)
227	Actions du binôme	(association du mot "rosado" avec le ballon rose)
	Scénarios	**Image de suite du jeu**
	Scénarios	**Retour sur la place (avec le policier)**
228	Actions du binôme	(écoutent le policier)
229	Luso5	qué?

	Scénarios	Au commissariat
230	Actions du binôme	(écoutent le policier)
231	Luso6	(inaudible)
232	Luso5	qué hice?
	Scénarios	**Navigation dans le jeu**
233	Luso5	volvemos con el mendigo
234	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
235	Luso6	vuelve a la plaza
236	Luso6	ve a la maleta para ver si tiene algo nuevo
237	Actions du binôme	(clic sur la valise)
238	Luso6	ah esta, vamos con el mendigo
239	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
240	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'objet bleu à Baltazar)
241	Luso6	intenta hablar con el primero…
242	Actions du binôme	(parlent avec Baltazar)
243	Luso5	Pregunto de nuevo a él lo que necesita?
244	Luso6	Eehhh
245	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
246	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'objet bleu à Baltazar)
247	Luso6	eeh…
248	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Baltazar)
249	Luso5	"como me voy", no?
250	Luso5	Habló del mercado?
251	Luso6	que… algo escondido entre las ropas
252	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
253	Luso5	(inaudible)
254	Actions du binôme	(parlent à Asdrubal)
255	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone)
256	Luso5	(risas)
257	Luso6	(risas)
258	Luso6	Haz clic en los objetos de las paredes
259	Luso5	no
260	Luso6	en la pared del fondo
261	Luso5	Creo que tenemos que hablar con el para pedir…
262	Luso6	(inaudible)……no resulta!!...(inaudible)aquí…donde estas?
263	Luso6	ahora anda por alla en estas cosas
264	Actions du binôme	(clic vers les vêtements mais sans succès)
265	Luso6	a ver en la mision…
266	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
267	Luso6	"procure o busto reubado"
268	Luso6	aquí!
269	Luso5	ah ah…
270	Luso6	Quedate aca cerca…
271	Luso5	Estoy intentando…
272	Luso5	que infierno!!!
273	Actions du binôme	(clic partout)
274	Luso6	Ahí está!!!
275	Actions du binôme	(prennent la statue)

	Scénarios	Image de suite du jeu
276	Luso5	(inaudible)
	Scénarios	**Devant le musée**
277	Luso6	vamos a entrar al museo?
278	Scénarios	A l'intérieur du musée
279	Luso6	echale un vistazo a los iconos de abajo
280	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
281	Actions du binôme	(écoutent parler le monsieur du musée)
282	Luso5	(inaudible)
283	Luso6	Haz click en todo los cuadros!!...o intenta hablar con el…dile que necesitamos mas información..
284	Luso5	ah si
285	Actions du binôme	(parlent avec le monsieur)
286	Luso6	"por qué esta vacio el pedestal?"
287	Actions du binôme	(demandent au monsieur et écoutent sa réponse)
288	Luso6	Busca en la maleta…(inaudible)
289	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le buste au monsieur)
290	Luso5	Intento de nuevo?
291	Luso6	Creo que si…
292	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur de la part de Luso6)
293	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent à nouveau le buste au monsieur avec succès)
294	Luso5	(risas)

Annexe 1.2. : interactions des binômes hispanophones

Lignes	TRANSCRIPTION (VIDEO BINOME HISPANOPHONE : Hisp1 & Hisp2)	
	Scénario	**A l'intérieur de la gare routière, dialogue avec la femme de la billeterie...**
1	Hisp1	a ver, espera…
2	Hisp1	tendra que entrar aqui no, quiza…
3	Hisp2	mh, mh…
4	Actions du binôme	(dirigent le personnage vers la sortie de la gare)
	Scénario	**Devant la gare routière**
5	Hisp1	ay, ay espera!… Bueno que nos va a decir…
6	Hisp2	ya no puede entrar no?
7	Actions du binôme	(lisent le message de Baltazar)
8	Hisp1	qué es eso?
9	Actions du binôme	(cliquent sur le mot "esmola" et vérifient la traduction dans le cahier)
10	Hisp1	a ver, un momento…
11	Hisp2	ah! Te esta pidiendo dinero
12	Hisp1	ah vale
13	Hisp2	quiere cambiar algo, no?
14	Actions du binôme	(Hisp2 montre du doigt le monsieur du change)
15	Hisp1	a ver, vamos a hablar con alguien
16	Actions du binôme	(parlent avec le monsieur du change)
17	Actions du binôme	(Hisp1 lit à voix haute les réponses possibles pour répondre au monsieur du change)
18	Hisp1	bueno, buenos dias…
19	Hisp2	era "bon dia", no?
20	Hisp1	si
21	Hisp1	cambio dos por uno, no?
22	Hisp2	ha dicho eso? "dos por uno"?
23	Hisp1	no sé…
24	Hisp1	a ver, qué esta diciendo?
25	Hisp2	"cuanto quieres cambiar"
26	Actions du binôme	(lisent les réponses concernant la quantité de billets à changer et choisissent une réponse)
27	Hisp1	cuantos billetes locales por?
28	Hisp1	un momento…
29	Actions du binôme	(Hisp1 regarde le cahier)
30	Hisp1	es que eso de los numeros… (rires)
31	Hisp1	le damos?
32	Hisp2	a ver dale
33	Actions du binôme	(choisissent la quantité "55")
34	Actions du binôme	(cliquent sur le mot "peque" et vérifient le sens avec le cahier)
35	Hisp2	tome
36	Hisp1	nos ha timbrado?
37	Hisp2	creo que si
38	Hisp1	(rires) yo creo que también (rires)
39	Hisp1	a ver…
40	Actions du binôme	(Hisp1 clique sur Baltazar pour lui parler)
41	Hisp1	bon dia

42	Actions du binôme	(Hisp1 choisit "bom dia")
43	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar sur le fait qu'il faut l'aider pour qu'il donne de l'information)
44	Hisp2	se lo ayuda y nos da informacion
45	Hisp1	si
46	Hisp2	eh, qué quiere, no?
47	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar sur le fait qu'il voudrait mieux dormir et clic sur le mot "gostaria de")
48	Hisp2	mejores…
49	Hisp1	disfrutar de los mejores sueños, mejores…
50	Hisp2	los mejores sueños…
51	Actions du binôme	(vérification de la traduction de l'expression "gostaria de")
52	Hisp1	"gostaria…", me gustaria
53	Actions du binôme	(lecture des phrases de réponse possible pour répondre à Baltazar)
54	Hisp1	"no molestas" (rires) o "qué hago"? Porque esto ya se lo hemos preguntado
55	Hisp2	igual "qué hago?" a ver que… como le podemos ayudar… como le gustaria…
56	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar sur le fait qu'il faut aller au marché)
57	Hisp1	ah! Uy
58	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
59	Hisp2	ah vale. Baltazar era la persona esa…
60	Hisp2	y como se va al mercado?
61	Hisp1	vale pues a lo mejor se lo tienes que preguntar a alguien, no?
62	Hisp2	o en el mapa…
63	Hisp1	es verdad
64	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
65	Hisp1	la estacion… no nos déjà ver lo otro… Bueno pues si nos movemos, llegaremos a un sitio, no?
66	Hisp2	ah no sé…
67	Hisp1	ah! Pero a lo mejor si le pedimos mas informacion…
68	Actions du binôme	(clic sur Baltazar à nouveau pour lui parler)
69	Hisp1	ah pero si, ya se lo hemos… vale!
70	Actions du binôme	(clic pour répondre à Baltazar)
71	Hisp2	nos va a decir otra vez lo mismo
72	Actions du binôme	(clic sur le mot "ache")
73	Hisp2	"ache" qué es?
74	Hisp1	que hay que encontrar creo…
75	Actions du binôme	(vérification de la traduction du mot "ache" dans le cahier)
76	Hisp1	encuentre
77	Hisp2	encuentre
78	Hisp1	vale, eh… vamos por aqui?
79	Hisp2	si pero no te deja…
80	Hisp1	ah espera, no me va a dejar… o aqui…
	Scénarios	**Navigation dans le jeu à la recherche du marché**
81	Hisp1	pues mas para alla o algo asi…
82	Hisp1	quieres cogerlo tu? (hablando del raton para dirigir el juego)
83	Hisp2	no…
84	Hisp1	a ver estamos buscando el mercado, no?
85	Hisp2	el mercado
86	Hisp1	a ver si esto es el mercado…

87	Actions du binôme	(entrée dans le musée)
88	Hisp2	hay que buscar al Asdrubal
	Scénarios	**A l'intérieur du musée**
89	Hisp1	si es un museo… mm… salimos de aqui?
	Scénarios	**Navigation dans le jeu à la recherche du marché**
90	Hisp1	si porque tenemos que ir al…
91	Hisp2	lo bueno seria que encontraramos a alguien, no?
92	Hisp1	a ver… esto sera el mercado? No (inaudible) y el mapa?
93	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
94	Hisp1	si conocemos el museo pero…
95	Hisp1	y no nos déjà, damos una vuelta?
96	Hisp2	si
97	Hisp1	es que no hay nadie
98	Hisp1	o es que vamos al museo que hay alguna que hacer o que se podia entrar
99	Hisp2	no hay solucion?
100	Hisp1	no sé… Aqui yo estoy en un callejon sin salida (rires)
101	Hisp2	pues vamos a ver por atras, no?
102	Hisp1	espera, qué mas tenia?...
103	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir les objets)
104	Hisp1	ah la maleta : qué tenemos? Qué es esto? Dinero…
105	Hisp1	pues nada vamos… sino al museo que parecia que era…
106	Hisp1	ah es que no podemos volvernos para atras…
107	Hisp2	donde no nos podemos…
108	Hisp1	vale vale
109	Hisp1	vamos a entrar aqui si nos deja…
	Scénarios	**A l'intérieur du musée**
110	Hisp1	a lo mejor aqui descubrimos otra informacion o algo
111	Hisp1	claro! Porque mejor el objetivo es que encontramos a Asdrubal en el mercado pero…
112	Actions du binôme	(écoute du message du monsieur du musée)
113	Actions du binôme	(clic sur le mot "ganheu" et vérifient la traduction dans le cahier
114	Hisp1	gano
115	Hisp2	gano
116	Hisp2	a ver preguntale
117	Actions du binôme	(parlent avec le monsieur du musée)
118	Actions du binôme	(lecture des phrases de réponse possibles à voix haute)
119	Actions du binôme	(clic sur le mot "Ainda" dans la réponse du monsieur et vérification de la traduction)
120	Hisp2	todavia queda mucho por aprender
121	Hisp1	vale si si pero… eh… y si le preguntamos la otra?
122	Actions du binôme	(clic sur le mot "rapaz" dans la réponse du monsieur)
123	Hisp1	jovencito
124	Hisp2	jovencito
125	Hisp1	pues, le preguntamos la de…
126	Actions du binôme	(essai avec une autre question)
127	Actions du binôme	(clic sur la valise)
128	Hisp1	qué es esto?
129	Actions du binôme	(donnent l'objet de la valise qui représente un billet au monsieur)
130	Actions du binôme	(réponse du monsieur comme quoi ça ne l'intéresse pas)
131	Hisp1	(rires)
132	Hisp2	(rires)
133	Hisp1	vale pues…

134	Hisp2	y no puedes clicar sobre nada que hay alli para ver si hay mas informacion?
135	Hisp1	ah espera que no hemos terminado de hablar
136	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur)
137	Hisp1	vale, vamonos de aqui… A ver, qué nos ha dicho? Que la cosa estatua fue robada.
138	Hisp2	mh, en 1823…
	Scénarios	**Navigation dans le jeu (à la recherche du marché)**
139	Hisp1	vale mm…
140	Hisp2	por donde venimos…
141	Hisp1	no, no puedo o no sé… A lo mejor podemos ir por donde hemos venido porque ahora que hemos hablado con ese senor…
142	Hisp2	tenemos mejor informacion?
143	Hisp1	mh, mh… A lo mejor aparentemente no pero si
144	Hisp1	a ver, qué tenemos aqui? El mapa…
145	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
146	Hisp1	en la estacion, a lo mejor tenemos que hablar con alguien
147	Hisp1	pues aqui no habia nadie… No hay nada! A lo mejor tenemos que volver a la estacion…
148	Hisp2	pero pon el plan
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
149	Hisp1	a ver, es que este senor…
150	Hisp2	y por alli no puedes entrar?
151	Hisp1	si
152	Hisp1	uy (rires)aqui le digo que no moleste porque quiero entrar en la…
153	Actions du binôme	(clic sur la réponse "no moleste" à Baltazar)
154	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
155	Hisp1	(rires)
156	Hisp2	(rires)
157	Hisp1	ya (rires) lo hemos hablado
158	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
159	Hisp1	muy bien, adios!
160	Hisp2	corre! Escapa!
	Scénarios	**A l'intérieur de la gare routière (dialogue avec la femme de la billeterie)**
161	Hisp1	ah! Es que aqui no hemos entrado
162	Hisp2	no claro porque (inaudible) pero la mujer que esta alli…
163	Hisp1	pero no sé como… ah vale vale, eso no lo habia visto antes
164	Hisp1	"buenos dias"
165	Actions du binôme	(lecture des réponses possibles pour répondre à la dame)
166	Hisp1	qué es un omnibus?
167	Hisp2	es un autobus, no?
168	Actions du binôme	(écoute de la réponse de la dame)
169	Actions du binôme	(clic sur le mot "motoristas" et vérification de la traduction dans le cahier)
170	Hisp2	ah cerro?
171	Hisp1	no no, es que… Ah si! Ha cerrado la tia! Vaya!
172	Hisp2	(rires)
173	Hisp1	quiza no hemos hecho la pregunta adecuada…
174	Hisp1	y tampoco podemos hablar por teléfono… a ver qué mas tenemos?

175	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
176	Hisp2	por alli…
177	Hisp1	no se ve nadie!
178	Hisp1	a ver
179	Hisp2	por el otro lado no se podia ir…
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
180	Hisp1	y por aqui? Ah si!
181	Hisp1	yo creo que ese senor nos ha (inaudible) a él. Yo no entiendo que ha pasado
182	Hisp2	ya (rires)
	Scénarios	**Navigation dans le jeu à la recherche du marché**
183	Hisp2	o puedes ir a la policia a preguntar, no?
184	Hisp1	a la policia…
185	Hisp2	no puedes entrar?
186	Hisp1	no… yo creo que no, a ver…
187	Hisp2	y por eso
188	Actions du binôme	(Hisp2 montre du doigt le pont)
189	Hisp1	y aqui? Ah! Vamos a pasar…
190	Hisp1	ah! Aunque no le puedo hablar a nadie…
191	Hisp1	que bonito!Ah le compro un globo a la nina? A lo mejor da informacion…
192	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent de l'argent à Eusebio)
193	Hisp1	vaya! Creo que hemos perdido la linea…
194	Hisp2	(rires)
195	Hisp1	(rires) no?
196	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le bus à Eusebio)
197	Hisp1	qué he hecho?
198	Hisp2	no sé…
199	Hisp2	A lo mejor si no tiene lo de arriba, no puedes comprar nada
200	Hisp1	ah tampoco puedo comprar nada…
201	Hisp1	vaya! A ver, vamos a volver al otro sitio
202	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
203	Hisp1	a la plaza
204	Hisp1	no pero aqui tenemos que poder hablar con alguien porque sino… como vamos a salir de aqui?
205	Hisp2	por alli…
206	Hisp1	a ver, tenemos que ir al mercado, no? Nos ha dicho ese senor…
207	Hisp2	si
208	Hisp1	a ver si lo encontramos…
209	Actions du binôme	(relecture à voix haute du message du téléphone qui était apparu devant la gare)
210	Hisp1	Ah lo has leido?
211	Hisp2	si, lo he leido
212	Hisp1	vale pues esto debe ser el mercado, no?
213	Hisp1	esto tiene pinta de mercado… Y tenemos que encontrar a Baltazar…
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
214	Hisp2	no era Asdrubal
215	Hisp1	aqui pone Baltazar pero a lo mejor era el otro…
216	Hisp2	no, no dijo nada…
217	Hisp1	no no pero… si, a ver, nos puede ayudar?
218	Actions du binôme	(lecture des réponses possibles pour répondre à Asdrubal)
219	Hisp1	"busco a Asdrubal" no?
220	Hisp2	si pero…

221	Hisp1	eso de mejores sueños…
222	Actions du binôme	(écoute de la réponse d'Asdrubal)
223	Hisp1	a ver qué prefieres?
224	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message du téléphone)
225	Hisp2	ah entonces él es Asdrubal
226	Hisp1	si pero lo que pasa es que no nos ha querido decir…
227	Hisp2	nada
228	Hisp2	pero y qué nos ofrece? Nos ofrece esas tres cosas?
229	Hisp1	es que no sé si nos ofrece todo o no sé…
230	Hisp2	pero tienes que…
231	Hisp1	ah! Tenemos que sacar de la maleta
232	Actions du binôme	(clic sur la valise pour échanger un objet)
233	Hisp2	cambiarlo por algo que creamos que va a querer el mendigo…
234	Hisp1	no no no! Cambiar cosas para que nos de algo para ver darselo al mendigo
235	Hisp2	ah! Vale vale
236	Hisp1	qué le podemos dar? Dinero no porque tienen que ser cosas
237	Hisp1	esto por ejemplo…
238	Actions du binôme	(clic sur l'objet du bus de la valise)
239	Hisp1	Parece esto de juguete…
240	Hisp2	bueno
241	Actions du binôme	(donnent le bus en échange)
242	Hisp1	pero por qué no quiere nuestras cosas? (rires)
243	Hisp2	a ver…
244	Hisp1	"conoce al mendigo?"
245	Actions du binôme	(clic sur la phrase de réponse)
246	Hisp1	pero a ver…
247	Actions du binôme	(demandent à nouveau à Asdrubal et écoutent sa réponse)
248	Hisp1	pero por qué tres cosas?
249	Actions du binôme	(lecture du message du téléphone à nouveau)
250	Hisp2	a ver cierrale alli. Y no puedes clicar sobre algo de alli?
251	Actions du binôme	(Hisp2 montre du doigt les objets)
252	Hisp2	sobre las tres cosas que hay en la mesa
253	Hisp1	no me déjà!
254	Hisp2	y si coges la cosa que queriamos cambiar? Coge otra cosa
255	Actions du binôme	(clic sur la valise pour choisir un autre objet)
256	Hisp1	le decimos esto… no sé lo que es pero… (rires)
257	Hisp1	si pero qué tres cosas?
258	Hisp2	es que mira cuando ha dicho eso no habia nada y ahora hay tres cosas ahora en la mesa
259	Hisp1	ya pero no me déjà cogerlas!
260	Hisp2	y si pones lo tuyo aqui sobre cada uno?
261	Hisp1	a ver, tienes razon
262	Actions du binôme	(clic sur la valise pour échanger un objet)
263	Hisp1	que no (rires)
264	Actions du binôme	(autre essai pour mettre l'objet)
265	Hisp1	o sino hay otra cosa, esto
266	Actions du binôme	(clic sur la valise pour prendre le billet et le donner à Asdrubal)
267	Hisp1	mmmm… Es que no sé como vamos a poder salir de aqui…
268	Actions du binôme	(écoute à nouveau de la réponse d'Asdrubal)
269	Hisp1	si pero senor no puedo coger la cosa que me ofrece! (rires)
270	OBS	tienes que poner encima de…
271	Hisp1	donde?

272	OBS	de sus cosas que propone…
273	Hisp1	ahh!
274	OBS	no sobre él
275	Actions du binôme	(clic à nouveau sur la valise pour prendre un objet et l'échanger)
276	Hisp1	donde? Encima de estas cosas?
277	Hisp2	encima de las cosas alli
278	Hisp1	ahh! Vale vale!
279	Hisp1	"volte cuando quiser"
280	Hisp2	vuelva cuando quieras
281	Hisp1	ahh! Entonces yo escogi una cosa! Vale! Habia una cosa y se la cambiamos no?
282	Actions du binôme	(clic sur la valise)
283	Hisp2	Saco un CD o algo
284	Hisp1	si
285	Hisp1	ah se lo podemos cambiar también por otra cosa que queremos, no?
286	Hisp1	ah… creo que hemos cumplido una mision
287	Actions du binôme	(montrent que les drapeaux bougent)
288	Actions du binôme	(clic sur la valise)
289	Hisp1	ahora vamos a ver al mendigo a darselo, no?
290	Hisp2	mh, mh... si
291	Actions du binôme	(clic sur la plan de la ville)
292	OBS	a las banderas le pueden dar clic también
293	Hisp1	si?
294	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux)
295	Actions du binôme	(lecture à voix haute de la 1ère mission à effectuer)
296	Hisp2	ahh!
297	Hisp1	ah pues… a ver, dejame ver un momento…
298	Actions du binôme	(clic sur la valise)
299	Hisp2	has visto lo que has cogido?
300	Hisp1	pues quiere dormir mejor
301	Actions du binôme	(clic sur le téléphone pour relire le message concernant l'échange des objets)
302	Hisp2	bueno pues cierra alli
303	Hisp1	si pero a ver, tenemos que ayudarle a dormir mejor. Yo creo que ya lo hemos…
304	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir les objets en leur possession)
305	Hisp1	o el CD
306	Actions du binôme	(montre l'objet bleu de la valise)
307	Hisp1	esto qué es?
308	Hisp1	podemos ir a…
309	Hisp2	a ver al mendigo, a ver si…
310	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
311	Hisp1	en qué estaba él? La estacion?
312	Hisp2	la estacion
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
313	Hisp2	a ver si ya con eso puede dormir mejor, no?
314	Hisp1	(rires)
315	Hisp2	bueno…
316	Hisp1	espera, se lo damos?
317	Hisp2	si
318	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'objet bleu à Baltazar)
319	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar et clic sur l'expression "assim nao presta")

320	Hisp2	no sé, qué ha dicho?
321	Actions du binôme	(clic sur le cahier pour voir la traduction de l'expression en portugais)
322	Hisp1	no me sirve
323	Hisp2	asi no me sirve
324	Actions du binôme	(lecture à haute voix des réponses pour répondre à Baltazar)
325	Hisp2	ahh!
326	Hisp1	pero qué es?
327	Hisp2	es… como se infla, no?
328	Hisp1	ay ay…
329	Hisp2	no pero espera, otra vez
330	Hisp1	es que le queria dar a la palabra…
331	Actions du binôme	(après erreur de manœuvre, donnent à nouveau l'objet bleu à Baltazar pour connaître la suite)
332	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar sur le fait qu'il faut gonfler l'objet bleu)
333	Hisp1	ahh! Tenemos que ir a lo de los globos
334	Hisp2	vale
335	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville pour aller à la place)
336	Hisp1	a la plaza
337	Hisp2	si
	Scénarios	**La place (où se trouve Eusebio)**
338	Hisp2	ese, no? Me encanta!
339	Hisp1	ahora…
340	Actions du binôme	(lecture à voix haute des phrases de réponse pour Eusebio)
341	Hisp1	(rires) con lo finito que es…
342	Hisp2	(rires)
343	Hisp1	le damos el…
344	Hisp2	a ver, "puede hacer algo por mi?" primero le preguntamos
345	Actions du binôme	(clic sur la réponse "puede hacer algo por mi?")
346	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message du téléphone)
347	Hisp1	ahh! Era una almohada!
348	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'oreiller à Eusebio)
349	Hisp1	es que como estaba desinflada…
350	Hisp1	(rires)
351	Hisp2	(rires)
352	Actions du binôme	(voient que la petite fille pleure parce que son ballon s'envole)
353	Hisp1	ah pobre!
354	Hisp2	ah la nina…
355	Actions du binôme	oh…
356	Hisp2	la nina quiere un globo
357	Hisp1	si pero le compramos un globo
358	Actions du binôme	(écoute du message d'Eusebio par rapport à la fille)
359	Hisp1	es que le tenemos que comprar algun… unos globos no?
360	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir s'il y a de l'argent)
361	Hisp2	si pero cuanto… tenemos dinero?
362	Hisp1	eh… espera… A lo mejor es que esto es la otra mision…
363	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message du téléphone concernant l'association des mots aux ballons)
364	Hisp1	"junta todos los globos" vale! (rires)
365	Hisp1	ah vale!
366	Hisp1	a ver un momento… tenemos que juntar las palabras
367	Hisp2	si… color de rosa es el corazon, no?

368	Hisp1	si
369	Actions du binôme	(association de "cor de rosa" avec le ballon rose)
370	Hisp1	luego "sol"
371	Actions du binôme	(association du mot "sol" avec le ballon en forme de soleil)
372	Hisp1	eh… "corazao"
373	Hisp2	"corazao"
374	Actions du binôme	(association du mot "corazao" avec le ballon en forme de cœur)
375	Hisp1	"azul claro"
376	Actions du binôme	(association du mot "azul claro" avec le ballon bleu)
377	Hisp1	"branco"
378	Actions du binôme	(association du mot "branco" avec le ballon blanc)
379	Hisp1	"amarelho"
380	Actions du binôme	(association du mot "amarelho" avec le ballon jaune)
381	Hisp2	mh, mh…
382	Hisp1	"coelho" no sé qué es
383	Hisp1	"nuvem"
384	Hisp2	la nube
385	Actions du binôme	(association du mot "nuvem" avec le ballon en forme de nuage)
386	Hisp1	ah "coelho" ha de ser el… el conejo
387	Hisp2	el conejo
388	Actions du binôme	(association du mot "coelho" avec le ballon en forme de lapin)
389	Hisp1	vale y ahora?
	Scénario	**Image de suite du jeu**
390	Hisp1	(rires) es que es un heroe!
	Scénarios	**Retour sur la place (intervention du policier)**
391	Actions du binôme	(écoute du message du policier)
392	Hisp1	ay!
393	Hisp1	(rires)
394	Hisp2	(rires)
395	Hisp1	vaya!
396	Hisp1	(rires) en privado si
397	Hisp2	(rires)
	Scénarios	**Au comissariat avec le policier**
398	Hisp1	jo y ahora?
399	Actions du binôme	(écoute du message du policier)
400	Hisp2	(rires)
401	Hisp1	(rires)
402	Hisp1	vaya! Que nos ha dejado libre
	Scénarios	**Sortie du comissariat**
403	Hisp2	si si si… Por esta vez nos lo perdona
404	Hisp1	podemos ir a…
405	Actions du binôme	(clic sur le plan)
406	Hisp2	otra vez a…
407	Hisp1	a la estacion
408	Hisp2	a la estacion porque tenemos eso inflado
	Scénarios	**Retour devant la gare routière (avec Baltazar)**
409	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'oreiller gonflé à Baltazar et écoute de sa réponse)
410	Hisp1	vale
411	Hisp2	y los datos que nos ofrecio, no?
412	Hisp1	eh… si pero creo que es mejor que se lo preguntamos en portugués, no?

413	Hisp2	ah vale!
414	Actions du binôme	(écoute de la nouvelle information que donne Baltazar)
415	Actions du binôme	(clic sur l'expression "va até la" et vérifie la traduction dans le cahier)
416	Hisp1	ah tenemos que ir a la…
417	Hisp2	al mercado? Pero que con (inaudible)
418	Hisp1	si, me parece que ha dicho buscar lo que hay escondido entre las ropas del mercado
419	Hisp2	ah porque a lo mejor es la estatua esa de… del museo
420	Actions du binôme	(clic sur le plan et Hisp2 montre du doigt le musée)
421	Hisp1	puede ser…
422	Hisp1	a ver, donde esta el mercado?
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
423	Hisp1	a ver, la mision
424	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir quelle est la mission indiquée)
425	Hisp2	alli hay ropa
426	Hisp1	si pero no puedo hablar con nadie
427	Hisp2	no te puedes acercar?
428	Hisp1	si pero… ah mira! Aqui hay este senor… voy a hablar con él a ver
429	Actions du binôme	(lecture des réponses possibles)
430	Hisp1	donde esta el busto?
431	Hisp1	ah si esta
432	Actions du binôme	(Hisp1 pointe la statue avec la souris)
433	Actions du binôme	(lecture à haute voix du message d'Asdrubal)
434	Hisp1	(rires)
435	Hisp2	(rires)
436	Hisp1	vale eh… y como se lo decimos entonces?
437	Hisp2	a ver… no podemos…
438	Hisp1	no, podemos darle algo
439	Actions du binôme	(clic sur la valise pour prendre un objet et le mettre sur une de ceux qui sont vers Asdrubal)
440	Hisp1	por algo que esté…
441	Hisp2	ah claro que esté lejos si
442	Hisp1	pero no… a ver, otra vez
443	Actions du binôme	(écoutent la réponse d'Asdrubal qui a le dos tourné)
444	Hisp2	y ahora (inaudible)
445	Hisp1	ah ahora ahora!
446	Actions du binôme	(clic rapide sur la statue pour la prendre)
	Scénario	**Image de suite du jeu**
447	Hisp1	bueno (rires)
448	Hisp2	(rires)
	Scénarios	**Devant le musée le musée**
449	Hisp1	vale y ahora…
450	Hisp2	pues entramos, no? Y se lo devolvemos
	Scénarios	**A l'intérieur du musée**
451	Hisp1	ah si también… Tienes razon (rires)
452	Actions du binôme	(clic sur le monsieur du musée pour lui parler)
453	Hisp1	eh… le podemos preguntar por qué esta vacio, no?
454	Hisp2	si
455	Hisp2	pero puedes darle directamente, no?

456	Hisp1	ah si?
457	Actions du binôme	(clic sur la valise et la donne au personnage mais sans succès)
458	Hisp2	o ponerlo alli
459	Actions du binôme	(Hisp1 essaie de mettre la statue sur le piédestal)
460	Hisp1	no
461	Hisp1	a ver, a lo mejor tenemos que hablar algo mas con él
462	Hisp1	ha dicho que hay una recompensa
463	Actions du binôme	(choix d'une phrase pour parler au monsieur)
464	Hisp1	ya ves que no puedo hacerle ninguna otra pregunta
465	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur et clic sur lui à nouveau)
466	Hisp1	jeje… no se vaya!
467	Hisp1	a ver… veamos lo de las misiones, quiza a ver…
468	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missiones)
469	Hisp2	solo se puede poner encima…
470	Hisp1	a ver…
471	Actions du binôme	(clic à nouveau sur la valise pour prendre la statue et la donner au monsieur)
472	Hisp2	encima de él
473	Hisp1	ah ya!
474	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur après avoir donné la statue)
475	Hisp1	(rires)
476	Hisp2	(rires)

Lignes	TRANSCRIPTION (VIDEO BINOME HISPANOPHONE : Hisp3 & Hisp4)	
	Scénario	**A l'intérieur de la gare routière, dialogue avec la femme de la billeterie...**
1	Hisp3	entonces… vamos a buscar
	Scénario	**Devant la gare routière**
2	Hisp3	que nos lleve a la casa, no?
3	Hisp4	cambio, cambio, cambio (risas)
4	Hisp3	bueno cambio
5	Hisp4	(risas)
6	Hisp3	no funciona, se quedo dormido
7	OBS	no porque primero tienes que hablar
8	Hisp3	y como le hablo?
9	Hisp3	ah escojo una de estas
10	Actions du binôme	(Hisp3 montre les phrases en haut de l'écran pour répondre)
11	Hisp4	ponle "bom dia" (risas) no…
12	Actions du binôme	(écoute du message de Baltazar sur l'aide en échange de l'information)
13	Hisp4	(risas) entendiste lo que dijo?
14	Hisp3	si me puede ayudar
15	Hisp4	aja que si me ayuda, le doy informacion
16	Hisp4	qué querra?
17	Actions du binôme	(écoute du message de Baltazar sur le fait qu'il aimerait dormir mieux)
18	Hisp3	mm… no entendi
19	Hisp4	eh que la vida en la calle es muy dura, yo entendi eso que tiene suenos por realizar
20	Hisp3	si pero no tiene nada que ver con la…
21	Hisp4	preguntale "… qué precisa"?
22	Hisp3	no vas a la calle y dices "ah tienes suenos" (risas)
23	Hisp4	(risas)
24	Hisp4	ponle que "qué voce precisa?"
25	Actions du binôme	(demandent à Baltazar ce qu'il veut précisément)
26	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
27	Hisp4	tenemos que comprar a Asdrubal
28	Hisp3	qué dice?
29	Hisp4	ya tenemos que ir al mercado a buscar a… lo que quiere ese senor
30	Hisp3	ah recién puedo moverme
31	Hisp4	mm
32	Hisp4	hazle clic a "esmola"
33	Hisp3	de qué?
34	Hisp4	hazle clic en la palabra "esmola"
35	Hisp4	ay ya no (risas)
36	Hisp4	dale clic en una de las frases para que nos deje libres
37	Hisp4	para alla… (risas) que te vayas al mercado
38	Hisp3	si pero donde esta el mercado?
	Scénario	**Navigation dans le jeu à la recherche du marché**
39	Hisp4	mm
40	Hisp3	vemos en el mapa, no, no hay nada
41	Hisp4	no hay nada
42	Hisp3	ah la policia no (risas) No me gusta la policia
43	Hisp4	(risas)
44	Hisp3	y sube las escaleras o no sube las escaleras?
45	Hisp3	pues vamos a preguntarle a la policia
46	Hisp3	tampoco entra
47	OBS	cuando puedes es cuando te aparece la mano asi

48	Hisp4	entonces cruza la calle
49	Hisp3	parece mercado?
50	Hisp4	mm no
51	Hisp4	(risas) regresamos
	Scénario	**Devant la gare routière**
52	Hisp3	no! Otra vez! No le quiero hablar!
53	Actions du binôme	(voient apparaître les phrases pour parler à Baltazar)
54	Hisp4	(risas)
55	Hisp3	"no moleste"
56	Hisp4	(risas)
57	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
58	Hisp4	(risas) tenemos que buscar el mercado
59	Hisp3	"no moleste"
60	Actions du binôme	(Hisp3 répond à nouveau "no moleste" à Baltazar)
61	Hisp4	(risas) hay que tener cuidado, se enoja y nos ataca
62	Hisp4	trata de ir para el otro lado
63	Hisp3	no se fue para el otro lado?
64	Hisp4	no, no puede
	Scénario	**Navigation dans le jeu à la recherche du marché**
65	Hisp3	pues me dice que vaya al mercado pero no me dice donde o es mucha informacion?
66	Hisp4	(risas)
67	Hisp3	se chocan, se chocan puhh!
68	Actions du binôme	(Hisp3 se réfère à la fille qui passe dans le jeu)
69	Hisp4	(risas)
70	Hisp3	esto parece mercado
71	Hisp4	si, parece
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
72	Hisp4	ah si!
73	Hisp3	donde esta Asdrubal?
74	Hisp4	buscamos a Asdrubal (risas)
75	Hisp3	barato, barato, barato, barato!
76	Hisp3	y como hablo con este?
77	OBS	sobre él
78	Actions du binôme	(lecture des phrases de réponse pour Asdrubal)
79	Hisp4	eh "busco a Asdrubal"
80	Actions du binôme	(répondent qu'ils cherchent Asdrubal et écoutent sa réponse)
81	Actions du binôme	(demandent de l'aide à Asdrubal pr partir)
82	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
83	Hisp3	que necesita el mendigo
84	Hisp4	que ncesita (risas)
85	Actions du binôme	(clic sur la valise pour échanger)
86	Hisp3	qué le interesa a este?... Dinero! Qué mas?
87	Actions du binôme	(donnent de l'argent à Asdrubal)
88	OBS	se pone en los objetos
89	Actions du binôme	(échangent à nouveau l'argent)
90	Hisp3	donde?
91	Hisp4	encima de lo que queremos?
92	OBS	los que te proponen
93	Hisp3	pero cuales me propone?
94	OBS	pues mira
95	Hisp3	estos que estan aqui son los que esta proponiendo?
96	OBS	aja
97	Hisp3	a Asdrubal le interesa una planta
98	Hisp4	(risas)

99	Actions du binôme	(clic sur la valise pour échanger)
100	Hisp3	qué le cambiamos? Un carro
101	Hisp3	ah ya me cogi la planta o ya lo escondio?
102	Hisp4	no, yo creo que ya esta en la maleta
103	Hisp3	crees?
104	Actions du binôme	(clic sur la valise)
105	Hisp3	no
106	Hisp4	que raro
107	Hisp3	le doy un carrito por este… No, ya no quiere
108	Hisp4	(risas)
109	Hisp3	barato, barato!
110	Hisp3	entonces le damos los zapatos creo… no
111	Hisp4	no
112	Hisp4	en la camiseta
113	Hisp4	preguntale si conoce al mendigo
114	Actions du binôme	(demandent à Asdrubal s'il connaît le mendiant et écoutent sa réponse)
115	Hisp4	mm
116	Hisp4	"me gustaria tener mejores suenos"
117	Hisp3	y qué es "embora"?
118	Actions du binôme	(demandent à Asdrubal comment partir d'ici)
119	Actions du binôme	(regardent le message du téléphone qui apparaît à nouveau)
120	Hisp4	si, hay que poner a un lado nuestras cosas que estaban aqui de lado
121	Hisp3	algo que le interese al mendigo?
122	Hisp4	no, bueno… alguna de estas 3 cosas debe de interesarle al mendigo
123	Hisp3	zapatos entonces
124	Hisp4	andale
125	Actions du binôme	(échangent les chaussures)
126	Hisp3	y en qué le doy? En la cabeza?
127	OBS	no, en el objeto
128	Hisp4	no, encima del objeto
129	Hisp3	cualquier objeto?
130	Hisp4	de los 3 si
131	Hisp4	qué es? No veo
132	Actions du binôme	(échangent les chaussures contre la plante)
133	Hisp4	bueno y qué escogimos?
134	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir)
135	Hisp3	"muito obrigado"! Ah tenemos un…
136	Hisp4	una plantita?
137	Hisp3	y?
138	Hisp4	intercambiale otra cosa para llevar
139	Hisp4	qué es eso de la mitad? Esa cosa azul? Le ves?
140	Hisp3	un disco
141	Hisp4	regresemos
142	Hisp3	a buscar al mendigo?
143	Hisp4	aja
144	Hisp3	pero tenemos que buscar a Asdrubal
145	Hisp4	él es Asdrubal
146	Hisp3	Asdrubal. Y?
147	Hisp4	pero haz clic en el mapa
148	OBS	también a las banderas le pueden dar clic
149	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
150	Hisp4	"ayuda a Baltazar a dormir mejor"
151	Hisp4	si, no creo que le ayude mucho (risas)
152	Hisp3	ah entonces eso era nuestro objetivo desde el principio? (risas)
153	Hisp3	para dormir mejor, qué le damos?
154	Actions du binôme	(clic sur la valise)

155	Hisp4	hazle clic otra vez al senor
156	Hisp4	ponle el primero
157	Actions du binôme	(Hisp4 se réfère a la phrase "gostaria de ter…")
158	Actions du binôme	(regardent à nouveau le message donné par le téléphone)
159	Hisp4	ya (rires)
160	Hisp3	ah por eso buscamos al mendigo, ahora entiendo, ** mendigo!
161	Hisp4	(rires)
162	Hisp4	bueno ya regresate en el mapa
163	Hisp3	pero tenemos que llevarle algo al mendigo
164	Hisp4	tienes una plantita ahorita osea que podemos intercambiar con otras cosas
165	Hisp3	pero con la planta no va a dormir
166	Hisp4	aja (rires) es lo que te estoy diciendo
167	Hisp3	hay que llevarle un munequito para que duerma bien
168	Hisp4	no, es que tienes que escoger de las 3 cosas que te pone en la mesa cuando haces clic en el senor
169	Hisp3	si pero aqui esta
170	Hisp4	pero es en la mesa blanquita de la mitad
171	Hisp3	ah ah, la mesa que esta aqui
172	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)
173	Hisp3	troquemos, troquemos
174	Actions du binôme	(lecture à nouveau du message donné par le téléphone)
175	Hisp3	ok
176	Hisp3	qué es esto?
177	Actions du binôme	(Hisp3 se réfère à l'objet bleu sur la table)
178	Hisp4	escoja el de la mitad (rires), no sé qué es…
179	Actions du binôme	(clic sur la valise)
180	Hisp3	qué escogeria? Una planta o mi pasaporte? (rires)
181	Hisp4	(rires)
182	Hisp4	dale la plantita
183	Actions du binôme	(choix de la plante pour échanger)
184	Hisp3	por el…
185	Hisp4	no, igual el de la mitad que queda alla
186	Hisp3	pero es un disco o sea en qué le ayuda a dormir?
187	Hisp4	la musica lo puede relajar (rires)
188	Actions du binôme	(échangent la plante contre l'objet bleu)
189	Hisp3	ok
190	Hisp4	regresemos a la estacion
191	Hisp3	vamos a la estacion que debe de ser…
192	Actions du binôme	(clic sur le plan pour aller à la gare)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
193	Hisp4	ponle en "donde estoy?"
194	Actions du binôme	(Hisp3 choisit "bom dia")
195	Actions du binôme	(demandent à Baltazar ce qu'il veut précisément)
196	Actions du binôme	(demandent ce qu'ils doivent faire)
197	Hisp3	pero no entendi lo que dijo. Entendiste?
198	Hisp4	que la vida en la calle es dura, que quiere algo para poder dormir mejor
199	Hisp3	si pero…
200	Hisp4	hazle clic en la maleta y trata de darle
201	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'objet bleu à Baltazar)
202	Hisp4	la cosa es que no sé qué es
203	Actions du binôme	(écoute de sa réponse et lecture des phrases de réponse)
204	Hisp4	ah ese es un colchon inflable, esa
205	Actions du binôme	(Hisp4 se réfère à la phrase "como e que inflo esto?")
206	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)

207	Hisp4	hay que buscar a "Eusebio de praça"
208	Hisp4	ah nos vamos a la plaza
209	Hisp3	ah qué dijo?
210	Hisp4	(risas)
211	Hisp3	no le entendi nada de lo que dijo
212	Hisp4	que hay que buscar a un Eusebio "da praça", no sé si es el apellido o hay que buscarle en la plaza y porque él tiene una gran capacidad pulmonar para inflar el colchon
213	Hisp4	vamos a la plaza, anda a la plaza para ver
214	Hisp3	deja…
215	Hisp4	(rires)
216	Actions du binôme	(Hisp3 continue de répondre à Baltazar pour essayer de mieux comprendre)
217	Hisp3	una "dureza"?
218	Hisp4	si, que es dura la vida en la calle (rires)
219	Hisp4	dale otra vez la cosita azul para que veas otra vez
220	Hisp3	cambio! Ya me cae mal ese cambio!
221	Hisp4	vamos a la plaza por favor
222	Hisp3	y qué vamos a hacer en la plaza?
223	Actions du binôme	(clic sur le plan pour aller à la place)
	Scénario	**Sur la place (avec Eusebio)**
224	Hisp4	ya, hazle clic en este senor
225	Hisp3	él es el que sopla
226	Hisp4	si, preguntale "oh senhor é Eusebio…"
227	Actions du binôme	(demandent à Eusebio si c'est lui Eusebio)
228	Hisp4	ya lo encontramos, hay que darle la cosa esa para que la infle
229	Hisp4	ponle el primero "puede hacer algo por mi?"
230	Actions du binôme	(demandent à Eusebio s'il peut faire quelque chose)
231	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
232	Hisp4	ya dale la cosita azul
233	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'objet bleu à Eusebio)
234	Hisp3	toma!
235	Hisp3	(risas)
236	Hisp4	ah se le va el globo a la nina…
237	Actions du binôme	(écoute du message de la dame par rapport à sa fille qui pleure)
238	Hisp3	ahora va a querer que yo compre algo para la nina
239	Hisp4	(risas)
240	Actions du binôme	(écoute du message d'Eusebio)
241	Hisp4	(risas) Tienes que escoger uno de los globos para la niña
242	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
243	Hisp3	debes juntar todos qué?
244	Hisp4	los globos
245	Hisp3	si tienes todos los globos, vas a recuperar el de rita
246	Hisp4	claro! Porque tenemos que llevarle… (risas) segun yo, no? (rires)
247	Hisp4	bueno, ponle "cerrar"
248	Actions du binôme	(association des mots avec les ballons qui correspondent)
249	Hisp4	ya, "azul claro"…
250	Hisp4	"branco" a la "nuvem"
251	Actions du binôme	(association du mot "branco" au ballon blanc en forme de nuage)
252	Hisp3	como? Asi?
253	Hisp4	hay que arrastrar la palabra a cada balon
254	Hisp4	"azul claro" al azul este
255	Actions du binôme	(association du mot "azul claro" avec le ballon bleu)
256	Hisp4	"nuvem" a la nube
257	Hisp3	mm?

258	Hisp4	"nuvem", ponle "nuvem" a la nube
259	Actions du binôme	(association du mot "nuvem" au ballon en forme de nuage)
260	Hisp4	el "sol" al sol
261	Actions du binôme	(association du mot "sol" avec le ballon en forme de soleil)
262	HIsp4	"amarelho" al sol
263	Actions du binôme	(association du mot "amarelho" au ballon jaune)
264	Actions du binôme	(association du mot "cor de rosa" au ballon rose)
265	Hisp4	aja
266	Hisp3	"corazao"
267	Actions du binôme	(association du mot "corazao" au ballon en forme de cœur)
268	Hisp4	y el "coelho"
269	Actions du binôme	(association du mot "coelho" avec le ballon en forme de lapin)
270	Hisp3	no, no es el cuello
271	Hisp3	ya! Ahora si soplas!
	Scénario	**Image de suite du jeu**
272	Hisp4	mira que heroe y como conseguir el globo (rires)
273	Hisp3	dale, en vez de darle un sol, tuve que desperdiciar 4 mas
	Scénario	**Sur la place (avec le policier)**
274	Hisp4	(risas)
275	Hisp3	(risas)
	Scénario	**Au commissariat**
276	Hisp3	toma!
277	Actions du binôme	(écoute du message du policier)
278	Hisp4	(risas) gracias
	Scénario	**Devant le commissariat**
279	Hisp3	entonces ya lo inflo o no lo inflo?
280	Hisp4	yo creo que ya esta inflado
281	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir si l'objet bleu est gonflé)
282	Hisp4	si, esta inflado
283	Hisp3	si esta inflado
284	Hisp3	nos vamos al del ** mendigo
285	Hisp4	(risas)
286	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville pour retourner à la gare)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
287	Hisp3	ahora si carnal
288	Hisp4	ya dale el globo
289	Hisp3	toma tu globo!
290	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'objet bleu à Baltazar)
291	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar et lecture des messages de réponse)
292	Hisp3	"y los datos que me ofrecio?"
293	Hisp4	(risas)
294	Hisp4	dale a ver si te entiende
295	Actions du binôme	(demandent à Baltazar les informations qu'il doit donner)
296	Hisp4	(risas)
297	Hisp3	vamos al mercado entonces
298	Hisp4	vamos al mercado
299	Actions du binôme	(clic sur le plan pour aller au marché)
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
300	Hisp3	qué dijo que busco?
301	Hisp3	un busto, esto?
302	Actions du binôme	(Hisp3 montre la statue)
303	Hisp4	aja si ese es
304	Hisp3	barato, barato
305	Hisp4	vamos tal vez a hablar con Asdrubal

306	Hisp3	qué tal Asdrub?
307	Hisp4	(risas)
308	Hisp3	toma en tu cabeza
309	Actions du binôme	(lecture des phrases de réponse pour Asdrubal)
310	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
311	Hisp4	mm ya
312	Hisp4	y ahora como le pedimos darnos las cosas del fondo? Ah haz clic en algo de atras
313	Hisp3	aca?
314	Actions du binôme	(clic sur un objet derrière Asdrubal)
315	Hisp4	si! Coge coge coge! Mientras esta dando la vuelta, tienes que coger el…
316	Hisp3	qué?
317	Hisp4	haz clic en el busto de aqui, ese
318	Hisp4	(risas)
	Scénario	**Image de suite du jeu**
319	Hisp4	(risas)
320	Hisp3	otra vez a la carcel! Por ladron!
321	Hisp3	y para qué queremos el busto?
322	Hisp4	para ayudarle al mendigo (risas)
323	Hisp3	para hacer qué?
324	Hisp3	nos van a llevar presa
	Scénario	**Devant le musée**
325	Hisp3	aqui dice
326	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
327	Hisp3	encuentre el busto… Ya lo tenemos el busto!
328	Hisp4	y devuelvelo
329	Hisp3	ah y devuelvelo
330	Hisp4	entonces en donde estamos ahorita?
331	Hisp3	y por qué no nos avisaron antes de que teniamos que robarle?
332	Hisp4	(risas)
333	Hisp4	es que tienes que hacer las cosas en orden en un juego sino no tiene chiste
	Scénario	**A l'intérieur du musée**
334	Hisp3	si pero tienes que saber cual es el objetivo primero (rires)
335	Hisp3	y donde lo devuelvo?
336	Hisp3	seguro lo devuelvo y me llevan presa
337	Actions du binôme	(clic sur la valise pour mettre la statue sur le piédestal mais sans succès)
338	Actions du binôme	(écoute du message du monsieur du musée)
339	Hisp3	mhmh…
340	Hisp4	ok
341	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur)
342	Hisp3	le doy?
343	Hisp4	si
344	Hisp3	después nos lleva preso
345	Hisp4	no, el senor es del museo
346	Hisp3	no quiere
347	Hisp4	trata de ponerle… O no hay que darle…
348	Actions du binôme	(clic sur la valise pour mettre la statue sur le piédestal mais sans succès)
349	Hisp3	no
350	Actions du binôme	(répondent au monsieur)
351	Hisp4	(risas) "rapaz"
352	Hisp3	ah pues habla
353	Hisp3	esta curioso, no me joda!
354	Hisp4	(risas)
355	Actions du binôme	(répondent à nouveau au monsieur)

356	Hisp4	estuvo buena
357	Hisp3	mhmh…
358	Hisp4	trata de darle otra vez al senor para…
359	Hisp3	qué le doy?
360	Hisp4	el busto. Trata de darle otra vez
361	Hisp3	te voy a dar…
362	Actions du binôme	(donnent la statue au monsieur et c'est avec succès)

Lignes	TRANSCRIPTION (VIDEO BINOME HISPANOPHONE : Hisp5 & Hisp6)	
	Scénario	**A l'intérieur de la gare routière, dialogue avec la femme de la billeterie...**
1	Hisp5	la senora, la senora, aca puede
2	Actions du binôme	(lecture des réponses pour la dame)
3	Hisp6	"buenos dias", hay que ser polite
4	Actions du binôme	(disent bonjour à la dame)
5	Actions du binôme	(lecture des réponses pour la dame)
6	Hisp5	supongo que es "como me voy de aqui?", no? O "no hay omnibus?"
7	Hisp6	"como me voy de aqui" no es polite!
8	Hisp5	"no hay omnibus?"
9	Hisp6	"no hay omnibus?" si
10	Actions du binôme	(demandent à la dame s'il y a des bus et écoutent sa réponse)
11	Hisp5	ah…
12	Hisp6	ya ya
13	Hisp5	como no quiere ser polite no se lo merezco
14	Hisp6	nos cerro las puertas
15	Hisp5	supongo que habia algo, no?
16	Hisp5	se supone que iba a aparecer aqui lo que tenia…
17	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir)
18	Hisp6	no
19	Hisp5	donde vemos eso?
20	OBS	tu le tienes que dar clic a la palabra
21	Hisp5	ahh…
22	Hisp5	esa que veo como "motociclistas" o algo asi creo (risas)
23	Hisp6	(risas)
24	Hisp6	no sé, tu muevete
25	Hisp6	preguntale a ese
26	Actions du binôme	(Hisp6 montre du doigt le policier)
27	Hisp5	sube sube
	Scénario	**Devant la gare routière**
28	Hisp6	alli
29	Actions du binôme	(Hisp6 montre du doigt le monsieur du change)
30	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur et écoute de ce que dit Baltazar)
31	Hisp5	dale a "esmola"
32	Actions du binôme	(clic sur le mot "esmola" mais ne regardent pas la traduction)
33	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur)
34	Hisp5	"bom dia" supongo
35	Actions du binôme	(disent bonjour au monsieur et écoutent sa réponse)
36	Hisp6	"dois" por uno

37	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur)
38	Hisp6	no quiero cambiar mi…
39	Hisp5	(risas)
40	Hisp5	ya sé, no puedo hablar contigo por ahora
41	Actions du binôme	(Hisp5 se réfère à Baltazar)
42	Hisp5	que cuanto queremos cambiar?
43	Hisp6	un billete de 100 y uno de 10
44	Actions du binôme	(écoutent la réponse du monsieur et clic sur le mot "seus")
45	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur)
46	Hisp6	pues lo menos que se pueda
47	Hisp5	si
48	Hisp6	55
49	Actions du binôme	(répondent au monsieur et écoutent sa réponse)
50	Hisp5	creo que ya
51	Hisp5	supongo que hablamos con este no?
52	Hisp6	ey
53	Hisp5	ah ya estamos hablando en portugués, ya viste? Oh, ese niño aprende muy rapido
54	Hisp6	mhh…
55	Actions du binôme	(disent bonjour à Baltazar et écoutent sa réponse)
56	Hisp5	"o que voce precisa…" este supongo, no?
57	Hisp6	si
58	Actions du binôme	(écoutent de la réponse de Baltazar et clic sur "gostaria de")
59	Hisp5	tener suenos?
60	Hisp6	"qué hago?"
61	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
62	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
63	Hisp5	ok, hay que ir al mercado para que él nos dé la informacion
64	Hisp5	el mapa
65	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
66	Hisp6	esa es estacion
67	Hisp5	mhh…
68	Hisp6	no tenemos… no tenemos mercado!!
69	Hisp6	donde esta el mercado?
70	Hisp5	donde esta el mercado?
71	Hisp5	tu qué dices?
72	Hisp6	por aca pues
73	Hisp5	por aqui no se puede ir… Por aca supongo, o por arriba? Andale vamonos!
	Scénario	**Navigation dans le jeu à la recherche du marché**
74	Hisp6	policia, noo!!
75	Hisp5	no, no, no, no, no!
76	Hisp6	y por qué en el mapa no tenemos a donde ir?

77	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
78	Hisp5	esos como que son muy activos, no?
79	Hisp6	seguro que dijo mercado?
80	Hisp5	dijo mercado!
81	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction des mots)
82	Hisp5	de hecho no tenemos dinero?
83	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir)
84	Hisp5	ah tenemos dinero!
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
85	Hisp6	a quién le damos dinero?
86	Hisp5	a él!
87	Actions du binôme	(donnent de l'argent à Baltazar)
88	Hisp6	pero qué dijo que era "esmola"?
89	Hisp5	eh limosna
90	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
91	Hisp6	ahh!!!
92	Hisp5	ahhh!!
93	Hisp5	ah y qué quieres entonces? Unos zapatos?
94	Actions du binôme	(clic sur la valise)
95	Hisp6	le damos zapatos igual…
96	Actions du binôme	(donnent les chaussures à Baltazar et écoutent sa réponse)
97	Hisp6	(risas)
98	Hisp6	entonces qué te interesa?
99	Hisp5	un…
100	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le bus à Baltazar)
101	Hisp5	qué es esto? Un autobus?
102	Actions du binôme	(écoutent la réponse de Baltazar)
103	Hisp6	(risas)
104	Actions du binôme	(clic sur la valise)
105	Hisp6	qué es eso?
106	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le billet à Baltazar)
107	Hisp6	un mapa
108	Actions du binôme	(écoute de sa réponse)
109	Hisp6	que no! Que no le interesa!
110	Hisp5	y a ver qué hago?
111	Hisp5	"qué hago?"
112	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
113	Hisp6	ya le hubieras dado a eso de "ache"
114	Hisp5	"ache" es comprar, no?
	Scénario	**Navigation dans le jeu à la recherche du marché**
115	Hisp5	vamos al mercado

116	Hisp6	ah no, siguela! (risas)
117	Actions du binôme	(Hisp6 se réfère à la fille qu'il voit passer dans le jeu)
118	Hisp5	museo!
119	Hisp5	gracias por el mapa tan tan profundo!
120	Hisp5	super!
121	Hisp6	super
122	Hisp5	esta cerrado! Abre, abre!
123	Hisp6	esta cerrado!
124	Hisp6	nomas nos hizo caminar hasta aca, pinche viejo!
125	Hisp5	(risas)
126	Hisp6	(risas)
127	Hisp5	ahora no sé como regresar (risas)
128	Hisp5	voy a empezar a perder eh
129	Hisp6	ya nos perdimos y no hay nadie que nos dé informacion!
130	Hisp6	es el mercado!
131	Hisp5	como sabes que es mercado? Donde dice que es mercado? Entramos a ver…
132	Hisp6	pero tiene cara de mercado
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
133	Hisp6	mercado de Toluca
134	Hisp5	ah es el mercado, no? Oohhh!
135	Hisp5	barato, barato…!
136	Hisp6	barato, barato…!
137	Hisp5	vamos a cambiarle el dinero
138	Hisp6	"posso ajudar no?"
139	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Asdrubal)
140	Hisp6	"me ajude a ir embora?", qué es "embora"?
141	Hisp5	es lo que ofrece, no?
142	Actions du binôme	(demandent à Asdrubal de les aider à partir d'ici et écoutent sa réponse)
143	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Asdrubal)
144	Hisp6	"gostaria de ter…"
145	Hisp5	ah! Mejores sueños, si si! Esto!
146	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)
147	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
148	Hisp5	cuales 3 cosas?
149	Hisp6	cuales 3?
150	Hisp5	ah! Una de estas cosas
151	Actions du binôme	(Hisp5 montre les objets autour d'Asdrubal)
152	Hisp5	"sohnos" es suenos?
153	Hisp6	elige algo de tu maleta
154	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent de l'argent à Asdrubal)
155	Hisp6	no, dinero no!
156	Hisp5	no?
157	Actions du binôme	(clic à nouveau sur la valise)
158	Hisp6	bueno si!

159	Actions du binôme	(clic sur la valise et échangent l'argent à Asdrubal)
160	Hisp5	quiere tener mejores suenos, no?
161	Hisp6	mh, mh…
162	Hisp5	"sonhos" son suenos?
163	Hisp6	mm, no sé… "suonos"
164	Hisp5	y como qué sera buen para que tenga mejores suenos?
165	Hisp6	y qué cosas nos ofrece a ver?
166	Hisp5	pues que esas cosas…
167	Hisp6	a ver, picale, dejaselos caer…
168	Actions du binôme	(mettent l'argent sur Asdrubal)
169	Hisp6	o picalo otra vez
170	Hisp5	no, no
171	Actions du binôme	(clic sur la valise)
172	Hisp6	picale otra vez y dile "quién es Asdrubal?"
173	Actions du binôme	(répondent à nouveau à Asdrubal)
174	Actions du binôme	(lecture à nouveau du message donné par le téléphone)
175	Hisp5	ok
176	Hisp6	cuales 3 cosas?
177	Hisp6	ah pues estas 3 cosas por ejemplo
178	Hisp5	ah
179	Hisp5	mejores suenos pues la musica, no?
180	Hisp6	(risas)
181	Hisp6	no sé, a ver
182	Hisp5	como es que puede tener mejor… Supongo que "sonhos" es sueno, no?
183	Hisp6	no sé…
184	Actions du binôme	(clic sur la valise et mettent l'argent sur la musique)
185	Actions du binôme	(essaient de mettre tous les objets de la valise mais sans succès)
186	Hisp6	no se pueden agarrar!
187	Hisp5	pues le damos a él
188	Actions du binôme	(donnent le bus à Asdrubal)
189	Hisp5	ahi esta
190	Actions du binôme	(lecture des messages pour répondre à Asdrubal)
191	Hisp5	"gostaria de ter melhores sonhos", si esa
192	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)
193	Hisp6	no entiendo! Hablame!
194	Hisp5	a donde vas? Donde vas?
195	Actions du binôme	(Hisp5 voit le bonhomme partir)
196	Hisp5	ahorita no hay nada intuitivo, te doy mis zapatos
197	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent les chaussures à Asdrubal)
198	Hisp6	"conoce al mendigo?" (risas)
199	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)

200	Hisp6	"me ajude a ir embora?" otra vez
201	Hisp5	mira
202	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
203	Hisp6	no hay nada a que picarle a este celular? "ayuda al mendigo"
204	Hisp6	ah vaya!
205	Actions du binôme	(Hisp6 montre les 3 objets qui viennent d'apparaître devant Asdrubal)
206	OBS	no ven?
207	Hisp5	ah
208	Hisp6	pero no estaban!
209	Hisp5	ok, vamos a darle dinero pues
210	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'argent en échange du CD)
211	Hisp5	y cual…?
212	Hisp6	el disco… "volte cuando quiser…"
213	Hisp5	ah que vuelvo cuando quiera
214	Hisp6	picale a la palabra
215	Actions du binôme	(clic sur le mot "muito obrigado")
216	Hisp6	muchas gracias!
217	Hisp5	uy "muito obrigado"!
218	Hisp6	"muito obrigado", "muito obrigado"!
219	Hisp5	y si me da lo que compré?
220	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir)
221	Hisp6	y ahora qué?
222	Hisp5	aqui, se lo salvo, y hay que buscar al senor mendigo para darle
223	Hisp5	ah llevo estas cosas!
224	Hisp6	(risas)
225	Hisp5	vamonos! Uch uch!
Scénario		**Navigation dans le jeu pour retourner devant la gare routière**
226	Hisp6	entonces tenemos que regresar con el mendigo?
227	Hisp5	pues si! Supongo…
228	Hisp5	pues se supone que nos iba a dar la informacion y quiere que le ayudemos a tener mejores suenos
229	Hisp5	pobre, no? con su maletita…
230	Hisp6	perdido!
231	Hisp5	perdido y luego le anda diciendo un mendigo que no sabe que le va a dar… (risas) porque si sabe lo que le va a dar, no? Y falta que diria el mendigo ahorita "pues no finjense que eso no era"
232	Hisp6	en una ciudad sin mujeres
Scénario		**Retour devant la gare routière**
233	Hisp5	ya don, te traigo esto
234	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le CD à Baltazar)
235	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
236	Hisp6	"o qué voce precisa?"
237	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
238	Actions du binôme	(répondent à nouveau à Asdrubal)

239	Hisp6	ya ya
240	Hisp6	a ver pues dale. Dale eso
241	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le CD à Baltazar et écoutent sa réponse)
242	Hisp6	se lo compramos a Asdrubal!!
243	Hisp5	se lo compramos a Asdrubal!!
244	Hisp5	ahh!!!
245	Hisp5	pero qué puede querer? Otra manera de... ver nuestro objetivo
246	Hisp5	"no moleste"
247	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)
248	Hisp6	(risas)
249	Hisp5	si! Pero nadie te entiende!
250	Hisp6	insultalo una vez mas!
251	Actions du binôme	(répondent "no moleste" encore une fois)
252	Hisp6	(risas)
253	Hisp6	a ver agarra "fale", agarra esa palabra que dice… Otra vez
254	Actions du binôme	(répondent à nouveau "no moleste" à Asdrubal)
255	Actions du binôme	(clic sur "fale" et regardent la traduction dans le traducteur)
256	Hisp5	hable
257	Hisp6	ooh….
258	Hisp5	ya me cansaste, vamos a comprar al tipo, bien lejos estaba
259	Hisp6	(risas)
	Scénario	**Navigation dans le jeu pour aller au marché**
260	Hisp6	vamos a la policia
261	Hisp5	si, asi no creo que nos va a decir donde esta el senor
262	Hisp6	(risas)
263	Hisp6	ya cuantos niveles hemos pasado?
264	Hisp5	10, no? Yo digo que como 10 (risas)
265	OBS	Las banderitas aqui les dicen
266	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
267	Hisp5	ah! Tenemos que ayudar al mendigo, no quiero ayudar!
268	Hisp6	ahh!!!
269	Hisp6	ya vuelve a preguntarle
270	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
271	Actions du binôme	(clic sur le mot "ache" et regardent la traduction dans le traducteur)
272	Hisp6	pregunta qué es "ache"?
273	Hisp6	encuentre, ah…
274	Hisp5	encuentre
275	Hisp5	a ver pues, ya lo encontramos… Ah no!
276	Hisp6	preguntale otra vez "qué hago?"
277	Actions du binôme	(répondent à nouveau à Baltazar et écoutent ses réponses)
278	Hisp6	gustaria tener mejores suenos
279	Hisp6	pero qué son "sonhos"? Pues hay que ir al mercado a ver y comprar "sonhos", pero a ver, qué son "sonhos"?

	Scénario	Navigation dans le jeu pour aller au marché
280	Hisp6	sueños, osea hay que comprar algo para dormir
281	Hisp5	si, pues escogimos el CD por eso, pensabamos que era la musica
282	Hisp6	si pero pues no le gusto
283	Hisp5	habia un melon creo, o una fruta
284	OBS	pueden usar el mapa
285	OBS	cada vez que pasan un lugar, aparece en el mapa
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
286	Hisp5	ah él nos ofrecio cuando le preguntamos donde era Asdrubal o algo asi
287	Hisp6	mh, mh…
288	Hisp5	ey
289	Hisp6	"gostaria de ter…"
290	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)
291	Actions du binôme	(regardent le message du téléphone rapidement car ils l'ont déjà vu)
292	Hisp5	eso qué es?
293	Hisp5	le vamos a cambiar lo que nos dice que no sirve por esto
294	Actions du binôme	(clic sur la valise et échangent le CD contre l'objet bleu)
295	Hisp5	pero no, no era eso, ya me acuerdo que no nos pregunto
296	Actions du binôme	(clic sur la valise)
297	Hisp5	espera, espera, aqui…
298	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
299	Hisp5	eso eso, mira
300	Actions du binôme	(Hisp5 se réfère au fait que la couleur de la mission a avancé depuis qu'ils ont pris l'objet bleu)
301	Hisp6	ooh…. (risas)
302	Hisp6	a ver, mapa
303	Hisp5	mapa
304	Actions du binôme	(clic sur le plan pour retourner devant la gare)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
305	Hisp5	ya regresamos
306	Hisp5	"bom dia"
307	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
308	Actions du binôme	(clic sur la valise)
309	Hisp5	ayudame, la calle es muy dura, algo asi, no?
310	Hisp6	mh, mh…
311	Actions du binôme	(donnent l'objet bleu à Baltazar et écoutent sa réponse)
312	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Baltazar)
313	Hisp6	ah ok, "como é que inflo esto?"
314	Hisp5	ah! Es una almohada…
315	Actions du binôme	(demandent à Baltazar comment gonfler ça et écoutent sa réponse)
316	Actions du binôme	(clic sur le mot "perça" et regardent la traduction dans le traducteur)

317	Hisp6	osea que hay que ir a buscar a alguien para que infle la cosa esa, si vamonos de aqui
318	Actions du binôme	(continuent de répondre à Baltazar)
319	Hisp6	y dale la cosa esa, si quieres que se la infle
320	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'objet bleu à Baltazar)
321	Actions du binôme	(répondent à Eusebio et écoutent à nouveau sa réponse)
322	Hisp5	pero pedimos a Eusebio y no sé donde esta Eusebio!
323	Hisp5	vemos en el mapa
324	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
325	Hisp6	si, en el super! Pues no hemos entrado jamas al super!
	Scénario	**Navigation dans le jeu (à la recherche de la place)**
326	Hisp6	ah pues esta cerrado
327	Hisp5	mh, mh…
328	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
329	Hisp6	comisaria
330	Hisp5	museo…
331	Hisp6	museo!
332	Hisp5	donde podriamos encontrar a Eusebio?
333	Actions du binôme	(clic sur le plan pour aller au musée)
	Scénario	**A l'intérieur du musée**
334	Hisp6	veamos
335	Hisp5	Eusebio?
336	Actions du binôme	(écoutent le message du monsieur du musée)
337	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur)
338	Actions du binôme	(demandent au monsieur pourquoi il y a tant de mystères et écoutent sa réponse)
339	Actions du binôme	(clic sur le mot "ainda" et regardent la traduction dans le traducteur)
340	Hisp6	a ver, otra vez preguntale otra cosa
341	Hisp6	"por que…?"
342	Hisp5	"por qué el pedestal esta vacio?"
343	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur)
344	Hisp5	no me digas que vamos a tener que recuperar eso…
345	Actions du binôme	(répondent à nouveau au monsieur)
346	Hisp5	voce…
347	Hisp6	ok
348	Hisp5	pues en el museo no esta el tal Eusebio que hay que buscar para que el otro tipo…
349	Hisp5	ya pensé que ese juego seria mas algo de golpear y todo
350	Hisp6	(risas)
	Scénario	**Navigation dans le jeu (à la recherche de la place)**
351	Actions du	(clic sur le plan et vont au commissariat)

	binôme	
352	Hisp5	no se puede
353	Hisp5	ah, aqui…
354	Hisp6	si
	Scénario	**La place (avec Eusebio)**
355	Hisp5	ah, Eusebio, Eusebio! Es este! Tiene que ser Eusebio! Eusebio dijo, no?
356	Hisp6	ah pues si, tiene globos
357	Actions du binôme	(parlent à Eusebio et écoutent sa réponse)
358	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Eusebio)
359	Hisp6	obrigado!
360	Hisp5	"puede hacer algo por mi?"
361	Actions du binôme	(répondent à Eusebio)
362	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
363	Hisp6	entregale la almohada para que la infle
364	Actions du binôme	(donnent l'objet bleu à Eusebio)
365	Hisp5	dale Eusebio, dale!
366	Hisp6	soplame esta Eusebio (risas)
367	Actions du binôme	(écoutent ce que dit la dame avec sa fille qui pleure)
368	Hisp6	(risas)
369	Hisp5	(risas)
370	Hisp5	bueno quiere que…
371	Actions du binôme	(écoutent ce que dit Eusebio)
372	Hisp6	a ver, entonces tenemos que darle a la niña uno de estos globos
373	Hisp5	aja
374	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone)
375	Hisp5	ah ok
376	Actions du binôme	(association des mots aux ballons)
377	Hisp5	"cor de rosa" supongo que es cor de rosa, no?
378	Hisp6	aja, corazon rosa
379	Actions du binôme	(association du mot "cor de rosa" avec le ballon rose)
380	Hisp5	sol!
381	Hisp6	sol
382	Actions du binôme	(association du mot "sol" avec le ballon en forme de soleil)
383	Hisp5	nuvem…
384	Hisp6	nube, si
385	Actions du binôme	(association du mot "nuvem" avec le ballon en forme de nuage)
386	Hisp5	falta el "azul claro"
387	Hisp6	"azul claro" pues el osito ese, el ese…
388	Actions du binôme	(association du mot "azul claro" avec le ballon bleu)
389	Hisp6	ahora "branco"…
390	Hisp6	"amarelho" pues amarillo es el…

391	Actions du binôme	(association du mot "amarelho" avec le ballon jaune)
392	Actions du binôme	(Hisp6 chante avec la musique du jeu)
393	Hisp6	"corazao", esto
394	Actions du binôme	(association du mot "corazao" avec le ballon en forme de cœur)
395	Hisp6	"coelho" pues ese "conejo"
396	Hisp5	apoco es conejo?
397	Hisp6	me imagino
398	Actions du binôme	(association du mot "coelho" avec le ballon en forme de lapin)
399	Hisp6	y "branco"
400	Actions du binôme	(association du mot "branco" avec le ballon blanc)
401	Hisp5	vuela, vuela!
402	Hisp6	vuela!
	Scénario	**Image de suite du jeu**
403	Hisp5	saltar
	Scénario	**Retour sur la place (avec le policier)**
404	Actions du binôme	(écoute du message du policier)
405	Hisp5	(risas)
406	Hisp6	volar en publico… pudrete!
	Scénario	**Au commissariat**
407	Hisp6	ohhh!
408	Hisp5	y a la carcel
409	Actions du binôme	(écoute du message du policier)
410	Hisp5	"boa tarde"
	Scénario	**Devant le commissariat**
411	Hisp5	de nada, de nada nina!
412	Hisp6	Picale al mapa para ir con el…
413	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
414	Hisp5	ah el senor, no?
415	Hisp6	mh, mh…
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
416	Hisp6	a ver si por fiiin! Acepta su almohada
417	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'objet bleu à Baltazar)
418	Hisp6	tenga!
419	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
420	Hisp5	pero…
421	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Baltazar)
422	Hisp6	"y los datos que nos ofrecio?"
423	Actions du binôme	(demandent à Baltazar où sont les informations qu'il leur doit et écoutent sa réponse)
424	Hisp5	ok, voy a preguntarte "como me voy a embora", pura cuestion…
425	Actions du	(demandent à Baltazar comment partir d'ici et écoutent sa réponse)

	binôme	
426	Hisp5	vamos al mercado, vamos a sacar el busto que esta en el museo, no?
427	Hisp6	mh, mh…
428	Actions du binôme	(clic sur le plan pour aller au marché)
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
429	Hisp5	y seguramente, va a querer que queramos algo, seguramente
430	Hisp5	un busto, un…
431	Hisp6	esto no?
432	Actions du binôme	(Hisp6 montre l'image de la statue)
433	Hisp5	uhh!!
434	Hisp6	y como me lo robo?
435	Hisp6	a ver, preguntale al viejo calvo ese
436	Actions du binôme	(parlent à Asdrubal)
437	Hisp6	(risas)
438	Actions du binôme	(disent à Asdrubal qu'ils veulent la statue et écoutent sa réponse)
439	Hisp6	mmm… a ver preguntale
440	Actions du binôme	(demandent autre chose à Asdrubal et écoutent sa réponse)
441	Hisp6	mmm…
442	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
443	Hisp5	robar, osea nos van a meter a la carcel esta vez
444	Hisp6	(risas)
445	Hisp6	a ver, picale algo
446	Actions du binôme	(clic derrière Asdrubal et prennent la statue)
	Scénario	**Image de suite du jeu**
447	Hisp5	(risas)
448	Hisp6	(risas)
449	Hisp5	alli va
450	Hisp6	y alli va directo a la carcel!
451	Hisp6	vamos directo al museo
	Scénario	**A l'intérieur du musée**
452	Hisp5	ahora si, nos puede dar la informacion que taaanto queremos
453	Hisp6	ya dejese
454	Actions du binôme	(écoute du message du monsieur du musée)
455	Hisp5	ya dejese de tonterias! Ahora si si si
456	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner la statue zu monsieur)
457	Actions du binôme	(écoute du commentaire final du monsieur)
458	Hisp6	"muito obrigado"!
459	Hisp5	"muito obrigado"!

Annexe 1.3. : interactions des binômes francophones

Lignes	TRANSCRIPTION (VIDEO BINOME FRANCOPHONE : Fr1 & Fr2)	
	Scénario	**A l'intérieur de la gare routière, dialogue avec la femme de la billeterie...**
1	Fr1	alors, eh ben notre personnage, il est là, à priori il est avec sa valise et tout
2	Fr2	on devrait pas aller regarder la carte pour qu'il te dise où il est?
3	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
4	Fr1	non mais là y a rien
5	Actions du binôme	(traduction de la phrase écrite en espagnol dans le plan de la ville)
6	Fr1	"Ce sont les principaux points de la ville"
7	Fr2	tu peux aller directement là où tu… là où tu veut…
8	Fr1	ben pour l'instant à priori, comme on est allés nulle part ben y a rien de mémorisé
9	Fr2	bon ben vas-y, essaie d'avancer
10	Fr1	là on peut aller dans… ça doit être la gare ou quelque chose comme ça
11	Actions du binôme	(montre avec la flèche la sortie de la gare)
12	Fr2	sortir de la gare
13	Fr1	on peut déjà se déplacer
14	Fr2	ou attention! Tu vas te faire prendre le truc
15	Fr2	grimpe peut-être, ils sont tous partis par là…
16	Fr1	ouais
17	Actions du binôme	(lecture de ce que dit le policier)
18	Fr2	ah mais t'es déjà aller voir un personnage là
19	Fr1	"nao pode ficar…" tu peux pas aller par là OBS je dirais…
20	Fr2	"nao pode ficar…"… "ficar" ça veut dire quoi?
21	Fr1	ben à priori, si on clique là, ça doit nous traduire
22	Actions du binôme	(clic sur le mot "ficar")
23	Fr2	attends vas-y, ouvre le "libreta" là
24	Fr1	ben attends, parce que du coup, il a dit autre chose… Là, il s'en va
	Scénario	**Devant la gare routière**
25	Fr2	ah! Eh ben voilà, on est sortis
26	Fr1	(rires)
27	Fr2	alors là, tu peux aller discuter avec lui parce qu'il a le truc au-dessus de la tête là
28	Actions du binôme	(clic sur le monsieur du change)
29	Fr2	et tu peux échanger
30	Fr1	"euh machin en échange d'une information"
31	Actions du binôme	(Fr1 lit le message de Baltazar sur une monnaie en échange de l'information)
32	Actions du binôme	(Fr2 lit et essaie de traduire les réponses pour le monsieur du change)
33	Fr2	euh "buenos dias", "qu'est-ce que vous me donnez pour mes billets étrangers?", "jveux les échanger"…
34	Fr2	ça, ça veut dire quoi "troco dois por um"?
35	Fr1	il échange deux pour un
36	Fr2	ça doit être trois pour un
37	Actions du binôme	(traduction des phrases de réponse suivantes pour le monsieur du change)
38	Fr2	mais comment on sait ce qu'il veut échanger?
39	Fr1	ben pt-être on va regarder ce qu'il y a dans…
40	Actions du binôme	(clic sur la valise)
41	Fr1	ben on n'a pas d'argent
42	Actions du binôme	(clic sur le traducteur et regardent la traduction de "ficar")

43	Fr1	"rester", "ficar"
44	Fr1	combien on a d'argent?
45	Fr2	ben on en sait rien en fait
46	Fr1	(rires)
47	Fr1	t'as compris ce qu'il a dit?
48	Fr2	ah combien ça fait de billets étrangers… qu'est-ce que t'as donné?
49	Fr1	j'ai oublié (rires)
50	Fr2	c'était pas un 100 + un 10?
51	Fr1	oui
52	Fr2	et on a dit que ça faisait combien?
53	Fr1	110 "ciento diez"
54	Fr2	oui mais…
55	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur du change)
56	Fr2	ouais parce que attends, il avait dit que le change c'était pas la même chose
57	Fr1	ah d'accord, parce que… un pour deux?
58	Fr2	ouais
59	Fr1	ben attends…
60	Actions du binôme	(clic à nouveau pour changer avec le monsieur du change)
61	Fr2	ouais voilà c'est ça…
62	Actions du binôme	(Fr1 répond au monsieur)
63	Fr2	voilà, il faut regarder ce que tu lui demandes
64	Actions du binôme	(écoute de la réponse "troco dois por um")
65	Fr1	trois pour un
66	Fr2	deux! "dois por um". Deux pour un!
67	Fr1	ah
68	Fr2	donc si t'échanges 4 billets de 100, ça fait 400 et il va te filer 200
69	Fr2	essaie, 6 billets de 100, vas-y
70	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur)
71	Fr1	ça fait 300
72	Fr2	"trescientos"
73	Fr1	ah!
74	Fr2	eh…
75	Fr1	du coup, on doit avoir des billets
76	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir si l'argent apparaît)
77	Fr1	voilà…
78	Fr2	eh ouais, on les a là
79	Fr2	bon, qu'est-ce qu'on fait maintenant?
80	Fr1	eh ben on va aller voir…
81	Fr2	et il faut qu'on aille discuter avec lui aussi là, non?
82	Actions du binôme	(Fr2 montre du doigt Baltazar)
83	Fr1	ouais
84	Fr1	jsuis bloqué on dirait, non?
85	Actions du binôme	(clic partout)
86	OBS	faut que tu répondes
87	Fr1	ah! Euh… "donde estoy?"
88	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar disant qu'il faut l'aider pour qu'il donne l'information)
89	Fr1	tu m'aides…
90	Fr2	t'as compris ce qu'il t'a dit là?
91	Fr1	il a dit "tu m'aides et jte réponds à ta question" voilà ce que j'ai compris
92	Fr2	ah…
93	Fr1	ben "qu'est-ce que je dois faire?" donc "qué hago?"
94	Fr2	ouais
95	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar sur le fait qu'il aimerait dormir mieux)
96	Fr1	j'ai pas compris ce qu'il a dit (rires)

97	Fr2	ouais essaie le premier là "o qué voce precisa?"
98	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone)
99	Fr2	ah!...
100	Fr2	il faut qu'on aille au marché parce qu'il veut…
101	Fr1	rencontrer Baltazar… Non, c'est lui!
102	Fr1	oui, faut aller au marché
103	Fr2	et alors le marché, tu sais où il est?
104	Fr1	euh…
105	Fr2	regarde sur la carte… C'est toujours pas marqué?
106	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
107	Fr2	y a rien. "estacion" c'est là où on était…
108	Fr1	alors si je vais là, qu'est-ce qu'il se passe?
	Scénarios	**Navigation dans le jeu à la recherche du marché**
109	Fr2	ben y a personne qui a un truc sur la tête
110	Fr1	non, y a personne qui parle
111	Fr2	on s'en va
112	Fr1	on dirait Madrid (rires) tu trouves pas que ça ressemble?
113	Fr2	mais ici on s'en fous
114	Fr1	non, on va pas là
115	Fr2	en même temps pt-être que d'aller à la police ça peut nous donner des trucs aussi, non?
116	Fr1	ah on revient là…
117	Fr2	mh, mh…
118	Fr2	OBS j'irais à la police quand même, non?
119	Fr1	ben on peut pas
120	Fr2	si tu vois pouvoir… tu peux pas avancer par là?
121	Fr1	ben en tout cas y a rien qui… tu vois?
122	Fr2	y a rien qui permet de rentrer dedans?
123	Fr1	non
124	Fr1	bon on va retourner…
125	Fr2	et passer le pont, tu peux pas?
126	Fr1	non, à priori non et là jpeux pas? Attends, si jm'approche… A voilà tac!
127	Fr2	et là tout droit?
128	Fr1	là ils parlent pas… Attends, et si jvais là?
129	Fr2	ah c'est pt-être là. Non c'est pas le marché? Ça c'est quoi?
130	Fr1	ay jvois pas c'qui est marqué
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
131	Fr1	ah ben si!
132	Fr2	c'est le marché ça?
133	Fr1	oui
134	Fr2	ben voilà, tiens va voir…
135	Actions du binôme	(Fr2 montre du doigt Asdrubal)
136	Fr2	ça veut dire quoi "barato, barato"?
137	Fr1	"Pas cher, pas cher"
138	Fr2	Oh pas cher!
139	Fr1	"cher" c'est "caro"
140	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Asdrubal)
141	Fr1	euh… "busco a Asdrubal"
142	Fr2	ça veut dire quoi "busco"?
143	Actions du binôme	(clic sur le téléphone pour relire le message donné devant la gare)
144	Fr1	"ces choses-là ne m'intéressent pas" OBS je dirais
145	Actions du binôme	(traduction de la réponse d'Asdrubal)
146	Fr2	"conoce al mendigo?", y avait pas un truc là? Attends, remets là
147	Actions du binôme	(clic sur le téléphone pour relire le message donné devant la gare)
148	Fr2	"ayudar al mendigo"

149	Fr1	c'est pas le mendiant, le "mendigo"?
150	Fr2	si, OBS jpense ouais
151	Actions du binôme	(reparlent à Asdrubal)
152	Fr1	d'accord
153	Actions du binôme	(lecture et traduction à voix haute du message donné par le téléphone)
154	Fr1	"choisis un objet de ta…
155	Fr2	de ta valise
156	Fr1	"tu peux échanger des objets"… "puede..."= "il se peut qu'Asdrubal ait l'objet que…"
157	Fr2	"que tu as besoin pour le mendiant"
158	Fr1	"que le mendiant a besoin"
159	Fr2	ouais
160	Fr1	donc on va voir, hop!
161	Actions du binôme	(clic sur la valise)
162	Fr2	c'est quoi ça?
163	Fr1	OBS je dirais un bus
164	Fr2	une paire de chaussures
165	Fr1	ouais, on peut échanger ça
166	Actions du binôme	(donnent les chaussures à Asdrubal)
167	OBS	sur l'objet
168	Fr1	comment ça sur l'objet?
169	OBS	oui, sur l'un des 3 là…
170	Fr2	ah! C'est… avec l'échange avec ces 3 là!
171	Fr1	ah
172	Fr2	le mendiant, il a besoin de quoi? Attends, fais voir, c'est quoi qu'il y a?… un CD et ça c'est quoi?
173	Actions du binôme	(Fr2 montre l'objet bleu)
174	Fr1	ben attends, on va relire c'que voulait le mendiant
175	Actions du binôme	(clic sur le téléphone pour relire le message donné devant la gare)
176	Fr1	faut juste échanger à priori
177	Fr1	Ah! Ben on a tout pris!
178	Actions du binôme	(voient leur personnage partir)
179	Fr2	mais non on n'a pas tout pris! On est repartis! Faut recommencer, revenir devant
180	Fr1	d'accord! Ah faut…
181	Fr2	faut lui redemander
182	Actions du binôme	(lecture à nouveau du message donné par le téléphone concernant l'échange des objets)
183	Fr2	alors voilà, là pt-être qu'il y a un truc sur… Attends… Sur quel objet on doit lui prendre, non quand même…
184	Fr1	c'que tu veux
185	Fr2	Attends, tu ne peux pas changer des objets en quoi là? En eux?
186	Fr1	"en el mercado", c'est la même chose qui est marquée là
187	Fr2	ah!...
188	Fr1	"échange des objets au marché"
189	Fr1	donc logiquement, tu vois il les a mis donc…
190	Fr2	lequel des 3 on échange? 'Fin c'est ça, c'est euh…
191	Fr1	si jmets là…
192	Actions du binôme	(échange des chaussures contre le CD et écoute de la réponse d'Asdrubal)
193	Fr2	"muito obrigado", ça veut dire quoi ça?
194	Fr1	ça veut dire "merci beaucoup"
195	Fr2	fais voir c'qu'il y a dans la valise maintenant?
196	Actions du binôme	(Fr1 clique sur le traducteur pour montrer la traduction de "muito obrigado")
197	Fr1	regarde, si on met ça… "muchas gracias"

198	Fr2	donc du coup, dans la valise, on a récupéré le CD?
199	Actions du binôme	(clic sur la valise)
200	Fr1	oui
201	Fr2	d'accord, c'est un CD ou pas? On sait pas si c'est un CD…
202	Fr1	(rires)
203	Fr1	du coup là, y a rien d'autre hein? On peut pas parler… Ben on ressort…
204	OBS	Vous avez cliqué sur les drapeaux? On peut cliquer dessus…
205	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux des missions et lecture de la mission 1)
206	Fr2	Ahh!!
207	Fr1	"aider Baltazar à mieux dormir"
208	Fr2	ah! Ça c'était… ah ouais!!
209	Fr1	(rires)
210	Fr2	ah ouais! Pour savoir quel était l'objet… C'était quoi l'autre objet? Y avait un CD…
211	Actions du binôme	(sortent du marché)
	Scénarios	**Devant le marché**
212	Fr2	C'était quoi qui était à côté du CD?
213	Fr1	jm'en rappelle plus
214	Fr2	Y avait une ptite île ou jsais pas quoi… et ensuite jsais plus c'que c'était
215	Fr1	eh ben on retourne
216	Actions du binôme	(entrent à nouveau à l'intérieur du marché)
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
217	Fr1	le 1er?
218	Fr2	non, au milieu
219	Actions du binôme	(lecture rapide du message donné par le téléphone)
220	Fr2	ouais… C'est bon
221	Fr1	alors y a…
222	Fr2	c'est quoi ça?
223	Actions du binôme	(Fr2 montre l'objet bleu)
224	Fr2	jsais pas c'que c'est…
225	Fr1	c'est pas une couverture ou un plaid?
226	Fr2	ben j'en sais rien justement!
227	Actions du binôme	(échange du CD avec l'objet bleu)
228	Actions du binôme	(clic sur la valise)
229	Fr2	ben on sait pas c'que c'est, et on peut pas… y a pas une façon de savoir c'que c'est?
230	Fr1	mais pt-être qu'on peut voir sur la mission, voir si…
231	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux des missions)
232	Fr1	ah! Regarde, on a avancé!
233	Fr2	c'est mieux
234	Fr2	ah ben ça veut dire que c'était plutôt ça
235	Fr1	ouais
236	Fr2	d'accord
237	Fr1	on va aller retouner, non?
238	Actions du binôme	(sortent du marché)
	Scénarios	**Navigation dans le jeu**
239	Fr1	euh, d'où on venait tout à l'heure?
240	Fr2	est-ce que sur la carte y a des trucs qui sont apparus du coup?
241	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
242	Fr1	oui, y a la place…
243	Fr2	et le marché et le commissariat
244	Fr1	voilà, il nous reste encore 2 lieux
245	Fr1	c'qu'on va faire, on va aller explorer là

246	Fr1	ah ben ça c'est le… mais on peut rien faire là… parce que du coup, il doit y avoir…
247	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
248	Fr1	le supermarché voilà
249	Fr1	y a encore un lieu qu'on n'a pas trouvé encore
250	Fr2	on peut rien faire? On peut pas remonter, on peut rien faire là?
251	Fr1	non jcrois pas hein… Non, il me semble pas…
252	Actions du binôme	(retournent devant le supermarché)
253	Fr1	il est fermé
254	Fr1	et là… tac
255	Fr1	là-haut, y a le commissariat
256	Fr2	ouais, ouais… Et là, on revient à la gare
257	Fr1	de toute façon, on peut lui donner le plaid peut-être…
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
258	Fr2	ouais
259	Fr1	mais arrête de fuir!
260	Fr1	oh, il arrête pas de bouger!
261	Fr1	on peut pt-être lui dire "bonjour", "bom dia"
262	Fr1	"qu'est-ce que tu veux précisément?"
263	Actions du binôme	(Fr1 traduit la réponse "a qué voce precisa?")
264	Fr2	ouais
265	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
266	Fr1	"la vie est dur…"
267	Fr1	oui, mais ça on l'a fait!
268	Fr2	mais ça on l'a fait!
269	Fr2	est-ce qu'on peut pas lui donner maintenant?
270	Fr1	euh… pt-être que…
271	Fr2	et tu peux pas essayer d'ouvrir la valise et de lui filer? Ah ben non parce qu'il te propose rien quoi
272	Fr1	et après, il me dit d'aller la la la…
273	Fr2	attends
274	Actions du binôme	(écoute à nouveau du message de Baltazar disant qu'il aimerait mieux dormir)
275	Fr1	la vie est très dure, j'ai besoin de nouvelles choses
276	Fr1	"qu'est-ce que je fais?", jvais voir machin…
277	Fr2	ouais mais ça, on l'a fait, non?
278	Fr1	eh ben on va faire c'que t'as dit
279	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'objet bleu à Baltazar)
280	Fr1	mais!
281	Fr2	il ne le veut pas!
282	OBS	t'as mal cliqué
283	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar après lui avoir donné l'objet bleu)
284	Fr2	ça veut dire quoi ça?
285	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Baltazar)
286	Fr1	"tu veux quelque chose de plus", "mas" c'est "plus", "alguien", "à quelqu'un"
287	Fr1	"como e que inflo esto?", qu'est-ce qu'on lui demande?
288	Fr2	ben si, demande-lui s'il veut quelque chose de plus peut-être
289	Fr1	ok
290	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar au sujet de gonfler l'objet bleu)
291	Fr1	il a une grande capacité pulmonaire mais mis à part ça…
292	Fr1	oh! Faut tout recommencer! (rires)
293	OBS	faut que tu lui redonnes l'objet
294	Fr1	ben on va lui redonner ça

295	Actions du binôme	(redonnent l'objet bleu à Baltazar et écoute de sa réponse)
296	Fr2	"asi…" tu sais c'que ça veut dire ça? Tu crois pas… On peut pas le demander ça? Y a pas… Vu que c'était souligné…
297	Fr1	oui mais j'ai pas eu le temps de cliquer
298	Actions du binôme	(écoute et traduction de la réponse de Baltazar sur le fait qu'il faut gonfler l'objet bleu)
299	Fr1	machin a une grande capacité pulmonaire
300	Fr2	regarde dans le… le livre enfin le dictionnaire
301	Actions du binôme	(clic sur la valise)
302	Fr1	mh, mh…
303	Fr2	mais on a rerécupéré la…
304	Actions du binôme	(clic sur le traducteur et regardent la traduction de "tem")
305	Fr2	"tiene" d'accord
306	Fr1	euh…
307	Fr1	ah, j'ai pas pu lui donner ** C'est compliqué hein!
308	Actions du binôme	(redonnent l'objet bleu à Baltazar et écoute de sa réponse)
309	Actions du binôme	(clic sur l'expression "assim nao presta" dans la réponse de Baltazar)
310	Fr1	ben on va voir ce que ça veut dire
311	Fr2	ouais
312	Actions du binôme	(clic sur le traducteur)
313	Fr1	"asi no me sirve"
314	Fr2	ceci ne me sert pas quoi
315	Fr1	d'accord, si ça s'trouve, on a pris un mauvais objet (rires)
316	Fr2	ouais, à mon avis, c'est pas le bon truc
317	Fr1	euh… ça on a essayé
318	Actions du binôme	(Fr1 montre les réponses pour Baltazar)
319	Fr2	et l'histoire de la voix, il parle pas de la voix et tout ça? C'est pas le CD qu'il fallait prendre?
320	Fr1	mais tu vois, elle est en rouge celle-là, est-ce qu'on a cliqué sur celle-là déjà? "como e que…"
321	Fr2	OBS jdis, faut aller chercher le CD, il parle d'une histoire de voix, de capacité pulmonaire et tout ça, autant il a besoin d'un truc euh…
322	Actions du binôme	(écoute à nouveau de la réponse de Baltazar sur Eusebio)
323	Fr1	ouais mais ça, il l'a déjà dit
324	Actions du binôme	(clic sur le mot "posso" et vérifient la traduction dans le cahier)
325	Fr2	voilà donc on retourne au marché
326	Fr1	"no puedo"
327	Fr2	retourne au marché, on va récupérer le CD
	Scénarios	**Navigation dans le jeu**
328	Fr1	ah mais jsuis bête, on peut y aller comme ça
329	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
330	Fr2	ah on peut aller direct?
331	Fr1	oui
332	Fr2	wah, trop fort!
333	Fr1	hop!
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
334	Fr1	mais jcrois qu'on doit pouvoir le…
335	Actions du binôme	(clic sur la valise et essaie de donner l'objet bleu à Asdrubal mais sans succès)
336	Fr2	la deuxième c'est mieux
337	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)
338	Fr1	tac
339	Fr2	prends la couverture
340	Actions du binôme	(échangent l'objet bleu contre le CD)
341	Fr2	prends le CD

342	Fr1	ok
343	Fr2	tu retournes…
344	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville pour retourner à la gare)
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
345	Fr1	ah ben ça va plus vite hein
346	Fr1	tac, tac, ahh!
347	Fr2	pt-être aller discuter 2 min avec lui avant, non?
348	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le CD à Baltazar)
349	Fr1	non
350	Fr2	ohhh!! **
351	Fr1	(rires)
352	Fr1	eh ben on retourne au marché, c'est pas une pomme le 3ème objet?
353	Fr2	jsais pas, on dirait une île ou jsais pas quoi
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
354	Fr1	attends et là?
355	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
356	Fr1	non, on est bloqués en fait là
357	Fr2	parce qu'on avait l'impression que la couverture c'était mieux
358	Fr2	on n'est pas forts **!
359	Fr1	y a plus qu'une qu'on va essayer, c'est la dernière bien entendu
360	Actions du binôme	(clic sur la valise et échange le CD contre la plante)
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
361	Actions du binôme	(donnent la plante à Baltazar)
362	Fr2	(rires)
363	F1	pfffff…
364	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
365	Fr1	non, on est bloqués là
366	Fr1	si on allait voir ailleurs dans la…(rires)
367	Fr1	et si ça s'trouve, c'est de l'argent qu'il veut…
368	Actions du binôme	(clic sur la valise et donne de l'argent à Baltazar)
369	Fr1	si j'lui donne l'argent…
370	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
371	Fr2	ah non, même pas
372	Fr1	on est bloqués! (rires)
373	Fr2	et au marché, y avait personne d'autre? Retourne au marché
374	Actions du binôme	(Fr1 cherche à comprendre ce que dit Asdrubal à nouveau en lui répondant)
375	Fr1	"qu'est-ce que tu veux précisément?"
376	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar sur le fait qu'il aimerait dormir mieux)
377	Fr2	meilleurs... "sonhos" c'est quoi "sonhos"?
378	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction des mots)
379	Fr1	"gostaria de", attends…
380	Fr1	OBS jcomprends : la vie est très dure
381	Fr2	ben refais-lui dire
382	Actions du binôme	(écoute à nouveau la réponse de Baltazar)
383	Fr2	c'est des meilleurs soins, "sonhos", c'est pas des meilleurs soins?
384	Fr1	là, on peut pas aller là…
385	Actions du binôme	(Fr1 clique partout)
386	Fr1	euh… à part si on va…
387	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville pour aller au commissariat)
	Scénarios	**Navigation dans le jeu**
388	Fr2	on n'a pas loupé un truc par là? On peut pas rentrer par là?
389	Actions du binôme	(clic pour essayer d'entrer au commissariat)
390	Fr2	si on peut rentrer…
391	Fr1	ben après là y a… non

392	Fr1	ah!
393	Fr1	là, on arrive là mais ah! y a quelque chose là, non?
394	Actions du binôme	(clic pour avancer)
395	Fr2	ben non, on revient pas…
396	Fr1	là on doit… regarde, non, ah ben oui d'accord
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
397	Fr1	et là? Peut-être que là on est pas allés, là en bas…
	Scénarios	**Navigation dans le jeu**
398	Fr2	ouais t'as bien fait
399	Fr1	ben là, y a rien à faire hein
400	Fr1	ah regarde là…
401	Fr2	et dans le musée, tu peux rien faire non plus?
402	Fr1	et à priori…
403	Fr2	et là, tu peux pas rentrer non plus?
404	Fr1	non
405	Fr1	ouais ben là, on a tout exploré… On est au bout du… ah tout est fermé!
406	Fr2	mais c'est pas possible qu'on se retrouve dans des culs de sac à chaque fois!
407	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
408	Fr1	le musée
409	Fr2	ben oui, on est passés devant
410	Actions du binôme	(clic pour aller au musée)
411	Fr2	et dans le musée, on pouvait pas rentrer?
412	Fr1	ah si! T'avais raison!
	Scénarios	**A l'intérieur du musée**
413	Actions du binôme	(écoute du message du monsieur du musée)
414	Fr1	ouh la, il va vite lui!
415	Fr2	(rires)
416	Fr1	du calme monsieur
417	Fr2	chope-le, chope-le!
418	Fr2	alors, attends
419	Actions du binôme	(lecture et traduction approximative à voix haute des réponses pour le monsieur)
420	Fr1	ben "pourquoi ce piédestal est vide?"
421	Fr2	ouais, vas-y
422	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur)
423	Fr1	ça doit être une autre mission ça
424	Fr1	oui d'accord…
425	Actions du binôme	(essaient une autre phrase de réponse au monsieur et écoute de sa réponse et clic sur les mots soulignés)
426	Fr2	mh, mh..
427	Fr1	oui d'accord (rires)
428	Fr2	d'accord
429	Actions du binôme	(essaient une autre phrase de réponse au monsieur et écoute de sa réponse)
430	Actions du binôme	(clic sur le mot souligné)
431	Fr1	bon, on va voir c'que… les mots qu'on a…
432	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction des mots soulignés)
433	Fr1	d'accord
434	Fr1	dans les missions?
435	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
436	Fr1	ah non d'accord
437	Fr1	ben à priori, il faudra qu'on…
438	Fr2	ouais… attends, remets-OBS la mission

439	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
440	Fr1	non, y a qu'la première
441	Fr2	mais t'as vu ça? Enlève-le
442	Actions du binôme	(Fr2 montre du doigt le tableau dans le musée)
443	Fr2	c'est pas lui là?
444	Fr1	ah!
445	Fr1	qu'est-ce qu'on fait? On retourne…
446	Fr2	qu'est-ce qu'on a dans la valise?
447	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent un billet au monsieur)
448	Fr1	ah non, j'ai pas dû cliquer comme il faut, il a bougé
449	Actions du binôme	(redonnent le billet au monsieur)
450	Fr2	c'est quoi ce truc-là?
451	Actions du binôme	(écoutent la réponse du monsieur)
452	Fr1	on va lui donner de l'argent
453	Fr2	mais il s'en fous de ton argent là
454	Actions du binôme	(donnent la plante au monsieur et écoutent la réponse)
455	OBS	faut suivre votre mission
456	Fr2	on est pas très forts
457	Fr1	(rires) bon jpense qu'il faut… ben on peut retourner au marché alors
458	Fr2	alors attends, notre mission c'était le…
459	Fr1	c'est "sonhos", j'ai pas bien compris qu'est-ce qu'il veut
460	Fr2	"sonhos" ça serait pas des soins ou des meilleurs soins ou jsais pas quoi?
461	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville et direction le marché)
	Scénarios	**Navigation dans le jeu**
462	Fr1	ben faut qu'on retourne au marché… et là y a rien…
463	OBS	vous avez pris un objet à un moment qui…
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
464	Fr1	(rires)
465	Fr2	reviens dans les objets
466	OBS	vous êtes sûrs qu'il n'y avait pas un objet qui était bon?
467	Fr1	ben on les a essayés tous les 3!
468	Fr2	pt-être que ça lui suffisait pas…
469	Actions du binôme	(reparlent à Asdrubal)
470	Fr2	OBS jdis, on devrait récupérer la couverture et récupérer les chaussons
471	Actions du binôme	(relecture du message du téléphone à nouveau ainsi que de celui d'avant, de la gare)
472	Fr2	t'as vu, il faut... Ouais des objets, ouais
473	Fr2	on peut pt-être échanger plus que d'un objet, non?
474	Actions du binôme	(relecture du message donné par le téléphone sur l'échange des objets)
475	Fr2	vas-y ferme
476	Fr1	"tantas veces…"
477	Fr1	ah mais si ça s'trouve, il faut les échanger plusieurs fois…
478	Fr2	ou pt-être qu'on pourrait récupérer les chaussures et le plaid
479	Actions du binôme	(clic sur la valise et prend l'argent)
480	Fr1	ah et ça!
481	Fr2	c'est quoi ça?
482	Fr1	à la place, c'est de l'argent
483	Fr2	et alors?
484	Fr1	comme ça, on en aurait 2 des objets
485	Fr2	ben tu peux le mettre en échange… tu crois pas que l'argent il faut le garder?
486	Actions du binôme	(échange de l'argent contre l'objet bleu)
487	Fr1	non
488	Actions du binôme	(clic sur la valise)

489	Fr1	parce que du coup, là j'ai ces 2 trucs là
490	Actions du binôme	(Fr1 montre l'objet bleu et la plante de la valise)
491	Fr2	ouais, OBS j'rendrais… attends, fais voir? Fais-voir c'qu'il y a dans la valise?
492	Actions du binôme	(clic sur la valise)
493	Fr2	enlève l'île là et récupère les chaussures
494	Fr1	pas à la place de ça plutôt?
495	Actions du binôme	(Fr1 montre le billet dans la valise)
496	Fr2	c'est quoi ça?
497	Fr1	je sais pas c'que c'est, de toute façon on pourra revenir le chercher
498	Actions du binôme	(échange du billet contre les chaussures)
499	Fr2	et récupère-lui aussi le CD
500	Actions du binôme	(échange de la plante contre le CD)
501	Fr1	du coup, on a tout échangé (rires)
502	Fr1	bon, ben on va aller voir…
503	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
504	Fr2	il est pt-être possible de lui en donner plusieurs
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
505	Fr2	donne-lui la couverture, les chaussures, le CD, avec ça s'il dort pas ben…
506	Actions du binôme	(clic sur la valise et donne le CD à Baltazar)
507	Fr2	s'il est pas bien…
508	Fr2	parce que quand on lui a donné la couverture, est-ce qu'il a dit la même chose?
509	Fr1	ben on va voir
510	Actions du binôme	(donnent l'objet bleu à Baltazar)
511	Fr1	ah!
512	Fr2	ah…
513	Fr2	tu vois, il voulait autre chose…
514	Actions du binôme	(Fr2 montre du doigt les réponses pour Baltazar)
515	Fr2	"alguien mas", vas-y
516	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
517	Fr2	file-lui le CD maintenant
518	Actions du binôme	(donnent le CD à Baltazar)
519	Fr2	alors attends
520	Fr1	ouais, il faut… par quoi on a commencé?...
521	Actions du binôme	(clic sur la valise et donne l'objet bleu à Baltazar)
522	Fr1	donc ça
523	Actions du binôme	(donnent le CD à Baltazar)
524	Fr1	et après le CD
525	OBS	faut lui répondre
526	Fr1	c'est là qu'il faut lui donner le CD
527	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le CD à Baltazar)
528	Fr2	oui mais il l'a pas voulu
529	Fr1	il m'énerve hein!
530	OBS	vous avez compris "grande capacité pulmonaire", ça peut être quoi?
531	Fr2	ben… c'est pt-être pas le CD hein… Pt-être qu'il veut courir…
532	Actions du binôme	(donnent les chaussures à Baltazar)
533	OBS	vous avez pas trouvé d'autres mots dans ce qu'il disait? Des mots clés…
534	Actions du binôme	(regardent le traducteur)
535	OBS	quand il parle de grande capacité là…
536	Fr1	attends…
537	Actions du binôme	(clic sur la valise et redonnent l'objet bleu à Baltazar)
538	Fr2	ouais, refais-le dire le…
539	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar sur Eusebio)
540	Fr2	c'est quoi ça? C'est un bus

541	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le bus à Baltazar)
542	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'objet bleu à Baltazar)
543	Fr1	ça veut dire quoi "assim no presta"?
544	Actions du binôme	(clic sur le traducteur et vérification de la traduction de l'expression)
545	Fr1	"asi no me sirve"
546	Fr1	ça lui sert pas, c'est pas ça qu'il lui faut
547	OBS	mais il dit quelque chose de plus…
548	Fr1	oui, alors attends
549	Actions du binôme	(redonnent l'objet bleu à Baltazar et écoute de sa réponse)
550	OBS	là, réponds-lui
551	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
552	OBS	là, qu'est-ce qu'il vous dit? Y a des mots là, au tout début là…
553	Fr1	"nao tem nes…"
554	OBS	y a pas des mots en espagnol là qui ressemblaient?
555	Fr1	non, personne ça veut dire
556	OBS	la plaza, ça te dit rien?
557	Actions du binôme	(redonnent l'objet bleu à Baltazar et écoute de sa réponse)
558	OBS	regarde, au tout début
559	Fr2	"Eusebio da praça"
560	Fr1	la place
561	Fr1	"tem"
562	Fr2	"tem", c'était quoi "tem"?
563	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction)
564	Fr1	"tiene"
565	Fr1	ben on va aller voir à la place, non? Jsais pas… (rires)
	Scénarios	**La place (où se trouve Eusebio)**
566	Fr1	ah! Regarde!
567	Fr2	ah mais on l'avait pas vu celui-là!
568	Fr1	si mais il avait pas le petit triangle
569	Fr2	ah…
570	Actions du binôme	(parlent à Eusebio)
571	Fr1	"comment tu t'appelles?"
572	Actions du binôme	(écoute de la réponse d'Eusebio et clic sur "me llamo")
573	Fr2	ah ben voilà!
574	Fr2	"me llamo", ça doit être ça
575	Fr1	voilà, "est-ce que tu peux faire quelque chose pour OBS?"
576	Actions du binôme	(demandent à Eusebio et écoute de sa réponse)
577	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone)
578	Fr2	"almohada"?
579	Fr1	ça, lui donner le CD?
580	OBS	"almohada"… Pourquoi le CD?
581	Actions du binôme	(donnent le CD à Eusebio et écoutent sa réponse)
582	Fr2	non
583	Fr1	"jpeux rien faire pour vous", d'accord
584	Actions du binôme	(donnent les chaussures et écoutent la réponse d'Eusebio)
585	OBS	pourquoi tu lui donnes les chaussures?
586	Fr2	parce qu'on sait plus quoi faire…
587	Actions du binôme	(relecture des réponses pour Eusebio)
588	Fr1	alors redis-ça : "puede hacer algo por mi?"
589	Actions du binôme	(Fr1 traduit les phrases de réponse)
590	Fr2	non, le premier
591	Fr1	ça, on lui a déjà demandé
592	Fr2	ouais et qu'est-ce qu'il t'a répondu?
593	Fr1	eh ben…
594	Fr2	refais s'te plaît

595	Actions du binôme	(relisent le message du téléphone)
596	Fr1	"infla la almohada"
597	OBS	"almohada" c'est quoi?
598	Fr1	ben j'en sais rien
599	Fr1	Eusebio c'est lui
600	OBS	qu'est-ce qu'il veut? La mission c'est quoi?
601	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
602	Fr1	mieux vivre dans la rue, non?
603	OBS	non
604	Fr1	mieux dormir
605	OBS	mh, mh..
606	Fr2	qu'est-ce qu'on peut lui donner pour augmenter son jsais pas quoi "infla"?
607	OBS	vous avez quoi dans vos objets?
608	Fr2	vas-y fais voir
609	Fr1	s'il…
610	Fr2	fais voir les objets, remontre les objets
611	Actions du binôme	(clic sur la valise)
612	Fr1	on a essayé ça?
613	Actions du binôme	(donnent l'objet bleu à Eusebio)
614	Fr1	ah!
615	Actions du binôme	(regardent les drapeaux pour voir la mission après avoir vu que la couleur a augmenté suite à leur action)
616	Fr1	ah! Regarde, il souffle…
617	Fr2	et c'est à lui qu'il faut donner la truc plutôt
618	Actions du binôme	(écoutent la petite fille qui pleure)
619	Fr1	ouh la!
620	Fr1	apparemment, la ptite fille, elle a un problème
621	Actions du binôme	(écoute le message d'Euseblio sur la ptite fille)
622	Fr1	"mes ballons magiques"… ah d'accord, elle a perdu ses ballons
623	Actions du binôme	(lecture à voix du message donné par le téléphone concernant l'association des mots aux ballons)
624	Fr1	tu dois mettre ensemble "para poder"
625	Fr2	pour récupérer le ballon j'suppose
626	Fr1	pour observer, non?
627	Fr1	ah là
628	Fr2	Ah
629	Fr1	faut assembler
630	Fr2	"azul claro", "amarelho", attends **
631	Fr2	alors attends, "amarelho", c'est pas jaune?
632	Fr1	si
633	Fr2	OBS jdirais jaune
634	Actions du binôme	(association du mot "amarelho" avec le ballon jaune)
635	Fr1	oui d'accord
636	Fr2	"azul claro" le bleu là
637	Actions du binôme	(association du mot "azul claro" avec le ballon bleu)
638	Fr1	ouais
639	Fr2	"branco" ça doit être le blanc
640	Actions du binôme	(association du mot "branco avec le ballon blanc)
641	Fr2	le "cor de rosa"
642	Fr1	ben cœur de "rosa" c'est ça
643	Actions du binôme	(association du mot "cor de rosa" avec le ballon rose)
644	Fr2	ouais
645	Fr1	"corazao" c'est cœur
646	Actions du binôme	(association du mot "corazao" avec le ballon en forme de cœur)
647	Fr2	"sol" le soleil

648	Fr1	ouais
649	Actions du binôme	(association du mot "sol" avec le ballon en forme de soleil)
650	Fr2	"nuvem" ça doit être le nuage ça tiens "nuvem"
651	Fr1	nuage
652	Actions du binôme	(association du mot "nuvem" avec le ballon en forme de nuage)
653	Actions du binôme	(association du mot "coelho" avec le ballon en forme de lapin)
654	Fr2	ouais nikel
655	Fr1	ça c'est lapin (rires)
	Scénarios	**Image de suite du jeu**
656	Fr2	yes!
657	Fr1	ben on a réussi la mission!
658	Fr2	(rires)
659	Fr1	(rires)
660	Fr2	ça s'en est une?
661	OBS	Il vous en reste plus qu'une
	Scénarios	**Retour sur la place (avec le policier)**
662	Fr2	fais voir les missions là
663	Actions du binôme	(écoutent le message du policier)
664	Fr1	qu'est-ce qu'on a fait?
	Scénarios	**Au commissariat**
665	Fr2	jsais pas mais tu devrais regarder les missions parce qu'on sait pas qu'est-ce que c'est en fait la mission
666	Actions du binôme	(écoutent ce que dit le policier et clic sur les mots soulignés)
667	Fr1	mais il nous engueule là!
668	Fr2	(rires)
669	Fr1	faut pas faire d'la ville il dit?
670	Fr2	jsais pas
	Scénarios	**Devant le commissariat**
671	Fr2	regarde la mission parce qu'on ne sait même pas c'qu'on doit faire en fait
672	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
673	Fr1	donc celle-là…
674	Actions du binôme	(montre la mission de la petite fille)
675	Fr2	ah!
676	Fr1	celle-là, on l'a pas fini
677	Actions du binôme	(montre la mission "aider Baltazar à mieux dormir)
678	Fr1	on en a réussi une et celle-là, elle n'est pas terminée
679	Fr2	et l'autre, on sait pas c'que c'est, ouais du coup il faut la terminer avant de…
680	Fr1	euh… à mon avis, faut retourner voir machin, non?
681	Fr2	retourne avec le plan ouais sur le…
682	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville pour aller sur la place)
	Scénarios	**Retour sur la place**
683	Fr1	ah mais non, là y a plus rien
684	Fr1	ben peut-être… alors la station puisqu'il nous avait dit d'aller voir machin euh…
685	Actions du binôme	(clic sur le plan pour aller à la gare)
	Scénarios	**Retour devant la gare routière**
686	Actions du binôme	(clic sur la valise)
687	Fr1	ah!
688	Fr2	c'est quoi ça?
689	Actions du binôme	(Fr2 montre l'objet bleu de la valise)
690	Fr1	et ça a changé!
691	Actions du binôme	(donnent l'objet bleu à Baltazar)

692	Fr1	"et les informations que tu me donnes" OBS jdirais
693	Fr2	mh, mh..
694	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
695	Fr2	ouh, il peut pas nous redire ça?
696	Fr1	il nous dit d'aller au marché, non?
697	Actions du binôme	(clic sur la valise)
698	Fr1	ouais de toute façon, on peut plus lui…
699	Fr1	on va au marché
700	Actions du binôme	(clic sur le plan pour aller au marché)
701	Fr2	ouais…
702	Fr1	attends, on va aller au marché
	Scénarios	**Devant le marché**
703	Fr2	regarde si…
704	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
705	Fr1	ah! C'est fini
706	Actions du binôme	(Fr1 montre la mission pour aider Baltazar à mieux dormir)
707	Fr2	ben voilà, alors "encuentra el busto…" ah ben faut aller regarder l'histoire du buste qui a été dérobé au musée
708	Fr1	mais il nous a pas dit d'aller au marché?
709	Fr2	si ben va au marché quand même, on sait jamais
	Scénarios	**A l'intérieur du marché**
710	Fr2	y a pt-être un truc qui a changé au marché…
711	Fr1	ah, il est là le buste! Regarde
712	Actions du binôme	(Fr1 montre avec la souris le buste)
713	Fr2	ahh!!
714	Actions du binôme	(Fr1 clique sur la valise et donne le CD à Asdrubal)
715	Fr2	attends faut discuter avec lui, il va pas te filer les trucs comme ça lui hein
716	Fr1	(rires)
717	Fr1	ah!
718	Fr2	ah voilà
719	Actions du binôme	(lecture et traduction à voix haute des réponses pour Asdrubal)
720	Fr1	"tu peux me montrer…"
721	Fr2	"tes bustes"
722	Fr1	ouais, montre-OBS tes bustes
723	Fr2	(rires)
724	Actions du binôme	(écoutent la réponse d'Asdrubal)
725	Fr2	ouais ben ok pas de problème, alors…
726	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone et traduction par Fr1)
727	Fr2	attends
728	Fr1	faut demander à Asdrubal les objets qui se trouvent au fond du truc "para" pour le distraire et pouvoir prendre le buste
729	Fr1	ouais va falloir faire vite hein!
730	Fr2	ah ouais mais comment tu fais ça?
731	Actions du binôme	(clic sur le buste et écoute de la réponse d'Asdrubal)
732	Fr2	ah ben voilà, faut lui demander autre chose alors du coup
733	Actions du binôme	(clic sur la valise et mettent le CD sur le buste mais sans succès)
734	Actions du binôme	(clic sur un autre objet de la valise et le mettent sur Asdrubal)
735	OBS	faut le distraire
736	Fr2	pour le distraire, faut faire autre chose, faut lui faire échanger euh…
737	Actions du binôme	(clic derrière Asdrubal et prend le buste)
	Scénarios	**Image de suite du jeu**
738	Fr2	chope! Pétard!
739	Fr1	(rires)
740	Fr2	tu l'as dérobé!
741	Fr1	oui, ben voilà

742	Fr2	et y a quoi derrière?
	Scénarios	**Devant le musée**
743	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir les missions)
744	Fr1	ouais t'as raison, on n'est pas allés jusqu'au bout
745	Fr1	voilà tac
	Scénarios	**A l'intérieur du musée**
746	Actions du binôme	(écoute du message du monsieur du musée)
747	Fr2	ouais d'accord
748	Fr1	et donc là, tac
749	Actions du binôme	(prennent le buste de la valise et le mettent sur le piédestal mais sans succès)
750	Fr1	non
751	Fr2	tu crois pas que tu pouvais d'abord lui poser "por que…"
752	Actions du binôme	(demandent au monsieur pourquoi le piédestal est vide)
753	Fr1	mais ça, on lui a demandé tout à l'heure…
754	Fr2	ouais mais…
755	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur)
756	Fr2	voilà et on va lui donner maintenant, il va nous donner une récompense comme ça… donne-lui là
757	Fr1	attends… directement?
758	Fr2	ouais, mais à lui, à lui!
759	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le buste au monsieur)
760	OBS	non, tu cliques mal
761	Fr2	ben recommence, non?
762	Actions du binôme	(redonnent le buste au monsieur)
763	Fr2	pt-être qu'il faut lui reposer la question et tu peux lui donner à ce moment-là, non?
764	Fr1	ah voilà!
765	Fr2	c'est bon!
766	Actions du binôme	(écoutent la réponse du monsieur)
767	Fr1	"merci beaucoup pour ce mystère… "

Lignes	TRANSCRIPTION (VIDEO BINOME FRANCOPHONE : Fr3 & Fr4)	
	Scénario	**A l'intérieur de la gare routière, dialogue avec la femme de la billeterie...**
1	Actions du binôme	(lecture des phrases de réponse pour la dame)
2	Fr4	"buenos dias"
3	Fr3	allez, on va dire "bonjour"
4	Actions du binôme	(lecture des phrases de réponse pour la dame)
5	Fr4	"puede cambiar mi boleto?"
6	Fr4	je sais pas, mais jcrois que... le problème c'est vraiment qu'il a pas eu son bus, jcrois qu'il faut demander s'il y a des bus
7	Actions du binôme	(demandent à la dame s'il y a encore des bus et écoute de la réponse)
8	Fr3	y a des "motoristas", ça doit être des… ouh la! Elle se ferme, ça y est, elle est en arrêt (rires), ça doit être des… d'autres moyens de transports…
	Scénario	**Devant la gare routière**
9	Fr4	donc là, est-ce qu'il va nous redire d'aller…?
10	Fr4	ouais, viens on change notre argent
11	Actions du binôme	(clic sur le monsieur du change)
12	Actions du binôme	(écoute du message de Baltazar sur le fait qu'il attend de l'aide en échange de l'information et clic sur le mot "limosna" mais sans regarder la traduction)
13	Fr3	euh, tu veux lequel?
14	Fr4	l'autre, qui nous dit "cambio" donc "change", on change de la monnaie
15	Fr3	ah d'accord donc on lui échange de la monnaie
16	Actions du binôme	(clic sur le monsieur du change et lisent les réponses)
17	Fr4	"cuanto me da por mis billetes extranjeros?"
18	Fr3	celui-là?
19	Fr4	ouais
20	Fr3	ok
21	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur du change)
22	Fr4	on change combien?
23	Fr3	euh… le premier? Jvois pas trop à quoi ça va nous mener…
24	Actions du binôme	(répondent au monsieur du change et lisent les réponses pour lui répondre à nouveau)
25	Fr4	euh, ben jsais pas… Combien on en veut? On va dire 110… On lui a donné combien?
26	Fr3	ah je sais plus, jsuis complètement paumée
27	Fr4	ben on lui demande le maximum
28	Fr3	ouais
29	Fr4	on veut plein de sous!
30	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur)
31	Fr4	il veut nous donner que 55
32	Fr3	ouais bon ben…
33	Fr4	ok, ben donne-nous que 55!
34	Actions du binôme	(clic à nouveau sur le monsieur du change pour refaire)
35	Fr4	ok
36	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur du change)
37	Fr3	oui, tu vois, c'est ça, on n'a pas regardé que c'était divisé par 2. Ben on refait et cette fois, on lui dit de nous rendre le truc
38	Fr4	ouais, on lui repose la question comme ça il va nous donner le truc, comme ça, on va pouvoir aller après prendre…
39	Actions du binôme	(répondent au monsieur du change)
40	Fr3	55
41	Fr4	55

42	Actions du binôme	(écoute de sa réponse et visualisation de ce que le monsieur fait)
43	Fr3	ah, on dirait qu'il…
44	Fr4	il nous donne des sous, cool!
45	Fr3	ouais, des sous sûrement
46	Fr4	attends, viens, on va prendre le bus
47	Fr3	mais on peut pas
48	Fr4	on peut parler au monsieur
49	Actions du binôme	(Fr4 montre du doigt Baltazar)
50	Actions du binôme	(écoute du message de Baltazar sur le fait qu'il attend de l'aide en échange de l'information)
51	Fr4	ah, on lui donne des sous pour une information
52	Fr3	alors les sous, ils sont où?
53	Fr4	on peut lui donner des sous
54	Fr3	ils sont dans le sac
55	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner les sous à Baltazar)
56	Fr4	voilà, on va lui donner des sous, tiens!
57	Actions du binôme	(parlent à Baltazar)
58	Fr3	ah ben "bom dia"
59	Fr4	"bom dia"
60	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
61	Fr4	oui, on veut des informations
62	Fr3	euh…
63	Fr4	"que voce precisa" je pense
64	Fr3	ouais, jpense
65	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
66	Actions du binôme	(écoute de sa réponse et clic sur le mot "gostaria de")
67	Fr3	ah ah…
68	Fr4	(rires)
69	Fr4	va voir dans le... vu que t'as cliqué sur le mot
70	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction de "gostaria de")
71	Fr4	pour voir c'que ça veut dire
72	Fr3	"me gustaria", ah mais j'ai pas suivi ce qu'il a dit, c'est un peu ennuyeux. On continue à lui demander un autre truc? Euh "qué hago?"
73	Fr4	ouais "qué hago?"
74	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar sur le fait d'aller voir Asdrubal au marché)
75	Fr4	ah ben là, faut qu'on aille au marché, voilà!
76	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone)
77	Fr3	ok ben on va au marché
78	Fr4	ok, comment on va au marché?
79	Fr3	ben on va lui demander
80	Fr4	si on peut…
81	Fr3	"no moleste", peut-être qu'il va nous dire…
82	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
83	Fr4	il est énervé
84	Fr4	ouais, faut qu'on aille au marché, c'est où le marché?
85	Fr3	regarde là, y a un plan, on peut le consulter
86	Fr4	ah mais regarde, là y a un plan
87	Fr3	ah ouais
88	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
89	Fr3	"estacion" ben en fait c'est juste que…
90	Fr4	ben viens on va aller par là-bas, on va essayer…
	Scénario	**Navigation dans le jeu (à la recherche du marché)**
91	Fr3	ben on est à la police
92	Fr4	c'est pas là

93	Fr4	on peut aller par là
94	Fr3	par là
95	Fr3	normalement, y a une main pour se diriger quelque part
96	Fr4	ah ben là, parfait!
97	Fr4	c'est pas là non plus
98	Fr3	ben ouais on cherche le marché nous
99	Fr4	non là, c'est de là on vient, retourne par là pt-être… on va ressortir à la "estacion"
100	Fr4	ouais, ben viens, on repart par là-bas pour voir si c'est pas là-bas le marché
101	Fr4	encore plus par là-bas
102	Fr3	faudrait qu'on parle aux gens jsais pas
103	Fr4	mais ils ont pas de petit truc orange
104	Fr4	musée
105	Fr4	on va au musée, allez on va essayer de trouver des (inaudible) et on leur demande le marché
106	Fr3	ouais (inaudible)
	Scénario	**A l'intérieur du musée**
107	Fr3	attends, mais y a aussi là, les missions, y a rien qui…?
108	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
109	Fr4	"ayuda a Baltazar a dormir mejor"
110	Fr3	ah! Il faut aider Baltazar à mieux dormir, d'accord!
111	Fr4	et du coup, faut aller au marché pour changer des objets contre des trucs qui peuvent l'aider à dormir
112	Fr3	mais y a rien... y a pas d'objet qu'on peut prendre hein, c'est plutôt des personnes à qui parler dans le jeu
113	Fr4	mais on en a déjà dans notre valise quelques objets
114	Actions du binôme	(écoute du message du monsieur du musée)
115	Fr4	"Hernando Hernandez…"
116	Fr3	un voyageur… C'est un mec qui a voyagé, peut-être c'est un peintre…
117	Fr4	peut-être que c'est un modèle qu'il expose…
118	Fr3	jpense que… c'est un musée d'histoire naturelle mais pas de peintre
119	Actions du binôme	(lecture à voix haute des réponses pour le monsieur du musée)
120	Fr4	"no entiendo nada" (rires)… "por que…"
121	Fr3	le premier, non?
122	Fr4	ouais
123	Actions du binôme	(demandent au monsieur pourquoi le piédestal est vide et écoutent sa réponse)
124	Fr3	ah faudrait qu'on récupère une statue (rires)
125	Fr4	faut qu'on retrouve la statue comme ça on aura une récompense et on pourra l'aider pt-être…
126	Actions du binôme	(demandent au monsieur pourquoi tant d'intérêt… et écoute de sa réponse)
127	Fr3	on est très curieux!
128	Fr4	(rires)
129	Actions du binôme	(clic sur le mot "ainda")
130	Fr3	attends, qu'est-ce qu'il vient de dire là?
131	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction de "ainda")
132	Fr3	il faut encore apprendre oui, d'accord
133	Fr4	en gros, on est trop curieux, faut que l'expérience nous… nous apprendra plus que ça
134	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur et clic sur le mot "rapaz")
135	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction de "rapaz")
136	Fr3	ok, on passe
137	Fr4	c'est bien beau ce qu'il nous raconte…
138	Fr3	donc euh…

139	Fr4	ben on ressort parce que là, on s'en fous
140	Fr3	euh…
141	Fr4	faut retourner trouver le marché
142	Fr3	j'arrive pas à sortir… ah si!
143	Fr3	on ressort, donc là, on a déjà deux missions
144	Fr4	montre voir les ptits drapeaux pour voir ce qu'il dit
145	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
146	Fr3	ah non, on en a qu'une, j'ai cru que… mais le fait qu'il nous dise qu'on a…
147	Fr4	ouais
148	Fr3	bon, faut déjà qu'on l'aide à mieux dormir
149	Fr4	ouais voilà
	Scénario	**Navigation dans le jeu (à la recherche du marché)**
150	Fr4	vas-y, essaie par là-bas pour voir si on peut trouver un marché…
151	Fr4	y a pas de marché! Et avec le plan pour voir?
152	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
153	Fr3	ça sera pt-être sur la "plaza" mais pt-être à un autre moment, pt-être…
154	Fr4	essaie de… De toute façon, il faut qu'on bouge quoi
155	Fr3	ouais, là y a rien
156	Fr3	c'est quoi ça? "arquitecto", c'est un truc d'architecte
157	Fr4	ouais
158	Fr3	ben y a personne ici! (rires)
159	Fr4	bon ben au OBSns, on sait que de ce côté-là, y a rien
160	Fr3	ouais, c'est tout bloqué
161	Fr4	on retourne par là-bas, puis on essaie de voir où on peut aller, retourner sur la place en effet
162	Fr3	ah ben c'qu'on peut faire maintenant qu'on a la carte, c'est retourner sur la place directement
163	Fr4	ah oui, carrément!
164	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville pour aller sur la place)
165	Fr3	y a personne à qui parler
166	Fr4	par là-bas
167	Fr3	sûre?
168	Fr4	ouais, on est arrivées par là, et on doit repartir par là
169	Fr4	bonjour, on pourrait vous parler
170	Actions du binôme	(se réfèrent au 2 pêcheurs au bord de l'eau)
171	Fr3	non (rires)
172	Fr4	par là
173	Fr3	euh…
174	Fr3	c'est quoi ça?
175	Fr3	ah ben c'est pas des halles de marché ça? Ça y ressemble hein
176	Fr4	justement, j'arrive pas à lire c'qui est écrit
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
177	Fr4	ouh, on a trouvé le marché!
178	Fr3	donc lui, il disait qu'on doit faire quoi?
179	Fr4	"barato, barato", pas cher
180	Fr4	ben oui, vous pouvez nous aider alors…
181	Fr4	"embora", on a dit que ça voulait dire quoi?
182	Fr3	attends "embora"…
183	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir s'il y a la traduction de "embora")
184	Fr3	on l'a pas
185	Fr4	mince!
186	Fr3	bon, de toute façon, y a…
187	Fr4	"Asdrubal"
188	Fr3	il faut demander la 2ème
189	Fr4	ben oui

190	Fr3	parce que y a "aide" dedans
191	Fr4	ouais ouais
192	Actions du binôme	(demandent à Asdrubal s'il peut aider pour partir d'ici)
193	Actions du binôme	(écoute de la réponse d'Asdrubal sur le fait de troquer quelque chose)
194	Fr3	prends-nous une chose, alors…
195	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Asdrubal)
196	Fr3	gostaria de ter meilleurs "suenos", ben oui! L'autre, il demandait des "sueños"
197	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)
198	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
199	Fr3	il est trop chou
200	Fr4	ah donc il nous faut un objet qui va nous permettre… donc déjà…
201	Fr3	il faut… échanger autant que possible
202	Fr4	ouais
203	Fr4	en gros, là on prend dans notre valise, on prend le truc, on lui donne et faut qu'on prenne un objet qui pourrait servir au mendiant
204	Actions du binôme	(clic sur la valise pour échanger un objet à Asdrubal)
205	Fr4	le bus, pt-être pas
206	Fr4	on lui donne les chaussures?
207	Fr3	ouais, on lui donne les chaussures
208	Fr3	ben ça marche pas
209	Fr3	et pourquoi il s'en va notre bonhomme?
210	Fr4	(rires)
211	Fr4	il veut pas prendre nos chaussures!
212	Fr3	non
213	Actions du binôme	(clic à nouveau sur la valise pour donner les chaussures mais sans succès)
214	Fr3	ben pt-être qu'il en veut pas en fait…
215	Fr4	essaie avec autre chose
216	Actions du binôme	(échengent le billet à Asdrubal et écoutent sa réponse)
217	Fr4	ok!
218	Fr3	(rires) on va essayer avec tout (rires)
219	Actions du binôme	(essaient avec d'autres objets)
220	Fr3	on va lui donner de l'argent, pt-être qu'il faut lui troquer avec de l'argent…
221	Actions du binôme	(donnent à nouveau les chausures à Asdrubal mais sans succès)
222	Fr4	on veut le garder notre argent
223	Fr3	bon, on va essayer avec l'argent
224	Actions du binôme	(donnent l'argent à Asdrubal mais sans succès)
225	Fr3	bon faudrait pt-être qu'on trouve autre chose, non?
226	Fr3	on va voir les autres gens… y a des gens à qui parler là…?
227	Actions du binôme	(écoute de la réponse d'Asdrubal sur le fait de troquer quelque chose)
228	Fr4	oui, on veut choisir 1 des 3 trucs
229	Actions du binôme	(regardent rapidement le message donné par le téléphone)
230	Fr4	oui c'est bon
231	OBS	donc là, il vous propose 3 objets, vous les voyez les ptits objets?
232	Fr3	ah d'accord…
233	OBS	d'abord faut placer votre objet de la valise sur un des objets, pas sur lui
234	Fr3	ah! D'accord
235	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent les chaussures en échange)
236	Fr3	donc on prend lequel? Ce truc? Le palmier
237	Fr4	mais c'est quoi?
238	Fr4	c'est pas un truc qui peut être utile?
239	Fr3	on mais voit pas trop c'que c'est, essaie de toute façon
240	Actions du binôme	(posent les chaussures sur l'objet bleu)
241	Fr4	ok
242	Fr3	attends,
243	Fr4	là, il nous a dit : "merci beaucoup, revenez quand vous voulez"

244	Actions du binôme	(clic sur "muito obrigado" sans regarder la traduction)
245	Fr4	ça, ça veut dire "merci beaucoup"
246	Fr3	et du coup, on a gagné quoi?
247	Fr4	du coup, ben là, on va regarder ce qu'il y a
248	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir les objets qu'il y a)
249	Fr4	c'est quoi ça?
250	Actions du binôme	(Fr4 montre l'objet bleu)
251	Fr4	jpense que ça doit être un truc, tu vois genre un vêtement
252	Fr4	ben viens, on change ça aussi
253	Actions du binôme	(échange le billet contre le CD)
254	Fr3	oui ben oui
255	Fr4	hop, on change aussi le bus
256	Actions du binôme	(échengent le bus contre la plante)
257	Fr4	comme ça, on a découvert touts ses trucs
258	Fr3	et est-ce qu'on change…? Euh ouais, ben on a tout changé ce qui était prévu
259	Fr4	et maintenant, on ramène les trucs au bonhomme? Au mendiant?
260	Fr3	ben ouais puisque là, on a une (inaudible)
261	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
262	Fr4	ouais jpense que…
263	Fr3	on va s'en aller parce que…
264	Fr4	le revoir et lui donner nos objets, on va voir s'il les veut
265	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville pour retourner devant la gare)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
266	Fr4	tiens coco, on t'a apporté des trucs
267	Actions du binôme	(veulent parler à Baltazar)
268	Fr3	euh, "no moleste"
269	Fr4	ça veut dire quoi "no moleste"?
270	Fr3	euh… en français "excusez-OBS, je dois…" "ne vous dérangez-pas" jcrois
271	Fr4	oui mais là, on veut pas
272	Fr3	ben donne-lui un truc
273	Actions du binôme	(clic sur la valise)
274	Fr4	on lui donne celui-là
275	Fr3	ben donne-lui par ordre…
276	Actions du binôme	(donnent l'objet bleu à Baltazar et écoutent sa réponse)
277	Actions du binôme	(donnent la plante à Baltazar)
278	OBS	faut lui répondre
279	Fr3	ah faut lui répondre, ok
280	Actions du binôme	(lecture des phrases de réponse pour Baltazar)
281	Fr3	euh… "pideselo a alguien mas", "como e que inflo esto?"…
282	Fr4	je sais pas c'que ça veut dire
283	Fr4	on lui demande?
284	Fr3	ouais au pire…
285	Actions du binôme	(demandent à Baltazar comment gonfler ça sans savoir ce que ça veut dire)
286	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
287	Fr3	il veut un truc pour respirer
288	Fr4	ouais
289	Fr3	une fleur alors… (rires)
290	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner la plante à Baltazar)
291	Fr3	une fleur, c'est plus pétillant…
292	Fr4	(rires)
293	Fr3	qu'un objet
294	Fr4	(rires)
295	Actions du binôme	(redonnent la plante à Baltazar mais sans succès car clique mal)
296	Fr4	ouais, essai de lui donner
297	Fr3	bon on va essayer d'autres choses…

298	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner le CD à Baltazar et écoute de sa réponse)
299	Fr4	et refais avec le truc bleu puisque les autres trucs, il nous a pas dit que ça l'intéressait
300	Actions du binôme	(clic sur la valise pour redonner l'objet bleu à Baltazar)
301	Fr4	clique dessus, clique dessus! Vite!
302	Actions du binôme	(Fr4 se réfère à l'expression soulignée : "assim nao presta")
303	Fr3	mais jcrois qu'on l'avait déjà celui-là
304	Fr4	non, justement, on l'avait pas
305	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voi s'il apparaît la traduction de "assim nao presta")
306	Fr4	ben redonne-lui le même truc comme ça on voit ce que ça veut dire
307	Actions du binôme	(clic sur la valise pour redonner l'objet bleu à Baltazar)
308	Fr3	et si on lui donne de l'argent?
309	Fr4	jpense que ça va pas l'aider à mieux dormir hein
310	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
311	Fr4	ben il a un problème de respiration
312	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner de l'argent à Baltazar)
313	Fr3	mais oh! Bon ça me gave ce machin!
314	Fr4	bon faut qu'il arrête de bouger
315	Fr3	non mais…
316	Actions du binôme	(redonnent l'objet bleu à Baltazar pour refaire et relire ce qu'il dit)
317	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar et clic sur l'expression "assim nao presta")
318	Fr4	oui! On l'a eu!
319	Fr3	donc…
320	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir ce que signifie cette expression)
321	Fr4	qu'est-ce que ça veut dire?
322	Fr4	"asi no me sirve", ouais mais qu'est-ce que tu veux d'autre?
323	Fr3	bon ben ça veut dire qu'il faut pt-être qu'on retourne au marché… Attends, y a pt-être d'autres gens qui…
324	Fr4	ouais
325	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville pour aller au marché à nouveau)
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
326	Fr4	on peut parler qu'à lui, hein? Pt-être qu'il a d'autres objets à nous échanger
327	Fr3	ouais peut pt-être échanger (inaudible) parce qu'il disait "échanger tant que vous voudrez"
328	Actions du binôme	(demandent à Asdrubal s'il connaît le mendiant et écoute de sa réponse)
329	Fr4	ouais comme ça, il nous donnera pt-être ce qui lui fera plaisir
330	Fr3	bon (rires)
331	Actions du binôme	(disent à Asdrubal la phrase de Baltazar)
332	Fr4	ah, qu'est-ce qu'il va nous donner là…
333	Actions du binôme	(regardent le message du téléphone)
334	Fr4	bon ça c'est toujours pareil
335	Fr3	il a pt-être changé… Ah ben non, c'est les mêmes trucs (rires)
336	Fr4	c'est les mêmes trucs (rires)
337	Fr4	et si on lui propose un bus, il sera content?
338	Fr3	ah oui, on n'a pas essayé au fait
339	Fr4	ou des chaussures, tu crois que ça l'aidera à mieux dormir? (rires)
340	Actions du binôme	(clic sur la valise pour échanger l'objet bleu contre le billet)
341	Actions du binôme	(échangent ensuite la plante contre les chaussures)
342	Fr3	qu'est-ce qu'on prend?
343	Fr4	les chaussures pour mieux dormir
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
344	Fr3	alors, on va lui donner… euh ça
345	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner le billet à Baltazar)
346	Fr3	ah! "donde estoy?", on lui a même pas demandé où on était…
347	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)

348	Fr4	ah mais faut encore qu'on lui donne des sous
349	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner les chaussures, ensuite le billet, l'argent à Baltazar)
350	Fr3	y a rien qui l'intéresse, même pas l'argent (rires)
351	Actions du binôme	(clic sur la valise pour lui donner le CD mais sans succès)
352	Fr3	bon, alors est-ce qu'on va chercher le dernier truc qu'on n'a pas essayé?
353	Fr4	ben oui
354	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville pour aller au marché à nouveau)
355	Fr3	et puis sinon, faudra pt-être trouver quelque chose ailleurs qu'on pourra échanger encore, je sais pas…
356	Fr4	mh, mh… d'autres objets
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
357	Fr4	attends, faut d'abord lui parler pour qu'on puisse échanger nos trucs
358	Fr3	ah oui
359	Actions du binôme	(clic sur la valise et échange du CD contre le bus)
360	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville pour retourner devant la gare)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
361	Fr3	alors, c'était ça hein?
362	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le bus à Baltazar mais sans succès)
363	Fr4	retourne sur la place ou n'importe où, il faut qu'on aille voir le dernier lieu
364	Actions du binôme	(Fr4 montre le plan de la ville et se réfère au lieu qui manque)
365	Fr3	ouais ben justement, faut pt-être qu'on marche…
366	Fr4	ben autant aller directement avec la carte ouais
367	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
368	OBS	vous êtes sûre qu'il n'y a pas un objet qui était intéressant?
369	Fr4	ben on les a tous essayés
370	OBS	mais y en a un en particulier où il ne vous disait pas la même chose
371	Fr3	ah bon… Ah oui, il disait : "jsuis pas intéressé par l'argent"
372	Actions du binôme	(clic sur la valise et lui donnent l'argent mais sans succès)
373	Fr3	et est-ce qu'on peut lui changer de l'argent… Pff je sais plus… Jsuis nulle en jeux vidéo déjà
374	Fr4	(rires)
375	OBS	y en a que vous lui avez donné et il fallait répondre quelque chose mais vous après vous n'avez pas…
376	Fr4	ah ben là, dis-lui "a que voce precisa?"
377	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
378	Actions du binôme	(donnent le billet à Baltazar mais sans succès)
379	Fr4	c'est pour les sous qu'il a dit un truc différent
380	OBS	vous êtes sûres?
381	Fr3	je suis perdue
382	Actions du binôme	(donnent de l'argent à Baltazar mais sans succès)
383	Fr4	ben on retourne au marché et on reprend les autres
384	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le bus à Baltazar mais sans succès)
385	OBS	c'est quoi la mission?
386	Fr4	c'est de l'aider à dormir mais le truc bleu, il a dit qu'il en voulait pas
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
387	OBS	mais il a dit quelque chose d'autre en plus
388	Fr3	on va jamais y arriver (rires)
389	Fr4	mh, mh…
390	Actions du binôme	(regardent le message du téléphone)
391	Fr3	c'est toujours la même chose là)
392	Fr4	le truc bleu
393	Actions du binôme	(échangent le bus contre l'objet bleu)
394	Fr3	mais on les a tous échangés

395	Fr4	non non, mais jpense que c'est avec le truc bleu
396	Fr3	tu crois?
397	Fr4	ouais
398	Actions du binôme	(échangent le billet contre le CD)
399	Fr3	attends, on change, on sait jamais
400	Actions du binôme	(échangent les chaussures contre l'argent)
401	Fr3	mapa
402	Actions du binôme	(clic sur le plan pour retourner devant la gare)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
403	Fr3	c'était ça, hein?
404	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'objet bleu à Baltazar)
405	Fr3	ah oui, t'as raison, bon on va voir ce qu'il a dit
406	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction de "assim nao presta")
407	Fr3	ça ne me sert à rien
408	Fr4	oui, ça lui sert à rien
409	Fr4	"pideselo a alguien mas"
410	Fr3	euh, attends…
411	Actions du binôme	(demandent à Baltazar comment gonfler ça)
412	Actions du binôme	(écoute de sa réponse)
413	Fr3	ah faut qu'on aille à la place en fait, on dirait
414	Fr3	bon on va essayer parce que là de toute façon, on tourne en rond
415	Actions du binôme	(clic sur le plan pour aller sur la place)
	Scénario	**Sur la place (avec Eusebio)**
416	Fr4	ah voilà, là on peut parler au bonhomme
417	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Eusebio)
418	Fr4	ah oui, c'est lui qu'il fallait chercher
419	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone)
420	Fr4	ah ben essaie de lui donner… c'est quoi la "almohada"?
421	Fr3	ah oui, faut qu'il gonfle un truc
422	Actions du binôme	(clic sur la valise)
423	Fr3	qu'est-ce qui peut se gonfler?
424	Fr4	ah! C'est un matelas, c'est un matelas, il faut qu'il le gonfle
425	Actions du binôme	(Fr4 montre l'objet bleu)
426	Fr3	ahh!! Ah c'était un matelas!
427	Actions du binôme	(donnent l'objet bleu à Baltazar)
428	Actions du binôme	(écoute des messages de la dame et d'Eusebio concernant la petite fille)
429	Fr4	faut acheter des ballons pour la petite, pour la consoler
430	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone concernant l'association des mots aux ballons)
431	Actions du binôme	(association du mot "sol" avec le ballon en forme de soleil)
432	Actions du binôme	(association du mot "amarelho" avec le ballon jaune)
433	Fr3	euh… "nuvem" c'est là
434	Actions du binôme	(association du mot "nuvem" avec le ballon en forme de nuage)
435	Fr3	"blanco"
436	Actions du binôme	(association du mot "branco" avec le nuage blanc)
437	Fr3	corazon, no?
438	Actions du binôme	(association du mot "corazao" avec le ballon en forme de cœur)
439	Actions du binôme	(association du mot "cor de rosa" avec le ballon rose)
440	Actions du binôme	(association du mot "coelho" avec le ballon en forme de lapin)
441	Actions du binôme	(association du mot "azul claro" avec le ballon bleu)
	Scénario	**Image de suite du jeu**
442	Fr4	cool, il va chercher son ballon
	Scénario	**Retour sur la place (avec le policier)**
443	Actions du binôme	(écoute du message du policier)
444	Fr4	ah, oups! (rires)

	Scénario	Au commissariat
445	Fr3	il est interdit de voler en public?
446	Fr4	voilà donc on va devoir aller en prison
447	Actions du binôme	(écoute du message du policier)
448	Fr4	on a pris des risques pour une petite fille
	Scénario	**Devant le commissariat**
449	Fr4	en gros, il nous a juste dit : faites gaffe parce que la prochaine fois, ça va pas le faire
450	Fr4	donc va dans le truc mission pour voir où on en est
451	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
452	Fr3	ah ben ça c'est fait, on a fait une mission
453	Actions du binôme	(Fr3 se réfère à la mission de la petite fille)
454	Fr4	ouais parfait!
455	Fr3	pt-être faut qu'on…
456	Fr4	pt-être essaie, on retourne sur la place récupérer le matelas et on va l'apporter au…
457	Fr3	ouais voilà
458	Actions du binôme	(clic sur le plan pour aller sur la place)
	Scénario	**Retour sur la place**
459	Fr3	on peut plus lui parler, elle non plus…
460	Fr4	et regarde dans la malette peut-être, non? Faut pt-être regarder, si ça strouve, elle y est
461	Actions du binôme	(clic sur la valise)
462	Fr4	oui! Il est gonflé!
463	Fr3	ah ben voilà! Très bien, on va retourner à la gare…
464	Fr4	donner le…
465	Actions du binôme	(clic sur le plan pour retourner devant la gare)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
466	Fr3	alors hop!
467	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'objet bleu à Baltazar)
468	Fr4	"y los datos que me ofrecio?"
469	Fr3	ben voilà, ouais
470	Actions du binôme	(demandent à Baltazar les informations qu'il a promises et écoute de sa réponse)
471	Fr4	encore, faut qu'on retourne au marché
472	Fr3	attends, on va continuer de lui parler tant qu'on peut lui parler
473	Fr3	"e agora…"
474	Fr4	vas-y, je sais pas c'que ça veut dire mais…
475	Actions du binôme	(demandent ce qu'il faut faire à présent à baltazar et écoute de sa réponse)
476	Fr3	de toute façon, il nous invite à retourner au marché
477	Fr4	ouais
478	Fr3	bon on y retourne
479	Actions du binôme	(continuent de répondre à Baltazar et écoutent sa réponse)
480	Fr3	bon, on sait pas trop c'qu'il nous dit là…
481	Fr4	vas-y, clique sur le dictionnaire là
482	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir ce que signifie "sei ta")
483	Fr4	ah il faut vraiment… faut qu'on aille au marché
484	Actions du binôme	(clic sur le plan pour aller au marché)
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
485	Fr4	ah tiens, faut lui parler à lui
486	Actions du binôme	(lecture des phrases pour parler à Asdrubal)
487	Fr4	"bustos", ah ben oui! Ah donc là faut qu'on essaie de retrouver le buste
488	Fr3	ah! Ah oui, c'est vrai
489	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal et écoutent sa réponse)

490	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone et traduction)
491	Fr3	ah donc faut voler un buste et c'est ça le buste, hein?
492	Actions du binôme	(Fr3 montre la statue)
493	Fr3	alors on va lui demander…
494	Fr4	vas-y!
495	Actions du binôme	(clic sur le buste pour le prendre)
496	Fr3	attends, on a eu quoi là?
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
497	Fr3	ah si, ah oui, jcroyais qu'il fallait le distraire
	Scénario	**Devant le musée**
498	Fr3	alors voilà, le musée
499	Fr4	ouh ouh!
	Scénario	**A l'intérieur du musée**
500	Fr4	si ça se trouve, c'est pas le bon hein
501	Fr3	ben on essaie
502	Fr3	tu vas le poser et on va voir
503	Fr4	s'il nous donne une récompense
504	Actions du binôme	(écoute du message du monsieur du musée)
505	Fr3	t'as vu, c'est un voyageur, le mec qui a disparu
506	Actions du binôme	(demandent au monsieur l'intérêt de savoir ça et écoutent sa réponse)
507	Fr4	ouais mais là, il nous dit pas comment faut faire
508	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent la statue au monsieur mais sans succès)
509	Fr3	non non, ah ouais…
510	Fr3	ou peut-être, tu le mets sur le socle
511	Fr4	jvais essayer de lui donner déjà
512	Fr3	non, ça fait la même chose, essaie de le mettre sur le socle direct puis on va voir
513	Actions du binôme	(déposent la statue sur le piédestal mais sans succès)
514	Actions du binôme	(donnent à nouveau la statue au monsieur et c'est avec succès)
515	Fr3	mh, mh…

Lignes	TRANSCRIPTION (VIDEO BINOME FRANCOPHONE : Fr5 & Fr6)	
	Scénario	**A l'intérieur de la gare routière**
1	Fr6	alors, celui-ci, on peut aller parler au monsieur là
2	Actions du binôme	(Fr6 se réfère au policier)
3	Fr6	alors là, j'ai rien compris
4	Fr5	"monsieur, vous ne pouvez pas rester ici"
5	Fr6	"rodoviaria"…
6	Fr5	"rodoviaria" jpense que c'est la voie ferrée
7	Fr6	ouais
8	Actions du binôme	(écoute de la réponse du policier)
9	Fr5	il le fait sortir
10	Fr6	on sort ou on monte?
11	Fr5	il lui dit "accompagne-OBS à la sortie" mais on n'est pas obligés de le suivre
12	Fr6	ah
	Scénario	**Devant la gare routière**
13	Fr6	tiens, y a un monsieur… Ah, il veut du change
14	Fr5	du change ouais (rires)
15	Actions du binôme	(lisent et écoutent le message de Baltazar sur le fait qu'il peut aider)
16	Fr5	"una esmola em troca de informacion…"
17	Fr5	faut lui taper dessus
18	Actions du binôme	(parlent avec Baltazar)
19	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Baltazar)
20	Fr6	ouais jpeux lui demander, il doit bien connaître, non?
21	Actions du binôme	(demandent à Baltazar "donde estoy?")
22	Fr5	ouais
23	Fr6	jsais pas
24	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
25	Fr5	"jveux vous aider… à trouver des informations"
26	Fr6	ouais, ben… parce que là on a quoi en bas? On peut regarder la mission, c'qu'on a dans la malette, la carte, "libreta" jme souviens plus c'que c'est…
27	Fr5	faut qu'on regarde c'qu'on est censé faire pt-être en premier
28	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
29	Fr6	"mision no iniciada", bon ben on n'a pas de mission encore
30	Fr5	d'accord
31	Fr6	on va voir c'qu'on a dans le sac
32	Actions du binôme	(clic sur la valise)
33	Fr5	un vieux bus
34	Actions du binôme	(clic sur le bus et le posent en pensant pouvoir prendre le bus)
35	Fr5	c'est ici, "rodoviaria"
36	Fr6	c'est ici?
37	Fr5	jpense
38	Fr6	ouais mais faudrait trouver, ça n'a pas l'air d'une gare
39	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
40	Fr5	"estacion"
41	Actions du binôme	(clic sur le traducteur)
42	Fr5	vas-y, on le refait parler pour voir c'qu'il nous dit
43	Fr6	ouais mais il nous faut pt-être de l'argent au départ, faut pt-être regarder c'qu'on a au départ dans la malette effectivement… mais bon un change dans la rue comme ça, on ferait mieux de trouver un guicher
44	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Baltazar)
45	Fr6	ça me rappelle l'arrivée à Caracas (rires)

46	Fr5	(rires)
47	Fr6	un mec il te saute dessus et y en a 15000
48	Fr5	comment ça marche?
49	Actions du binôme	(clic sur la valise)
50	Fr6	c'est quoi ça?
51	Actions du binôme	(Fr6 se réfère au billet de la valise)
52	Fr6	eh ben c'est pas gagné
53	OBS	vous n'avez pas fini de répondre
54	Fr5	avec lui? Faut qu'on retape?
55	OBS	mh, mh…
56	Fr5	il dit plus rien
57	Fr6	ah "no moleste"
58	Fr5	"ne vous dérangez pas"
59	Actions du binôme	(répondent "no moleste" à Baltazar et écoutent sa réponse)
60	Fr5	"nao me fale mal", "ça me fait… remets-le pour voir
61	Actions du binôme	(répondent à nouveau "no moleste" à Baltazar et écoutent sa réponse)
62	Fr5	"ne me faites pas **, je peux vous aider", non?
63	Fr6	mh, mh…
64	Actions du binôme	(parlent au monsieur du change)
65	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur du change)
66	Actions du binôme	(répondent au monsieur "quiero trocar")
67	Fr5	"una esmola"
68	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur)
69	Fr5	"je troque 2 pour 1", "troco"
70	Fr6	2 pour 1?
71	Fr5	"troco dos por uno"
72	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur du change)
73	Fr5	ben c'est… Combien est-ce qu'il dit? On peut relire?
74	Fr6	no
75	Fr5	"troco dos por uno"
76	Actions du binôme	(répondent au monsieur et écoutent sa réponse)
77	Fr5	"combien vous en voulez pour 6 billets étrangers?"
78	Fr6	ah ben 1100, le plus, non?
79	Fr5	ouais
80	Actions du binôme	(écoute de la réponse du monsieur)
81	Fr5	non
82	Fr6	"non, c'est une erreur", non?
83	Fr5	"je dois vous donner 300"
84	Fr6	ben alors quoi?
85	Actions du binôme	(clic à nouveau pour parler au monsieur)
86	Fr5	"cuanto me da por sus billetes extranjeros", non? Ben vas-y
87	Actions du binôme	(demandent au monsieur combien il donne pour les billets étrangers)
88	Actions du binôme	(écoute de sa réponse "troico dos por um")
89	Fr5	"troco dos por uno"
90	Fr6	bon ben…
91	Fr5	"je te donne 2 pour 1"
92	Fr6	ah, 2 pour 1, "troico", "je troque"
93	Fr5	mh, mh…
94	Actions du binôme	(répondent au monsieur du change et écoutent sa réponse)
95	Fr5	ah ouais, en fait, on doit faire le calcul nous-mêmes
96	Fr5	et c'était combien que tu voulais? Un billet de 10 et 1 billet de 100?
97	Fr6	non mais maintenant, jveux juste savoir combien on va changer, non?
98	Actions du binôme	(répondent au monsieur "220" et écoutent sa réponse)
99	Fr5	ben c'était ça, fallait qu'on calcule
100	Fr6	ah faut calculer

101	Fr6	ça veut dire qu'on comprend absolument rien à ce qu'il est en train de nous raconter
102	Fr5	mais si
103	Fr5	"change"
104	Fr6	allez, on change
105	Actions du binôme	(clic à nouveau pour parler au monsieur)
106	Fr5	attends, mais pourquoi il parle lui depuis tout à l'heure?
107	Actions du binôme	(Fr5 se réfère à Baltazar)
108	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur du change)
109	Fr5	allez, on le refait
110	Fr5	"cuanto me da por sus billetes extranjeros"
111	Actions du binôme	(répondent au monsieur et écoutent sa réponse)
112	Fr5	"jte donne 2 pour 1", est-ce que "dois" c'est 2 déjà? Uno, due…
113	Fr6	dos
114	Fr5	ouais
115	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur du change)
116	Fr5	10 pour 1!, c'est 10
117	Fr5	4 billets de 10, ça fera 400, euh 40 billets
118	Actions du binôme	(répondent au monsieur du change et écoutent sa réponse)
119	Fr5	là, il va nous dire…
120	Fr6	ben 4 alors
121	Fr5	400
122	Actions du binôme	(répondent au monsieur du change et écoutent sa réponse)
123	Fr5	(rires)
124	Fr6	(rires)
125	Fr5	on refait
126	Actions du binôme	(clic à nouveau pour parler au monsieur)
127	Fr5	"jt'en donne 2 pour 1"
128	Fr5	le plus facile…
129	Actions du binôme	(répondent au monsieur et écoutent sa réponse)
130	Fr5	bon 4 de 100
131	Fr5	et tout à l'heure, il nous a donné la réponse, c'était 200
132	Actions du binôme	(répondent au monsieur et écoutent sa réponse)
133	Fr5	"pegue 200…", "prends"!
134	Fr6	ok
135	Fr5	ouf! (rires)
136	Fr5	comment on se ferait arnaquer t'sais
137	Fr6	allez, ben on va se barrer par là, non? On va choper le bus là
138	Fr5	ouais
139	Fr6	enfin jsais pas, si on s'met là
140	Fr5	le bus
141	Fr6	ah
142	Fr5	ah ben il s'arrête pas
143	Actions du binôme	(clic sur la valise et prennent le bus pour le mettre sur le bus qui passe)
144	Fr5	ah ben on peut traverser
	Scénario	**Navigation dans le jeu**
145	Fr5	ah, voilà!
146	Fr6	bon ben là y a personne à qui parler en fait
147	Fr5	la grand-mère ou le pépé, on va lui acheter des ballons
148	Fr6	non, ils ont pas de truc sur la tête
149	Fr5	ah oui, c'est vrai
150	Fr6	faut regarder dans la mission
151	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
152	Fr5	"ayuda a Baltazar a dormir mejor"
153	Fr6	ah ben faut qu'on aille voir le…

154	Fr5	parce que c'est un fous en fait
155	Fr6	Non, "ayuda a Baltazar a dormir mejor"?
156	Fr5	"aide Baltazar à mieux dormir"
157	Fr6	ben c'était euh…
158	Fr5	on l'a déjà fait un peu ça veut dire
159	Actions du binôme	(Fr5 se réfère à la couleur de la mission)
160	Fr6	c'est pas…
161	Fr5	ben on va par là-bas
162	Fr6	bon, ben la ville elle est petite hein
163	Fr6	c'est la police mais on veut pas y aller, on peut plus revenir en arrière là?
164	Fr5	passe le ptit pont
165	Fr5	euh la carte peut-être
166	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
167	Fr5	voilà, on va aller à la "plaza", retourne à la place pour voir
168	Fr5	y a pas un truc là à faire?
169	Fr6	ben OBS j'irais bien revoir par là
170	Fr5	vas-y, on se croirait en Amérique
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
171	Fr6	ah ben le voilà, c'est lui
172	Actions du binôme	(Fr6 se réfère à Baltazar)
173	Fr6	c'est lui, on doit l'aider à dormir
174	Fr5	"o que voce precisa?", "qu'est-ce que vous voulez?", non?
175	Fr6	ouais
176	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
177	Fr5	va au "mercado" et fais…
178	Fr6	ben euh…
179	Actions du binôme	(parlent à nouveau à baltazar)
180	Fr5	"donde estoy?", il demande peut-être "qu'est-ce que vous voulez savoir?"
181	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
182	Fr5	"jvais vous aider à vous donner de l'information"
183	Fr5	"no moleste"
184	Actions du binôme	(répondent à Baltazar "no moleste")
185	Fr5	mm, "ne m'embêtez pas si jveux vous aider…"
186	Fr5	donc tu peux le faire
187	Fr6	bon ben quoi alors? "qué hago?", ça doit vouloir…
188	Fr5	"qu'est-ce que je fais?"
189	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
190	Fr5	"va au marché et ache Asdrubal"
191	Fr5	ben on fait c'qu'il dit hein, on va au marché, on peut l'appeler?
192	Actions du binôme	(clic sur le téléphone pour voir)
193	Fr6	non, on peut pas
194	Fr5	non, on peut pas
195	Fr5	jsais pas c'que c'est "esmola", "una esmola em troca…"
196	OBS	on peut cliquer sur les mots soulignés
197	Fr6	sur les quoi?
198	Fr5	sur les mots soulignés?
199	OBS	mh, mh…
200	Fr5	il faut cliquer, alors reclique sur lui
201	Fr6	là? Sur qui?
202	Fr5	sur lui
203	Actions du binôme	(clic sur Baltazar à nouveau)
204	Fr5	et clique sur le rouge
205	Actions du binôme	(clic sur le mot "esmola" et regardent la traduction dans le traducteur)
206	Fr5	c'est une "limonade"
207	Fr5	c'est ça, non?

208	Fr6	une limonade, ben ouais
209	OBS	non, "limosna"
210	Fr5	un citron? "una limona"
211	Fr5	la manche?
212	Fr6	il veut de l'argent
213	Actions du binôme	(clic à nouveau pour parler à Balzatar)
214	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
215	Fr5	ah il veut des sous pour qu'on lui donne de l'information
216	Fr6	ben on peut lui donner… On doit avoir des sous là-dedans
217	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir)
218	Fr5	oui
219	Fr6	allez, on lui donne des sous
220	Actions du binôme	(donnent de l'argent à Baltazar)
221	Fr6	tiens, prends les sous
222	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
223	Fr6	ah ouais, tu vois quoi alors?
224	Fr5	mais il les a quand même gardé!
225	Actions du binôme	(clic sur la valise)
226	Fr6	ah il veut pt-être ça alors
227	Fr5	des chaussures
228	Actions du binôme	(donnent les chaussures à Baltazar et écoutent sa réponse)
229	Fr6	ah
230	Actions du binôme	(clic sur la valise)
231	Fr6	tu veux quoi alors?
232	Actions du binôme	(donnent le billet à baltazar)
233	Fr6	ah il veut un billet de bus!
234	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
235	Fr6	non ben jsais pas c'qu'il veut alors
236	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent le bus à Baltazar)
237	Actions du binôme	(écoute de sa réponse)
238	Fr6	ben alors…
239	Fr5	retape sur ce qu'il dit
240	Fr6	attends, la mission c'est…
241	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
242	Fr6	il faut que… à dormir mieux
243	Fr6	euh ouais ben…
244	Actions du binôme	(parlent à nouveau à baltazar)
245	Fr5	appuie sur "fale"
246	Fr5	trop tard!
247	Fr6	ben ouais mais s'il parle trop vite…
248	Actions du binôme	(répondent à nouveau "no moleste" à Baltazar et écoutent sa réponse)
249	Actions du binôme	(clic sur le mot "fale" et regardent la traduction dans le traducteur)
250	Fr5	ah! "ne me parlez pas mal"
251	Fr6	ah
252	Fr5	ah ben oui euh, "fallo portugués", c'est comme ça qu'on dit…
253	OBS	il vous a dit quelque chose tout à l'heure…
254	Fr5	d'aller au mercado
255	Fr6	ouais ben on va par là
256	Fr5	sinon sur le plan… Comiseria…
257	Fr6	ouais mais non, jpense qu'il faut le découvrir à pieds, de toute façon, y a pas 15000 directions
258	Fr5	ouais vas-y
Scénario		**Navigation dans le jeu (à la recherche du marché)**
259	Fr5	"policia"
260	Fr6	encore?

261	Fr5	vas-y, on passe le ptit pont
262	Fr6	le pont, on peut pas
263	OBS	c'est quand tu vois la main que tu peux
264	Fr5	y a pas de main là
265	Fr6	mais là, c'est de où on vient
266	Fr6	ben là, on y est pas allés par là
267	Fr5	vas-y, on continue hein, on se promène
268	Fr6	mh, mh…
269	Fr5	il disait "en el mercado", ah ben… Non c'est pas le "mercado" ça…
270	Fr6	ben là, on doit pouvoir y aller…
271	Fr6	non, on peut pas aller voir la police
272	Fr5	va sur la carte
273	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
274	Fr5	"estacion", on y retourne?
275	Fr5	"mercado", ah vas-y, revas sur la carte, jl'ai vu marqué
276	Actions du binôme	(clic à nouveau sur le plan de la ville)
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
277	Fr5	là, lui
278	Actions du binôme	(Fr5 se réfère à Asdrubal)
279	Actions du binôme	(écoute de ce que dit Asdrubal)
280	Fr5	"jpeux vous aider?"
281	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Asdrubal)
282	Fr5	"busco a Asdrubal"
283	Fr6	euh "je cherche Asdrubal"
284	Actions du binôme	(écoute de la réponse d'Asdrubal)
285	Fr5	"ça ne m'intéresse pas"
286	Fr5	on a dû l'insulter ou jsais pas… (rires)
287	Fr5	"conoce al mendigo?"
288	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal et écoutent sa réponse)
289	Fr5	"que el no me…"
290	Actions du binôme	(demandent à nouveau à Asdrubal s'il connaît le mendiant)
291	Actions du binôme	(écoute de sa réponse)
292	Fr5	ok, retape pour voir
293	Fr5	"gostaria de ter melhores…"
294	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal et écoutent sa réponse)
295	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone)
296	Fr5	on va faire un échange en fait, faut qu'on prenne un objet de notre valise et qu'on l'emmène vers les objets que nous donne Asdrubal pour les changer
297	Fr5	mm "change les objets autant de fois que tu veux mais il faut que Asdrubal ait l'objet qu'on a besoin de ramener au mendiant"
298	Fr5	et c'est quoi qu'il voulait le mendiant?
299	Fr6	un endroit où dormir
300	Fr5	ah oui
301	Actions du binôme	(clic sur la valise
302	Fr6	donc il veut, enfin faut l'aider à améliorer son sommeil
303	Fr5	donc là on peut changer, on a qu'à lui donner des pompes pour Asdrubal
304	Fr6	c'est les chaussures?
305	Fr5	ouais
306	Actions du binôme	(donnent les chaussures à Asdrubal)
307	OBS	faut mettre sur les objets
308	Fr5	sur lui?
309	OBS	non, sur les objets qu'il a devant
310	Fr6	euh, qu'est-ce qui pourrait l'aider à dormir là?
311	Fr5	jvois pas trop bien là
312	Actions du binôme	(effectuent un zoom avant pour mieux voir les objets)

313	Fr6	euh…
314	Fr5	un CD, la musique à droite
315	Fr6	ah ouais, tu crois?
316	Fr5	une ptite plante t'as vu?
317	Fr5	euh ben vas-y
318	Actions du binôme	(reviennent à l'écran normal du jeu)
319	Actions du binôme	(clic sur la valise)
320	Fr5	on lui donne le… les chaussures
321	Actions du binôme	(donnent les chaussures)
322	Fr5	faut y mettre sur la table rouge peut-être
323	Actions du binôme	(mettent les chaussures sur la table rouge)
324	Fr5	ah non
325	Actions du binôme	(prennent à nouveau les chaussures et les mettent sur les objets d'à côté)
326	Fr6	on a un ptit bus là, on peut lui donner un ptit bus
327	Actions du binôme	(donnent le bus mais sans succès)
328	OBS	c'est quoi les objets qu'il vous présente? Ils sont où?
329	Fr5	ben ils sont devant lui, à gauche
330	Fr6	ils sont là non? C'est ça?
331	Actions du binôme	(Fr6 se réfère aux objets à côté d'Asdrubal)
332	OBS	non, regardez bien
333	Fr5	c'est ça là?
334	OBS	non
335	Fr5	derrière lui
336	OBS	non
337	Fr5	non plus? A droite?
338	OBS	devant lui mais…
339	Fr5	ah les trois là, d'accord
340	Fr6	ah mais, jsais pas, jvois pas bien en fait
341	Fr5	un CD, un arbre
342	Actions du binôme	(clic sur la valise et échangent les chaussures contre l'objet bleu)
343	Fr5	"muito obrigado", "bonjour"
344	Fr6	"merci beaucoup"
345	Fr5	ah oui! "merci beaucoup"
346	Fr6	euh, "tu peux prendre c'que tu veux" (rires)
347	Fr5	"revenez quand vous voulez", "volte quando quiser"
348	Fr6	bon mais en gros là, euh il nous a donné un truc en échange?
349	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir)
350	Fr5	ben il devait ouais… Là!
351	Fr6	ah si
352	Fr5	on sait pas trop c'que c'est… Ben ça, on va aller l'apporter au mendiant, non?
353	Fr6	ouais
354	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
355	Fr5	"bom dia", "donde estoy?"
356	Actions du binôme	(demandent à Baltazar "donde estoy?" et écoutent sa réponse)
357	Fr5	ouais, mets-lui l'objet dessus
358	Actions du binôme	(clic sur la valise et donnent l'objet bleu à Baltazar)
359	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
360	Fr5	il veut pas ça
361	Actions du binôme	(répondent à Baltazar pour gonfler et écoutent sa réponse)
362	Fr5	"inflo"?
363	Fr6	ah il lui faut un truc pour respirer mieux
364	Fr5	ouais
365	Fr6	parce qu'il a des problèmes pulmonaires
366	Fr5	OBS jme suis dit… Refais-le parler, on va appuyer sur les mots en rouge

367	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
368	Fr5	c'est pt-être pas faux mais…
369	Actions du binôme	(reparlent à baltazar)
370	Actions du binôme	(clic sur le mot "gostaria de")
371	Fr5	c'est "gustaria de", "j'aimerais"
372	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour vérifier)
373	Fr5	ouais c'est pareil
374	Actions du binôme	(répondent "qué hago?" à Baltazar)
375	Fr5	"ache", "ache", cliques dessus!
376	Fr6	ah…
377	Fr5	trop tard!
378	Fr6	on va recommencer
379	Fr5	jsais même pas si ça s'dit "ache" (rires)
380	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal et écoutent sa réponse)
381	Fr5	"me ajude", "tu m'aides", "ayudar"
382	Actions du binôme	(clic sur le mot "me ajude" et regardent la traduction dans le traducteur)
383	Fr5	"ayudeme" ouais c'est ça
384	Fr6	faut l'aider mais…
385	Fr5	faut l'aider et après?
386	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
387	Fr5	"sonhos", c'est quoi des "sonhos"? Il aimerait bien avoir des meilleurs "sonhos"
388	Fr6	pour les oreilles, non?
389	Fr5	ah oui! Il en avait sur la table en plus, un espèce de CD, non?
390	Fr6	ah ouais
391	Fr5	pour écouter, non?
392	Fr6	mais c'était pour qu'il dorme mieux? Ah jsais pas…
393	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
394	Fr5	ben alors on y retourne
	Scénario	**Retour à l'intérieur du marché**
395	Fr5	ben là y a plus rien du coup
396	Fr6	"barato", "pas cher, pas cher"
397	Fr5	euh "gostaria de ter melhores sonhos", "je voudrais des meilleurs sonhos"
398	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal et écoutent sa réponse)
399	Actions du binôme	(lecture à nouveau du message donné par le téléphone)
400	Fr5	"choisis un objet dans ta malette et après, tu l'amènes au monsieur " que te ofrece pour lui échanger" comme tout à l'heure
401	Fr6	mh, mh…
402	Actions du binôme	(clic sur la valise pour échanger)
403	Fr6	ben on remet, on repose ça
404	Fr5	on a qu'à reposer ça ouais
405	Actions du binôme	(échangent l'objet bleu contre le CD)
406	Fr5	sur le CD
407	Actions du binôme	(écoute de la réponse d'Asdrubal)
408	Fr5	"merci beaucoup, revenez quand vous voulez" et on lui a donné les chaussures
409	Fr6	non mais on récupère l'autre
410	Actions du binôme	(clic sur la valise pour voir)
411	Fr6	on a le CD maintenant, ok!
412	Fr5	on peut repartir voir le mendiant
413	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
414	Fr5	"mendigo"!
415	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner le CD à Baltazar)
416	Actions du binôme	(écoute de sa réponse)
417	Fr6	tu veux quoi?

418	Fr5	(rires)
419	Fr6	qu'est-ce qu'il veut, hein?!
420	OBS	Il vous a donné un message, vous n'avez pas été plus loin tout à l'heure
421	Fr6	ah ben on va retourner plus loin alors
422	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
423	OBS	quand vous lui avez donné l'autre objet
424	Fr6	ah bon ben on va rechercher l'autre objet alors
	Scénario	**Retour à l'intérieur du marché**
425	Fr5	"barato, barato"
426	Fr6	"pas cher, pas cher", ben oui c'est pas cher, faut qu'on trouve pour l'instant
427	Actions du binôme	(clic sur la valise)
428	Fr5	ça dépend c'que tu troques… Donc on lui rend le CD
429	Actions du binôme	(donnent le CD à Asdrubal et écoutent sa réponse)
430	Fr6	comment ça tu veux plus de ton CD?!
431	Fr5	(rires)
432	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Asdrubal)
433	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal et écoutent sa réponse)
434	Actions du binôme	(lecture à nouveau du message donné par le téléphone)
435	Fr5	ok, pareil que tout à l'heure
436	Fr6	ah zut, bon ben du coup, il faut lui parler en premier pour qu'il mette ses objets
437	Actions du binôme	(clic sur la valise)
438	Fr5	on lui rend le truc, le CD, quoiqu'on pourrait garder le CD hein…
439	Actions du binôme	(clic sur la valise et échangent le CD)
440	Fr5	comme ça on a les 2
441	Fr6	ouais pt-être, tu veux l'échanger contre quoi alors? Contre ça?
442	Actions du binôme	(Fr6 montre l'objet bleu)
443	Fr5	ouais vas-y
444	Fr6	ça?
445	Fr6	ouais
446	Actions du binôme	(échangent le CD contre l'objet bleu)
447	Fr5	ben c'est pour ça que t'es revenu hein, parce que c'est lui qui avait pas fini de parler, c'était le mendiant
448	Fr6	mh, mh…
449	Fr6	"muito obrigado" ok
450	Fr5	allez, on va voir le mendiant et on le laisse parler jusqu'à la fin
451	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
452	Actions du binôme	(parlent à Baltazar)
453	Fr5	"o que voce precisa?"
454	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
455	Fr5	la "vida" est dure pour OBS…
456	Fr6	ben on peut lui donner
457	Actions du binôme	(clic sur l'objet bleu pour le donner à Baltazar)
458	Fr5	attends, tu veux pas qu'on le laisse parler?
459	Fr6	ouais
460	Fr5	"qué hago?"
461	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
462	Fr5	et maintenant, vas-y, on le refait parler, faut savoir ce que ça veut dire "ache"
463	Actions du binôme	(reparlent à nouveau à Baltazar)
464	Fr6	"donde estoy?"
465	Fr5	allez, on recommence, faut que t'appuies vite sur "ache"
466	Fr5	"o que voce precisa?"
467	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
468	Fr5	tiens-toi prêt

469	Actions du binôme	(clic sur le mot "ache" et regardent la traduction dans le traducteur)
470	Fr5	"encuentre" (rires)
471	Fr5	bon ben vas-y, on continue à le faire parler
472	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
473	Fr5	donne-lui le…
474	Actions du binôme	(clic sur la valise)
475	Fr6	y a quoi?
476	Fr5	le truc bleu là
477	Fr6	jsais même pas c'que c'est
478	Actions du binôme	(donnent l'objet bleu à Baltazar et écoutent sa réponse)
479	Fr5	vas-y, appuie là-dessus
480	Actions du binôme	(Fr5 se réfère au mot souligné dans le dialogue)
481	Fr6	de quoi?
482	Fr5	ben c'est pour comprendre c'qui est en rouge
483	Fr6	ben c'est marqué, on l'a vu… ah, bon faut être rapide alors
484	Fr5	"como é que inflo esto?"
485	Actions du binôme	(écoute de la réponse de Baltazar)
486	Actions du binôme	(clic sur le mot "peça")
487	Fr5	il a une grande capacité pulmonaire… S'il respire très fort…
488	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction du mot)
489	Fr6	"pida"
490	Fr5	"demande-lui"
491	Fr5	bon on va retourner à la fin pour savoir, pour être sûrs
492	Actions du binôme	(parlent à nouveau avec Baltazar)
493	Fr5	"si tu m'aides, je te donne de l'information"
494	Actions du binôme	(continuent de répondre à Baltazar)
495	Fr5	"demande à Asdrubal" et après?
496	OBS	si vous voulez savoir ce qu'il vous a dit, il faut lui redonner l'objet
497	Fr5	ah bon ben vas-y
498	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'objet bleu à Baltazar)
499	Fr5	vas-y appuie!
500	Actions du binôme	(clic sur le mot "assim nao presta" et regardent la traduction dans le traducteur)
501	Fr6	ça lui sert à rien
502	Fr5	non
503	Actions du binôme	(répondent à Baltazar)
504	Fr5	"como é que inflo esto?"
505	Fr5	il sait voler s'il respire profondément
506	Fr5	euh… bon ben sinon, on peut aller lui donner les autres objets pt-être…
507	Fr6	mh, mh…
508	Fr5	en fait, faut qu'on lui donne tous les objets?
509	OBS	il vous a dit quelque chose là…
510	Fr5	ben vas-y, on retourne le voir pt-être…
511	Fr6	qui? Lui?
512	Actions du binôme	(Fr6 se réfère à Baltazar)
513	Fr5	il a dit que s'il respirait plus fort…
514	Actions du binôme	(parlent à nouveau avec Baltazar)
515	Fr5	il veut un CD quoi, il aimerait bien avoir des meilleures oreilles peut-être…
516	Fr6	ben on lui a apporté un CD et il en voulait pas
517	Fr5	ben on y retourne, on va voir c'qu'il nous dit puisque là, on lui a donné un autre objet
518	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
519	Fr6	on retourne…
520	Fr5	on retourne voir Asdru… l'autre
	Scénario	**Retour à l'intérieur du marché**
521	Fr5	bon, on lui prend le CD

522	Fr5	là, on l'écoute parler
523	Actions du binôme	(parlent à Asdrubal)
524	Fr5	"barato, barato"
525	Fr5	"gostaria de ter melhores sonhos" le premier là
526	Actions du binôme	(regardent le message donné par le téléphone)
527	Fr5	on donc on on lui échange un truc pour avoir des "sonhos"
528	Fr6	mais c'est quoi cette histoire de celulaire?
529	Fr5	ben vas-y, "prends un objet de ta malette et après amène-le juqu'aux objets que tu… pour vous les échanger"
530	Actions du binôme	(clic sur la valise et échange de l'objet bleu)
531	Fr6	donc ben ça, il en veut pas
532	OBS	pourquoi?
533	Fr5	le CD!
534	Actions du binôme	(échangent l'objet bleu contre le CD)
535	OBS	encore?
536	Fr6	ben le CD on l'avait déjà fait ouais, c'est vrai, ah et l'île on l'a pas faite effectivement
537	Fr5	ouais, ben vas-y reprends-le et puis on échange…
538	Fr6	ouais mais une fois que c'est posé, c'est posé, ça rigole plus
539	Fr5	"muito obrigado", "merci beaucoup"
540	Fr6	allez, on recommence
541	Actions du binôme	(parlent à nouveau avec Asdrubal)
542	Fr6	on va essayer avec l'île
543	Actions du binôme	(clic sur la valise pour échanger le CD contre la plante)
544	Fr5	ok! Et on retourne…
545	Fr6	la carte
546	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
547	Fr6	alors…
548	Fr5	l'autre, il continue à faire son mur (rires)
549	Fr5	donne-lui l'objet
550	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner la plante à Baltazar et écoutent sa réponse)
551	Fr6	eh ouais mais on va le laisser tomber le clochard parce que là…
552	OBS	tout à l'heure, il vous a dit quelque chose avec l'objet bleu
553	Fr6	avec le truc bleu?
554	OBS	mh, mh…
555	Fr6	bon ben alors on retourne au truc bleu
556	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
557	OBS	il faut comprendre le message
	Scénario	**Retour à l'intérieur du marché**
558	Fr6	alors…
559	Fr6	faut que j'lui parle pour échanger
560	Fr5	"gostaria de ter melhores sonhos"
561	Actions du binôme	(regardent rapidement le message donné par le téléphone)
562	Fr5	refais-le parler pour voir
563	Fr6	le problème OBS c'est que j'ai eu plein de jeux comme ça en japonais et je cherchais jamais à comprendre ce qu'ils racontent
564	OBS	non, faut que tu changes
565	Fr5	(rires)
566	Fr6	non c'est vrai, j'ai joué en japonais
567	Fr5	ben tu faisais comment pour jouer alors, si tu comprenais pas?
568	Fr6	ben je… j'avais pas besoin de comprendre, ça marchait (rires)
569	Actions du binôme	(clic sur la valise)
570	Fr6	c'est lequel? C'est lui là qu'on va échanger?
571	Actions du binôme	(Fr6 se réfère à la plante)

572	Fr5	ouais
573	Fr6	contre ça?
574	Actions du binôme	(Fr6 se réfère à l'objet bleu)
575	Fr6	voilà, allez, on se casse, on va voir…
576	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
577	Fr6	alors, si tu veux pas de ça…
578	Actions du binôme	(clic sur la valise pour donner l'objet bleu à Baltazar)
579	OBS	voilà, après regardez ce qu'il dit…
580	Fr6	"como é que..."
581	Fr5	"pidaselo a alguien mas"
582	OBS	ça veut dire quoi "inflo esto"
583	Fr6	euh, une "influence"?
584	OBS	non
585	Fr5	ça veut dire quoi quoi?
586	OBS	"inflo esto", "como inflo esto?"
587	Fr5	"comment ça marche?"
588	Fr5	vas-y parle, ah ça recommence au début, non faut lui donner l'objet
589	Actions du binôme	(clic sur la valise pour redonner l'objet bleu à Baltazar)
590	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
591	OBS	y a un nom de personne là, non?
592	Fr5	oui, c'est "Eusebio" de la place, faut qu'on aille à la place
593	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénario	**Sur la place (avec Eusebio)**
594	Fr6	ah ben ça y est, on peut lui parler
595	Fr5	mh, mh…
596	Actions du binôme	(parlent à Eusebio et écoutent sa réponse)
597	Fr5	c'est pour ça qu'il a des ballons
598	Actions du binôme	(répondent à Eusebio)
599	Actions du binôme	(lecture à voix haute du message donné par le téléphone)
600	Actions du binôme	(clic sur la valise)
601	Fr5	ce serait pas ça la "almohada"?
602	Actions du binôme	(donnent l'objet bleu à Eusebio)
603	Actions du binôme	(écoute du message de la dame et clic sur le mot "menhina")
604	Fr6	ouh la la
605	Actions du binôme	(écoute du message d'Eusebio)
606	Fr6	et j'ai rien compris
607	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour savoir ce que veut dire le mot)
608	Fr5	la ptite elle a pleuré donc lui du coup, il dit euh…
609	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
610	Fr5	on va aller chercher le ballon de la petite
611	Fr5	voilà, on va devoir trouver des mots
612	Actions du binôme	(Fr5 lit à voix haute le message du téléphone)
613	Actions du binôme	(association des mots aux ballons)
614	Fr5	alors… une couleur va avec un ballon
615	Fr5	"azul claro" c'est "bleu ciel"
616	Fr6	mh, mh…
617	Actions du binôme	(assciation du mot "azul claro" avec le ballon bleu)
618	Fr5	euh… "sol" ça doit être "jaune"
619	Fr6	mouais…
620	Fr5	logiquement, non?
621	Fr6	mh, mh…
622	Actions du binôme	(association du mot "sol" avec le ballon en forme de soleil)
623	Fr6	"corazao" jpense que c'est le cœur
624	Actions du binôme	(association du mot "corazao" avec le ballon en forme de cœur)

625	Fr5	"nuvem", le nuage
626	Actions du binôme	(association du mot "nuvem" avec le ballon en forme de nuage)
627	Fr6	euh, "cor de rosa", ça peut être "rose"
628	Fr5	"cor de rosa", c'est ça
629	Actions du binôme	(association du mot "cor de rosa" avec le ballon rose)
630	Fr5	trop bien!
631	Fr5	"amarelho" c'est jaune, "amarillo"
632	Actions du binôme	(association du mot "amarelho" avec le ballon jaune)
633	Fr5	"branco" c'est blanc
634	Fr6	mh, mh…
635	Actions du binôme	(association du mot "branco" avec le ballon blanc)
636	Fr5	du coup, on a le petit nuage et on peut aller chercher le ballon mais comment faire?
637	Actions du binôme	(Fr5 voit le ballon rouge de la petite fille qui s'envole)
638	OBS	mais t'as pas fini là
639	Fr6	ouais
640	Fr6	ben ça…
641	Fr5	"coelho"
642	Fr6	"coelho" ben c'est le bleu
643	Fr5	c'est le bleu!
644	Actions du binôme	(association du mot "coelho" avec le ballon en forme de lapin)
645	Fr5	"sol jl'ai mis et il m'a dit non tout à l'heure
646	Actions du binôme	(association du mot "sol" avec le ballon en forme de soleil)
647	Fr5	ouais c'est bon
	Scénario	**Image de suite du jeu**
648	Fr5	et du coup là… faut aller chercher son ballon…
649	Fr5	voilà, ben il est allé le chercher
650	Fr5	le sauveur!
651	Fr6	non, on lui a pas proposé de cocaïne alors c'est pour ça, il vient juste d'arriver quoi (rires)
	Scénario	**Retour sur la place (avec le policier)**
652	Actions du binôme	(écoute du message du policier)
653	Fr5	on n'avait pas le droit de faire ça
654	Fr6	ah ben tu vois, ça y est, on y est, j'en étais sûr
	Scénario	**Au commissariat**
655	Fr5	on est à la police
656	Actions du binôme	(écoute du message du policier)
657	Fr5	appuie dessus!
658	Actions du binôme	(Fr5 se réfère au mot souligné dans le message du policier)
659	Fr5	"vous aviez pas le droit de faire ça"
660	Fr5	"la prochaine fois, je devrai vous emmener sous les barreaux", "cadena", "cadeira"
661	Fr6	mh, mh…
	Scénario	**Devant le commissariat**
662	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction du mot "nao gostamos")
663	Fr6	"nao gostamos"
664	Fr5	ah, "no nos gusta", d'accord
665	Fr5	ah oui "nao" c'est pas "nos"
666	Fr6	"nao"
667	Fr5	ok donc on est repartis
668	Fr6	donc…
669	Actions du binôme	(clic sur les drapeaux pour voir la mission)
670	Fr5	mais, on a encore 4 missions!
671	Fr5	bon ben vas-y, on va chercher…

672	OBS	on en fera que 3
673	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
674	Fr6	euh…
675	Fr5	retourne à la station
	Scénario	**Retour devant la gare routière**
676	Fr6	bon lui il veut quoi?
677	Fr5	ben il dort toujours pas
678	Fr6	"bom dia" encore
679	Actions du binôme	(écoutent de la réponse de Baltazar)
680	Fr6	ouais, j'aimerais bien que tu me donnes de l'information
681	OBS	dans la valise, vous avez quoi maintenant?
682	Actions du binôme	(clic sur la valise)
683	Fr5	ben donne-lui ça
684	Actions du binôme	(Fr5 se réfère à l'objet bleu)
685	Fr5	non, ça c'est un ballon
686	Actions du binôme	(donnent l'objet bleu à Baltazar et écoutent sa réponse)
687	Fr6	ah ça y est, il est content
688	Fr5	"ahora"? D'accord…
689	Fr5	ah ça y est, il pourra dormir parce qu'il a des bouchons
690	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Baltazar)
691	Fr6	"como vou embora daqui?", ça à mon avis, ça veut dire "comment est-ce qu'on s'en va d'ici"
692	Fr5	ouais vas-y, tape dessus
693	Fr6	ou jsuis pas sûr, ou "tu prends le bus"
694	Actions du binôme	(répondent à Baltazar et écoutent sa réponse)
695	Fr5	"sei la", appuie dessus!
696	Actions du binôme	(clic sur le mot "sei la")
697	Fr6	j'ai pas eu le temps de lire, on va recommencer
698	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir ce que veut dire le mot)
699	Fr6	"sei la" ça veut dire "vaya uno a saber"
700	Fr5	"qui saura", dans le genre "qui c'est?"
701	Actions du binôme	(écoutent à nouveau la réponse de Baltazar)
702	Fr5	il est caché dans les roues du marché, "sé que o busto esta escondido" dans les roues du marché, quelque chose comme ça
703	Fr5	bon, il faut qu'on retourne au marché
704	Fr6	attends, fais voir l'autre phrase en-dessous
705	Actions du binôme	(répondent avec une autre phrase à Baltazar et écoutent sa réponse)
706	Actions du binôme	(clic sur le mot "va até la")
707	Fr5	"va la chercher"
708	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir la traduction du mot)
709	Fr6	ouais bon…
710	Fr5	vas-y, faut qu'on aille au marché
711	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
	Scénario	**A l'intérieur du marché**
712	Fr5	encore lui!
713	Actions du binôme	(lecture des réponses pour Asdrubal)
714	Fr5	"roupas" c'est les habits, "ropas"
715	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)
716	Actions du binôme	(lecture du message donné par le téléphone)
717	Fr5	il faut qu'on demande ce qui est au fond de son magasin pour le distraire comme ça on pourrait prendre le buste
718	OBS	et vous avez identifié le buste?
719	Fr6	le buste…
720	Fr5	il est là! C'est ça, non?
721	Actions du binôme	(Fr5 montre la statue)

722	Fr5	mais du coup, faut qu'on lui demande un truc du fond
723	Fr6	il est où le buste?
724	Fr5	c'est ça, non?
725	Actions du binôme	(Fr5 montre du doigt la statue)
726	Fr5	un buste en marbre
727	Fr6	ça ouais
728	Fr5	mais il faut qu'on le distrait en lui demandant un truc au fond
729	Actions du binôme	(Fr6 fait un zoom sur l'écran pour mieux voir l'image de la statue)
730	Fr5	allez, vas-y prends-le son truc
731	Fr6	euh… faut le distraire
732	Actions du binôme	(clic sur la valise)
733	Fr6	faudrait lui parler
734	Actions du binôme	(répondent à Asdrubal)
735	Actions du binôme	(lecture à nouveau du message donné par le téléphone)
736	Fr5	faut qu'on lui demande quelque chose qui se trouve au fond
737	Fr5	donc vas-y ferme, et…
738	Fr5	prends-le vite! Prends-le!
739	Actions du binôme	(clic sur la statue et la prennent)
740	Fr5	(rires)
	Scénario	**Image de suite du jeu**
741	Fr6	ouais, on lui vole quoi! C'est de la super morale tout ça dis
742	Fr5	(rires)
	Scénario	**Devant le musée**
743	Fr6	on va regarder le "mapa"
744	Actions du binôme	(clic sur le plan de la ville)
745	Fr6	on est au musée
746	Actions du binôme	(entrent dans le musée)
	Scénario	**A l'intérieur du musée**
747	Fr5	mission peut-être… pour savoir où on va, non?
748	Actions du binôme	(écoute du message du monsieur du musée)
749	Actions du binôme	(clic sur le mot "ganhou")
750	Fr5	donc il est parti… Il a gagné, "ganhou", non?
751	Actions du binôme	(clic sur le traducteur pour voir ce que veut dire le mot)
752	Fr5	ouais "gagné"
753	Fr5	c'est le conquérant de David certainement
754	Actions du binôme	(parlent au monsieur)
755	Actions du binôme	(lecture des réponses pour le monsieur)
756	Actions du binôme	(clic sur la valise pour mettre la statue pour la donner au monsieur)

ANNEXE 2 : transcription des entretiens semi-directifs

ENQ = enquêtrice

Objectif général :

- Connaître les stratégies métacognitives mises en œuvre par les binômes durant la réalisation du jeu « Limbo ».
- Voir quelles sont les différences entre les 3 groupes (hispanophones, lusophones et francophones) au niveau de la réflexion qu'ils portent concernant les stratégies cognitives qu'ils ont utilisées en jouant.

Annexe 2.1. : entretiens avec les binômes lusophones

Lignes	TRANSCRIPTION ENTRETIEN BINOME LUSOPHONE (Luso 1 & Luso2)	
	Compréhension générale	
Q1	**ENQ**	Au sujet de la compréhension, quelles difficultés avez-vous rencontrées dans le jeu en général?
1	**Luso1**	Ben y avait le mot "limosna"
2	**Luso2**	Oui "limosna"
3	**Luso1**	Ca, on savait pas
4	**ENQ**	Oui
5	**Luso2**	ben comme y avait l'aide, donc on a pu demander la traduction
6	**Luso1**	Sinon pour le reste euh, y a pas eu de difficultés particulières mis à part bon des ptites difficultés techniques de la fin
7	**ENQ**	mh, mh… Au niveau compréhension, pas d'autres difficultés? Je sais pas, sur la langue?
8	**Luso1**	Ben c'est assez facile de comprendre, jsais pas toi?
9	**Luso2**	Ouais, jcrois que c'est assez facile, y avait pas vraiment de grandes difficultés
10	**ENQ**	mh, mh…
11	**Luso2**	Peut-être le mot "busto", c'est un mot qui existe en portugais mais peut-être c'était pas évident qu'est-ce qu'il voulait dire par le mot "busto"
12	**Luso1**	ah oui, ça j'avais pas... Ouais, ça j'avais pas compris tout de suite, ouais
13	**Luso2**	Même si c'est un mot qu'on peut comprendre mais on savait pas exactement ce qu'il voulait dire donc on a dû voir les ptits dessins pour comprendre c'était quoi "busto"
14	**ENQ**	Oui, et en fait, ça se dit comment en portugais?
15	**Luso2**	C'est le même mot, c'est pareil
16	**Luso1**	Ouais, c'est pareil
17	**ENQ**	Ah c'est pareil, d'accord
18	**Luso1**	Sauf que ça a un double sens, non?
19	**Luso2**	Oui mais je crois qu'en espagnol aussi
20	**Luso1**	Ah oui, c'est vrai que c'est pas seulement une statue, c'est aussi pour une personne, non?
21	**Luso2**	mh, mh…
22	**Luso1**	Ouais
Q2	**ENQ**	Ces difficultés, comment les avez-vous surmontées?
23	**Luso2**	Je crois que la situation nous aide aussi parce qu'il y a les personnages, il y a le contexte donc tout ça, ça nous aide à comprendre le mot qui euh… si on avait pas bien compris, après la situation va nous montrer
24	**ENQ**	D'accord
25	**Luso1**	Ouais, pour le "busto" par exemple, c'est typiquement avec le ptit dessin, on a pu comprendre ce que ça voulait dire
26	**Luso2**	Avec le ptit dessin, on a compris
27	**Luso1**	Après, aussi avec l'aide du ptit cahier qui donnait la traduction
28	**ENQ**	Vous vous en êtes servis?
29	**Luso1**	Pour "limosna"
30	**ENQ**	Juste pour ce mot-là?
31	**Luso1**	Ouais, pour un mot. Les autres expressions qui étaient soulignées, moi je comprenais
32	**Luso2**	Non, on n'a pas eu besoin

33	**Luso1**	Je comprenais
34	**Luso2**	Oui
35	**Luso1**	ça se comprenait facilement
Q3	**ENQ**	Sur quels éléments vous êtes-vous appuyés pour comprendre les dialogues des personnages? Par rapport au contexte ou quand ils vous disaient quelque chose vous compreniez tout de suite?
36	**Luso1**	Personnellement, j'ai tout compris hein
37	**Luso2**	Ouais, c'était facile à comprendre
38	**Luso1**	Ouais, y avait pas d'expressions trop... 'fin… Ouais tout ce qui était dit était très similaire à la façon de le dire en portugais
Q4	**ENQ**	Le fait d'écouter les dialogues des personnages vous a-t-il aidé à mieux comprendre?
39	**Luso2**	L'écoute des dialogues a fait le jeu devenir plus amusant, surtout parce que la voix des personnages était drôle. Mais je ne crois pas que l'écoute des dialogues ait aidé à mieux comprendre, parce que l'on pouvait le lire pour comprendre.
40	**Luso1**	Comme pour Claudia, l'écoute des dialogues n'a pas rajouté d'infomation par rapport à ce qu'on pouvait comprendre avec la lecture seule. Mais j'ai trouvé les dialogues très clairs, bien pausés et prononcés, on pouvait presque tout comprendre à l'orale. Et en plus, ça a rendu le jeu plus amusant.
Q5	**ENQ**	Avez-vous mémorisé des mots ou expressions en espagnol? Lesquels?
41	**Luso1**	Oui, "busto", "limosna"
42	**Luso2**	Ouais "busto"…
		Compréhension détaillée
Q6	**ENQ**	Au début, lorsque vous êtes sortis de la gare, vous avez parlé avec les personnages et que deviez-vous faire?
43	Luso2	Euh, on devait aller au marché
44	Luso1	aller au marché…
45	Luso2	et rencontrer une certaine personne
46	Luso1	C'était pas…
47	Luso2	Asdrubal
48	Luso1	Asdrubal! Et fallait échanger quelque chose parce qu'il voulait dormir mieux
Q7	**ENQ**	Lorsque le mendiant vous a dit en espagnol : "La calle es dura, me gustaria tener mejores sueños", vous avez su tout de suite ce que ça voulait dire? Comment l'avez-vous interprété?
49	Luso2	Oui, "la rue est trop dure, j'aimerais avoir des plus beaux rêves"
50	Luso1	Meilleurs rêves, ouais
51	Luso2	Meilleurs rêves
52	Luso1	Mais bon après, c'est vrai que ça peut être interprété de façon métaphorique aussi quoi, c'est dur, dans le sens c'est difficile
53	Luso2	Oui, c'est vrai
54	**ENQ**	Et à quoi vous avez pensé tout de suite?
55	Luso1	Mais je voyais pas exactement, ouais ça pourrait être jsais pas, un oreiller ou quelque chose mais après quand on a vu l'objet, on savait pas trop ce que c'était et c'est après qu'on a compris que c'était un oreiller gonflable
Q8	**ENQ**	Ensuite, lorsque vous étiez sur le marché, que deviez-vous faire?
56	Luso1	Ben on a essayé de lui donner
57	Luso2	Oui et en fait, on n'a pas remarqué qu'il fallait gonfler avant de lui donner donc il nous a dit que ça marchait pas, qu'il fallait donner à une autre personne, qui avait un bon souffle et qui pouvait souffler et gonfler euh…
58	Luso1	L'oreiller

59	Luso2	L'oreiller!
Q9	**ENQ**	Comment vous êtes-vous rendus compte que l'objet que vous aviez choisi parmi ceux qu'il y avait, pouvait aider le mendiant de la gare?
60	Luso2	Parce que les autres options pour changer c'était…
61	Luso1	c'était une petite plante
62	Luso2	une petite plante
63	Luso1	Et un CD
64	Luso2	Et un CD donc même si on ne savait pas exactement c'était quoi, ben la 3ème option c'était préférable aux autres
65	Luso1	Ouais
66	**ENQ**	Pourquoi?
67	Luso2	Ca ressemblait à un coussin ou à une couette, quelque chose comme ça
68	Luso1	Quelques chose de mou (rires)
69	Luso2	Oui (rires)
70	Luso1	En opposition à la dureté de la rue… (rires)
Q10	**ENQ**	Après le marché, en possession de l'oreiller, vous l'avez donné au mendiant et il l'a rejeté. Quelle a été votre réaction à ce moment-là? Comment avez-vous procédé?
71	Luso1	Ben il avait dit qu'il fallait chercher quelqu'un pour le gonfler donc on est sortis à la recherche d'un autre endroit qu'on n'avait pas encore exploré
Q11	**ENQ**	Sur la place (où se trouvait le monsieur qui gonfle les ballons), qu'avez-vous pensé faire pour associer les mots aux ballons?
72	Luso1	D'abord les couleurs, c'est ça hein?
73	Luso2	Oui, d'abord les couleurs parce que c'est facile
74	Luso1	Ca ressemble
75	**ENQ**	Par exemple, "nube"…
76	Luso1	Ben en portugais c'est "nuvem" donc ça ressemble
77	Luso2	Mais comme il y avait le dessin, peut-être s'il y avait seulement eu le mot, peut-être on va avoir un petit doute mais comme il y avait aussi l'image...
78	Luso1	Ouais c'est vrai que par rapport à l'image, c'était moins ambigü ouais. Si à côté, y avait jsais pas… une fiancée, pt-être qu'on pourrait se dire que c'est "novia"/"nube", jsais pas… (rires), quelque chose comme ça
79	Luso2	Mais comme il y avait l'image aussi…
80	Luso1	Ouais
81	Luso2	Ca nous a aidés
Q12	**ENQ**	Après la situation avec le policier, lorsque vous êtes apparus devant le commissariat, qu'avez-vous fait?
82	Luso1	Ah oui, là on est allés donner le coussin au mendiant, c'est ça? Jme rappelle plus exactement…
83	Luso2	Oui et il nous donne une nouvelle information
84	Luso1	Ouais, qu'il fallait chercher le "busto"
85	Luso2	Oui
86	Luso1	Et donc on est allés au marché, c'est ça?
87	**ENQ**	Ouais, là j'ai vu que vous aviez du mal à savoir… Vous vous souvenez quel était le message?
88	Luso1	Ah ouais parce qu'il disait que c'était parmi les vêtements…
89	Luso2	"Parmi les vêtements, il y a un buste"
90	Luso1	Et du coup, on s'est dit qu'il fallait cliquer sur les vêtements qui étaient à côté mais c'était pas ça
91	**ENQ**	Oui parce qu'il fallait faire quoi?
92	Luso2	Le distraire pour voler, carrément voler (rires)
93	Luso1	Un peu d'adrénaline…

Q13	**ENQ**	Qu'avez-vous pensé faire lorsque vous aviez le buste?
Q14	**ENQ**	Comment avez-vous su que le buste appartenait au musée?
94	Luso1	Le donner au mendiant
95	Luso2	En fait, quand on a réussi à prendre le buste, la première image qui nous est apparue devant nous, c'était le musée
96	Luso1	Ouais c'est vrai. Toi t'as dit d'abord d'entrer (rires)
97	Luso2	Donc euh… ouais c'était le musée, mais on n'est pas entrés tout de suite, on est retournés devant la gare pour demander au mendiant parce que c'est lui qui nous a donné cette consigne d'aller chercher le buste donc euh…on est retournés pour demander au mendiant. Mais comme on n'a pas trouvé de nouvelle information, donc on a pensé que peut-être il fallait le rendre au musée
Q15	**ENQ**	Lorsque vous étiez à l'intérieur du musée, est-ce que le mot "pedestal" nous a fait pensé à quelque chose?
98	Luso2	Ben c'est exactement le même mot en portugais
99	Luso1	Ouais

Lignes	TRANSCRIPTION ENTRETIEN BINOME LUSOPHONE (Luso3 & Luso4)	
		Compréhension globale dans le jeu
Q1	**ENQ**	Au sujet de la compréhension, quelles difficultés avez-vous rencontrées dans le jeu en général?
Q2	**ENQ**	De manière générale, comment avez-vous surmonté ces difficultés?
1	Luso3	C'était plutôt je crois du vocabulaire avec quelques mots que je comprenais pas trop mais après dans le sens, euh, dans le contexte… en voyant le contexte, ça allait
2	Luso4	Bon moi c'est pareil, qu'est-ce qu'on doit faire avec les éléments qu'ils nous proposent mais sinon au niveau de la compréhension, ouais il y avait des mots qu'on ne connaît pas mais après dans le contexte, ça a été
Q3	**ENQ**	Sur quels éléments vous êtes-vous appuyés pour comprendre les dialogues des personnages?
3	Luso4	Les images
4	Luso3	Ouais c'est plutôt les images
5	Luso4	ouais jpense c'est les images, après ouais, enfin ils disaient des mots clés…
6	**ENQ**	Vous avez regardé les traduction par exemple?
7	Luso4	Non, on n'a pas vu la traduction
8	Luso3	Non parce qu'on connaissait la plupart des mots, donc y avait quelques petits mots en fait qui…
9	Luso4	Ouais mais les mots clés, ils étaient tous pareils donc euh…
10	Luso3	Ouais, comme en portugais
11	Luso4	Après c'était avec les dessins quoi
Q4	**ENQ**	Le fait d'écouter les dialogues des personnages vous a-t-il aidé à mieux comprendre?
12	Luso4	Que la lecture?
13	ENQ	Oui
14	Luso4	Ouais parce que…
15	Luso3	Non
16	Luso4	Ouais on entendait du coup on avait pas besoin de lire
Q5	**ENQ**	Avez-vous mémorisé des mots ou expressions en espagnol? Lesquels?
17	Luso3	(rires) oui, euh "ayudame", "quiero tener…"
18	Luso4	"Mejores suenos" (rires)
19	Luso3	"… mejores suenos"
20	Luso4	(rires)
21	Luso3	"Celeste", "amarillo"
22	Luso4	"Buenos dias" (rires), "rosado" (rires)
23	Luso3	"rosado" (rires)
24		**Compréhension détaillée par scénario**
Q6	**ENQ**	Au début, lorsque vous êtes sortis de la gare, vous avez parlé avec les personnages et que deviez-vous faire?
Q7	**ENQ**	Lorsque le mendiant vous a dit "La calle es dura, me gustaria tener mejores suenos", comment l'avez-vous interprété?
25	Luso4	Avec le monsieur du "cambio"?
26	**ENQ**	Non, vous avez parlé avec les personnages à la sortie de la gare et là, qu'est-ce qu'il fallait faire?
27	Luso4	Ah, d'abord on est sortis de la gare parce qu'elle allait fermer, après on devait… Enfin on a changé la monnaie parce qu'on sait pas, on avait besoin de sous…
28	Luso3	On sait jamais (rires)

29	Luso4	Et après, il fallait aider le…
30	Luso3	Ouais, le mendiant, le clochard
31	Luso4	Le clochard (rires). Quoi d'autre?
32	Luso3	Pour qu'il dorme mieux
33	Luso4	Ouais
34	Luso3	Donc on est allés chercher un coussin
35	Luso4	Ouais ben je savais pas que c'était un coussin (rires)
36	Luso3	gonflable… Ouais d'ailleurs, on savait pas que c'était un coussin
37	Luso4	Du coup, on lui a donné un CD, ça a pas trop aidé (rires)
38	Luso3	Ouais, on croyait que c'était ça mais…
39	Luso4	Mais non, il voulait un coussin
40	Luso3	Finalement c'était un coussin
41	**ENQ**	Pourquoi le CD?
42	Luso4	Ben je sais pas, on n'a pas bien identifié ce qu'il y avait dans les objets et du coup on s'est dit, ben on va lui donner n'importe quoi, il voulait jsais pas une…
43	Luso3	Voilà, quand il a dit "mejores suenos", on s'est dit quelque chose qui lui aide à s'endormir…
44	Luso4	Ouais on s'est dit ben il va entendre de la chanson, il va dormir mieux (rires)
45	Luso3	Voilà, c'est un peu subjectif
46	Luso4	Ouais, après on a pas trop bien identifié le coussin
Q8	**ENQ**	Ensuite, lorsque vous étiez sur le marché, que deviez-vous faire?
47	Luso4	On a volé le buste (rires)
48	Luso3	(rires)
49	**ENQ**	Avant ça?
50	Luso3	On a dû changer euh…
51	Luso4	Ouais, on a dû changer…
52	Luso3	L'objet et qu'est-ce qu'on a changé?
53	Luso4	C'était quoi qu'on a changé? Jsais pas, ça ressemblait à un billet ou un ticket tu vois ou alors un truc de loto, je sais pas trop qu'est-ce que c'était (rires)
54	Luso3	On l'a changé par le coussin gonflable
Q9	**ENQ**	Comment vous êtes-vous rendus compte que l'objet que vous aviez choisi parmi ceux qu'il y avait, pouvait aider le mendiant de la gare?
55	Luso3	On savait pas
56	Luso4	On savait pas, on a pris comme ça
57	Luso3	On a essayé le CD d'abord et après (rires), on a vu que ça marchait pas
58	Luso4	Et après, on a pris le truc bleu qu'on a donné, donc après quand il a dit "ah il faut gonfler ça", j'ai dit "ah c'est un coussin gonflable!" (rires)
59	Luso3	(rires)
Q10	**ENQ**	Après le marché, en possession de l'oreiller, vous l'avez donné au mendiant et il l'a rejeté. Quelle a été votre réaction à ce moment-là? Comment avez-vous procédé?
60	Luso4	Il a dit qu'il fallait aller le gonfler
61	**ENQ**	Ouais
62	Luso4	Donc on est allés chercher le monsieur qui avait les ballons là
63	Luso3	Capacité respiratoire jsais pas quoi…
64	Luso4	Ah ouais, c'était la capacité respiratoire en fait
65	Luso3	Pulmonaire, ouais
66	Luso4	Après il y avait l'histoire avec la petite…
Q11	**ENQ**	Sur la place (où se trouvait le monsieur qui gonfle les ballons), qu'avez-vous pensé faire pour associer les mots aux ballons?
67	Luso4	Ben jsais pas…
68	Luso3	Ca ressemblait au portugais,

69	Luso4	C'était écrit donc euh…
70	Luso3	On a vu que c'était écrit donc on a appliqué
Q12	**ENQ**	Après la situation avec le policier, lorsque vous êtes apparus devant le commissariat, qu'avez-vous fait?
71	Luso3	On est revenus parler avec le clochard, c'était ça?
72	Luso3	On est allés parler au mendiant, on lui a demandé encore de l'aide pour savoir ce qu'il fallait faire pour sortir et il nous a dit qu'il fallait récupérer une statue là, le…
73	Luso4	Le buste, jsais pas quoi…
74	**ENQ**	Donc vous lui avez donné aussi le coussin?
75	Luso3	Oui
76	Luso4	Ah ouais parce qu'on n'avait pas encore donné c'est vrai, on lui a donné après c'est vrai
77	Luso3	On l'a gonflé, on lui a donné après et il a dit qu'il fallait récupérer le…
78	Luso4	Le buste
79	Luso3	Le buste dans le marché
Q13	**ENQ**	Qu'avez-vous pensé faire lorsque vous aviez le buste?
Q14	**ENQ**	Comment avez-vous su que le buste appartenait au musée?
80	Luso4	Il nous a emmené au musée, on savait pas trop du coup on a… En fait, on est revenus à la gare avant ou pas?
81	Luso3	En fait, une fois qu'on a volé, on était déjà au musée je crois, automatiquement dans le jeu
82	Luso4	Ouais
83	**ENQ**	Mais vous êtes sortis j'ai vu…
84	Luso4	Ouais on est sortis parce qu'on est allés demander au mendiant
85	Luso3	Parce qu'on ne savait pas. On pensait qu'il fallait lui donner
86	Luso4	Et du coup, après on s'est dit "dans le musée y a plein des statues!"
Q15	**ENQ**	Lorsque vous étiez à l'intérieur du musée, est-ce que le mot "pedestal" nous a fait pensé à quelque chose?
87	Luso4	Euh en portugais c'est "pedestal" donc c'est la même chose
88	Luso3	Oui, c'est la même chose en portugais

Lignes	TRANSCRIPTION ENTRETIEN BINOME LUSOPHONE (Luso5 & Luso6)	
	Compréhension globale dans le jeu	
Q1	**ENQ**	Au sujet de la compréhension, quelles difficultés avez-vous rencontrées dans le jeu en général?
1	Luso5	euh je crois… bon c'était plutôt de savoir où aller
2	Luso6	ou si on doit parler deux fois avec les mêmes personnes, si on peut cliquer directement sur les valises pour aller chercher l'objet
3	**ENQ**	d'accord mais sinon, pour comprendre les personnages, vous avez tout compris?
4	Luso6	oui, euh il y a un peu des mots qu'on ne connaît pas mais c'est pareil
5	Luso5	oui, ça ressemble au portugais
6	Luso6	oui oui
7	Luso5	c'est pas difficile à comprendre
8	**ENQ**	mh, mh… ok
9	Luso5	quelques mots qui sont nouveaux : "limosna"
10	Luso6	ouais
Q3	**ENQ**	Qu'est-ce qui vous a aidé à comprendre quand vous ne connaissiez pas les mots?
11	Luso5	ben le contexte
12	Luso6	ah oui
13	**ENQ**	les images peut-être, non?
14	Luso6	non, les… euh… les phrases et le contexte des phrases
Q4	**ENQ**	Est-ce que le fait d'écouter les dialogues des personnages, ça vous a aidé à mieux comprendre?
15	Luso6	je pense que c'est pareil
16	Luso5	euh pas nécessairement, jcrois qu'en lisant, c'est déjà clair
17	**ENQ**	Donc si j'avais enlevé le son, ça ne gênait pas?
18	Luso5	oui
19	Luso6	oui
Q5	**ENQ**	Est-ce que vous avez retenu ou mémorisé des mots ou expressions en espagnol?
20	Luso6	non (rires)
21	Luso5	"limosna" et comment c'était la forme de l'objet qui était bleu?
22	Luso6	"celeste"?
23	Luso5	non, pour le ballon
24	Luso6	ouais
25	Luso5	y avait des couleurs qui c'est pareil en portugais et il y avait des couleurs et des formes, le cœur
26	Luso6	"celeste"
27	Luso5	"celeste" c'est bleu
28	Luso6	oui
29	Luso5	le truc qui était bleu? Non, je n'ai pas mémorisé
30	**ENQ**	toi non plus?
31	Luso6	non moi non plus
32	**ENQ**	à part "limosna" c'est tout? Et "limosna" ça veut dire quoi?
33	Luso5	euh…
34	Luso6	comment?
35	**ENQ**	"limosna", c'est quoi?
36	Luso6	c'est au début
37	Luso5	"una esmola"

38	**ENQ**	comment tu traduirais ça?
39	Luso5	bon, en portugais c'est "esmola", je ne sais pas le mot en français mais c'est l'aide qu'on donne aux personnes qui sont à la rue et qui demandent
40	**ENQ**	oui c'est l'aumône
41	Luso5	oui, là c'était pour le contexte parce que le mot c'est très différent en espagnol et en portugais, c'était un mendiant et il a proposé un échange donc on en a déduit que c'était ça
42		**Compréhension détaillée par scénario**
Q6	**ENQ**	Quand vous étiez au début, vous sortez de la gare reoutière, vous parlez avec les personnages, et là qu'est-ce que vous deviez faire?
43	Luso6	donc on parlait avec tout le monde pour… parce qu'on savait pas les missions du jeu donc on parlait avec le mec pour faire le "cambio"
44	**ENQ**	oui le change
45	Luso5	le change
46	Luso6	et on fait le change parce qu'on pensait qu'on doit utiliser les… de l'argent ouais
47	Luso5	ouais, de l'argent locale
48	Luso6	et on parlait avec tout le monde qu'on peut parler, qu'il y a un petit chose comme ça
49	**ENQ**	vous avez aussi parlé avec un autre personnage…
50	Luso5	au début?
51	**ENQ**	oui
52	Luso5	oui, c'était le mec pour le change et le mendiant
53	**ENQ**	le mendiant oui
54	Luso5	le mendiant oui
55	Luso5	mais moi, je n'ai pas compris tout de suite qu'il faudrait aller chercher avec Asdrubal
56	Luso6	ah oui
57	**ENQ**	qu'est-ce que tu avais compris?
58	Luso5	je savais qu'il faudrait aller voir ce mec au supermarché mais j'ai pas compris…
59	Luso6	qu'est-ce qu'on doit chercher avec lui
60	**ENQ**	oui, parce qu'il vous donne un indice mais il vous dit pas "je veux ça" directement
Q7	**ENQ**	Et justement, lorsqu'il vous dit "la calle es dura, me gustaria tener mejores suenos", comment vous avez interprété ça vous?
61	Luso6	quand j'ai vu la première fois, j'ai pas écouté bien, et après quand on est retournées, c'est cette fois que j'ai vu qu'il a dit ça
62	Luso5	ouais il a…
63	**ENQ**	et vous avez compris comment?
64	Luso5	qu'il voudrait dormir
65	Luso6	dormir
66	**ENQ**	et qu'est-ce que vous avez pensé en disant ça?
67	Luso6	un matelas, quelque chose comme ça
68	ENQ	pour dormir
69	Luso5	ouais parce qu'il a de meilleurs rêves
70	Luso5	ben quand nous sommes arrivées au marché, nous n'avons pas… on a cliqué pour récupérer le CD mais on n'a pas vu qu'on avait ça en fait
71	Luso6	3 options, on a écouté qu'il a dit qu'il y a 3 options mais on n'a pas vu les 3 options dans la table
72	**ENQ**	oui parce que dans les 3 objets, y en a un qui est le bon
73	Luso5	oui, la 2ème fois, c'est parce qu'on n'a pas vu celui-là
74	**ENQ**	en plus, c'est dur à voir ce que c'est
75	Luso6	ouais
76	**ENQ**	et c'était quoi d'ailleurs cet objet finalement?

77	Luso5	un matelas gonflable
78	Luso6	c'était pas un matelas
79	**ENQ**	non, c'était pas un matelas, c'était une "almohada", ça veut dire "coussin", un oreiller pour dormir
80	Luso5	ah oui c'est pas le matelas
81	**ENQ**	non
Q10	**ENQ**	Après le marché, vous aviez ce coussin, vous l'avez donné au mendiant et qu'est-ce qu'il a fait?
82	Luso6	qu'on doit souffler… souffler c'est ça?
83	Luso5	oui, il nous a demandé de demander au mec de la place…
84	**ENQ**	de le gonfler
85	Luso5	ouais, le mec qui a des bons poumons
86	**ENQ**	et donc là, vous avez fait quoi quand il vous a dit ça?
87	Luso5	euh nous sommes allés le voir et on a demandé si c'était lui-même et ensuite on a donné pour gonfler, souffler
88	Luso6	et il a dit qu'on peut… la fille qui a perdu son ballon et on doit chercher les mots qui c'est pareil avec les objets
Q11	**ENQ**	Justement, quand vous avez associé les mots aux ballons, comment vous avez procédé pour faire ça?
89	Luso6	beaucoup de mots c'est pareil mais il y a, je pense qu'un mot qui est pas pareil
90	Luso5	oui c'est ça, c'est la forme de l'objet
91	Luso6	oui de le ballon
92	Luso5	qui était bleu
93	**ENQ**	le lapin?
94	Luso6	oui
95	Luso5	oui
96	**ENQ**	el "coelho"
97	Luso6	"el coelho" en portugais ouais
98	Luso5	ouais
99	Luso6	ça c'est pas pareil mais on fait les autres donc il est resté
100	**ENQ**	"conejo" en espagnol
101	Luso5	comment?
102	**ENQ**	"conejo"
103	Luso6	"conejo"
104	Luso5	mais c'était ça le mot?
105	**ENQ**	oui
106	Luso5	"conejo"
107	Luso5	voilà alors là, c'était pas élimination qu'on a fait
108	Luso6	ouais
109	Luso5	et les couleurs c'est pareil
110	**ENQ**	et y avait aussi "nube", là c'était plus facile, non?
111	Luso5	oui, en portugais, c'est un peu proche
112	Luso6	ouais
113	ENQ	c'est comment en portugais?
114	Luso6	"nuvem"
Q12	**ENQ**	Alors, après y a le policier qui vous a dit que… qu'est-ce qu'il vous a dit d'ailleurs?
115	Luso6	oui, il a dit qu'on a volé et que… qu'on peut pas faire ça en public
116	Luso5	que c'était interdit de voler
117	Luso6	ouais c'est ça

118	**ENQ**	Donc il vous a emmené au commissariat de police, et ensuite vous êtes sorties et là, vous avez fait quoi après ça?
119	Luso6	euh le policier
120	**ENQ**	après le policier, vous êtes sorties de la police, qu'est-ce que vous avez fait?
121	Luso6	euh on est retournées à la gare pour…
122	Luso5	pour rendre le coussin
123	Luso6	oui, c'est ça
124	Luso6	et le mendiant a dit qu'on doit retourner au supermarché, au marché, pour trouver notre objet, que c'est là-bas qu'on n'a pas vu
125	**ENQ**	et alors c'était quoi cet objet? En espagnol, vous vous souvenez comment ça s'appelle?
126	Luso5	"busto"
127	**ENQ**	"busto" oui voilà… C'était quoi en fait?
128	Luso5	c'est la représentation qu'une personne
129	**ENQ**	oui voilà, c'est une statue en fait
130	Luso5	ah oui, une statue
Q14	**ENQ**	Donc après vous sortez et vous êtes devant le musée, comment vous avez su que c'était au musée?
131	Luso6	ben la statue, le mendiant a dit que la statue c'est dans les vêtements au marché donc on a cherché proche des vêtements mais c'est pas là, c'est proche des vendeuses
132	Luso5	oui mais elle demande qu'est-ce qu'on a fait, pourquoi on est rentrés au musée
133	**ENQ**	après ça…
134	Luso6	oui mais j'ai dit qu'on a cherché un autre lieu pour ça parce qu'il a dit que c'est proche des vêtements et après, on est sortis avec la statue pour aller au musée et pour faire la dévolution de la statue
135	**ENQ**	et pourquoi au musée? Parce que ça vous semble logique?
136	Luso6	oui
137	Luso5	je crois que le mendiant il a dit que c'était volé mais c'est logique que c'est dans le musée
138	**ENQ**	et quand vous étiez au musée, le personnage dit quelque chose, vous avez compris là?
139	Luso5	il présente le gars d'un tableau et il explique qui était la personne qui est arrivée à une telle date mais j'ai pas remarqué trop parce qu'à ce moment, on a ouvert une autre fenêtre devant donc…
Q15	**ENQ**	Vous avez compris le mot "pedestal"?
140	Luso6	il a dit que la statue a été volée
141	Luso5	oui par quelqu'un qui est venu de sa terre natale, quelque chose comme ça
142	Luso6	oui, il a laissé des chaussures?
143	Luso5	ouais
144	Luso6	au lieu de la statue
145	Luso5	avec une forte odeur
146	**ENQ**	et comment vous avez compris le mot "pedestal"?
147	Luso5	c'est le même en portugais
148	Luso6	oui

Annexe 2.2. : entretiens avec les binômes hispanophones

Lignes	TRANSCRIPTION ENTRETIEN BINOME HISPANOPHONE (Hisp1 & Hisp2)	
	Compréhension globale	
Q1	**ENQ**	En cuanto a comprension en general, cuales dificultades encontraron en el juego?
1	Hisp1	hombre, yo el portugués no lo hablo ni lo entiendo pero…
2	Hisp2	yo tampoco
3	**ENQ**	mh, mh…
4	Hisp1	pero me he dado cuenta de que mas o menos si te decian despacio y…
5	Hisp2	si se asemejan las palabras, ademas como esta escrito, es mas facil porque hay palabras que se asemejan un poco o que te da tiempo asimilarla
6	**ENQ**	Pudieron entender bien a los personajes?
7	Hisp1	si mas o menos
8	Hisp2	si
9	Hisp1	o la idea general al menos si
10	Hisp2	a lo mejor habia una palabra que no pero en general y con los graficos
11	**ENQ**	ok
Q2	**ENQ**	De manera general, como superaron las dificultades?
Q3	**ENQ**	En qué elementos se apoyaron para entender los dialogos de los personajes?
12	Hisp1	habia palabras claves que…
13	Hisp2	si
14	Hisp1	la verdad la libreta ayudaba a comprender
15	**ENQ**	y si les ayudo?
16	Hisp2	si
Q4	**ENQ**	El hecho de poder escuchar los dialogos de los personajes les ayudo a entender mejor?
17	Hisp1	si yo creo que la combinacion de las dos cosas que esté escrito y que…
18	Hisp2	si
19	**ENQ**	o sin el sonido era suficiente?
20	Hisp1	quiza… no lo sé…
21	Hisp2	no, para mi el sonido estaba bien, no sé…
22	Hisp1	yo creo que quiza solo escrito habria sido suficiente también pero… yo creo que lo habriamos entendido también
23	Hisp2	si yo creo que también pero no estaba demas
24	Hisp1	no, no estaba demas
Q5	**ENQ**	Memorizaron algunas palabras o expresiones en portugués?
25	Hisp1	si tu si porque después decias "eso tiene que ser… no sé que"
26	Hisp2	si "rabit" o "rabina" o algo asi que era un niño… niño o niña, no sé… algo asi
27	Hisp1	si no me acuerdo como era
28	**ENQ**	y por qué esa palabra en particular?
29	Hisp2	mm… no sé… porque...
30	**ENQ**	te llamo la atencion?
31	Hisp2	no, porque en el contexto él que aparecio era como un vocativo, como un niño, después volvio a aparecer otra vez y dije "hay eso se ha referido como a un niño…" no sé… me llamo la atencion
32	**ENQ**	y tu, alguna palabra?
33	Hisp1	eh… no (rires)
34	**ENQ**	o expresion?
35	Hisp1	ah espera, habia… como era "todavia"? Bueno no me acuerdo pero salia bastante veces
36	Hisp1	no, yo creo que si lo leo sé lo que es pero ahora si te tengo que decir…
37	Hisp2	si

38	Hisp1	la palabra no me acuerdo
39	Hisp2	no era "mao" o algo asi?
40	Hisp1	pero si vuelve a aparecer si
Compréhension détaillée		
Q6	**ENQ**	Al principio, cuando salen de la estacion, hablaron con los personajes, y qué tenian que hacer?
41	Hisp1	yo creo que mm… encontrar a alguien con quien hablar para saber…
42	Hisp2	si como orientarse… como coger el autobus o lo que tuviera que hacer
43	**ENQ**	después de eso, afuera de la estacion, cuando esta el mendigo… Qué tenian que hacer?
44	Hisp2	preguntar, no? Para tener informacion
45	Hisp1	quieres decir, después de hablar con el mendigo, qué teniamos que hacer?
46	**ENQ**	mh, mh…
47	Hisp2	teniamos que encontrar al Asdrubal
48	Hisp1	si, teniamos que ir al mercado y encontrar a Asdrubal
49	Hisp2	para que nos diera lo que el mendigo queria a cambio de la informacion
50	Hisp1	si
Q7	**ENQ**	Cuando el mendigo les dijo: "a vida na rua é uma dureza, gostaria de ter melhores sonhos", como interpretaron lo que queria?
51	Hisp2	yo lo que crei que si la vida no fuese tan dura, podria dormir mejor
52	**ENQ**	y qué piensan que queria?
53	Hisp2	yo en un principio no pensé que eso de dormir mejor se refiriase a dormir del hecho fisico de que queria una almohada
54	Hisp1	si yo tampoco lo pensé
55	Hisp2	yo pensé en algo mas filosofico, mas… no sé… lo de… porque "sonhos" lo asocié con "sueños" entonces pensé en sueños en la vida en general
56	**ENQ**	ah ok. Y en qué objeto pensaban por ejemplo?
57	Hisp1	yo es que pensaba que era no sé… es que al principio no le entendi muy bien, pensaba que queria algo para… no lo sé, esperate un momento…
58	Hisp2	no sé, yo no sé si queria no sé… una joya… no sé… o algo simbolico
59	Hisp1	si o algo mas de valor o algo que estuviera buscando
60	Hisp2	si algo de valor personal
61	Hisp1	si a mi, al principio lo de almohada no lo pensé
62	Hisp2	mh, yo tampoco
63	**ENQ**	yo vi que por ejemplo escogieron en CD, por qué?
64	Hisp1	porque luego decia… la mision ponia…
65	Hisp1	para dormir mejor
66	Hisp2	si "para dormir mejor" es verdad
67	Hisp1	y la almohada yo no veia que era una almohada
68	Hisp2	ah yo tampoco, no pensé fuese una almohada
69	Hisp1	por eso
70	Hisp2	y el CD no sé, lo vimos… una musica relajada no sé…
71	Hisp1	que luego se piensa en el mendigo, donde va a poner el CD pero…
72	Hisp2	ya si bueno pero… (rires)
73	Hisp1	pero si en ese momento... (rires)
Q9	**ENQ**	Como se dieron cuenta de que el objeto que eligieron podia ayudar al mendigo?
74	Hisp2	ah porque aparecian las banderitas abajo
75	Hisp1	si, yo no me di cuenta de que era…
76	Hisp2	las banderitas
77	Hisp1	si
78	**ENQ**	donde le decian qué?
79	Hisp1	que la mision estaba complida

80	Hisp2	cumplida claro y como justo aparece en este momento entonces no podia ser lo primero que cambiamos, tenia que ser lo ultimo
81	**ENQ**	entonces de alli adivinaron que…
82	Hisp2	que era eso pero yo en ese momento sabia que era eso lo que él queria pero no sabia que era una almohada
83	Hisp1	(rires) si
84	Hisp2	si porque no identificamos en la foto muy bien lo que era
Q10	**ENQ**	Después del mercado, ya con la almohada, la entregaron al mendigo de la estación pero la rechazo. Como reaccionaron?
85	Hisp1	eh le preguntamos porque él habia rechazado creo
86	Hisp2	si si
87	Hisp1	no?
88	Hisp2	creo que si, no estoy muy segura
89	Hisp2	dijo que asi no la queria
90	Hisp1	si, y que fueramos a ver a no sé quien… que tiene los pulmones…
91	Hisp2	al de los globos
92	Hisp1	si
93	Hisp2	que en realidad como habiamos estado antes alli…
94	Hisp1	ya sabiamos que era él
95	Hisp2	ya sabiamos a quien se referia
96	**ENQ**	y por qué tenian que ir a verlo a él?
97	Hisp1	para que inflara la almohada porque tenia…
98	Hisp2	buenos pulmones
99	Hisp1	buenos pulmones (rires)
Q11	**ENQ**	Entonces después fueron a la plaza con el señor ese (Eusebio), y qué se les ocurrio hacer cuando tenian que asociar las palabras con los globos?
100	Hisp1	mm… como los relacionamos?
101	**ENQ**	aja
102	Hisp1	pues… yo la verdad creo que lo realcionamos porque se parecia…
103	Hisp2	si se parece todo bastante… y a la ultima de "conejo"…
104	Hisp1	si la ultima escogimos…
105	**ENQ**	"coelho"
106	Hisp2	"coelho"
107	Hisp1	por eliminacion
108	Hisp2	si
109	**ENQ**	por qué?
110	Hisp1	no es tan parecida como en las otras palabras
111	Hisp2	no, claro "corazon" era un poco parecido, mm… "color de rosa"
112	Hisp1	"amarelho"
113	Hisp2	amarillo
114	Hisp2	"azul claro"
115	**ENQ**	"nuvem"
116	Hisp2	nube
Q12	**ENQ**	Después de la comiseria con el policia, aparecieron afuera y qué hicieron?
117	Hisp1	después de salir de la comiseria?
118	**ENQ**	mh, mh…
119	Hisp2	fuimos al museo
120	Hisp1	ah si, pues fuimos a ver al mendigo y le dimos la almohada
121	Hisp2	si… el mendigo nos dijo entonces que necesitabamos recuperar la estatua?
122	Hisp1	si es verdad
123	Hisp2	y fuimos otra vez al mercado
124	**ENQ**	qué palabra usaron? No dijeron "estatua" en el juego…
125	Hisp1	el busto
126	**ENQ**	mh, mh…

127	Hisp1	y fuimos al mercado otra vez, engañamos al señor del puesto (rires) y le hicimos mirar para otra parte para robarle el busto
Q13	**ENQ**	Cuando ya tenían el busto (la estatua) que robaron, ¿qué pensaron en hacer?
128	Hisp2	fuimos al museo
Q14	**ENQ**	Como supieron que el busto pertenecía al museo?
129	Hisp1	porque en el museo… porque habian robado el busto en el museo
130	Hisp2	si como ya habiamos estado antes…
131	Hisp1	si porque antes habiamos estado alli y también porque nos dijo que quien devolviera el busto, tendria una recompensa
132	Hisp1	y luego nos dijo el señor que le habian cambiado el busto por un zapato que olia mal
133	Hisp2	ah si?
134	Hisp1	no?
135	Hisp2	de eso no me he enterado (rires)
136	Hisp1	era eso, no? (rires)
137	**ENQ**	ah… no (rires)
138	Hisp1	era un zapato? Bueno yo entendi eso, sino me meti mi propia pelicula, a mi la historia del zapato me gustaba
139	Hisp2	no sé (rires) puede ser pero no me enteré
Q15	**ENQ**	Y si entendieron la palabra "pedestal"?
140	Hisp1	si
141	**ENQ**	es lo mismo?
142	Hisp1	si, es lo mismo en español

Lignes	TRANSCRIPTION ENTRETIEN BINOME HISPANOPHONE (Hisp4 & Hisp5)	
	Compréhension globale	
Q1	**ENQ**	En cuanto a comprension en general, cuales dificultades encontraron en el juego?
1	Hisp4	para ti el portugués (risas)
2	Hisp3	no esta claro para mi el objetivo del juego
3	**ENQ**	y le entendiste a los personajes?
4	Hisp3	si, se entiende
5	Hisp4	no, yo la verdad, si entendi bastante el portugués
Q2	**ENQ**	Como superaron las dificultades de manera general?
6	Hisp4	(risas) repitiendo los dialogos para leer otra vez y tratar de entender mejor las frases
7	**ENQ**	mh, mh… ok, alog mas?
8	Hisp3	mm prueba y errores (risas)
9	**ENQ**	usaron la libreta?
10	Hisp4	no
11	Hisp3	no
12	**ENQ**	por qué?
13	Hisp4	una vez, trataste de hacer clic y no funciono porque creo que no estuvo en el lugar preciso el mouse
Q3	**ENQ**	Y en qué elementos se apoyaron para entender los dialogos de los personajes?
14	Hisp4	mmm…
15	**ENQ**	si en algun momento, no entendian, qué hacian?
16	Hisp3	dar clic hasta que se mueva
17	Hisp3	pero no es logico para mi por ejemplo que salgas del tren o de la estacion y de hablar con un mendigo y después ir a comprarle algo para que duerma bien y mientras tanto que vayas a pedir que sople tu colchon (risas)
18	Hisp4	(risas)
19	**ENQ**	depende, a un mendigo se le puede ayudar en la calle
20	Hisp3	si pero cuando salimos de la estacion, si es que no entrabamos a la lista de misiones, yo no hubiera sabido que teniamos que ayudarle al mendigo
21	**ENQ**	porque no habias entendido lo que te dijo?
22	Hisp3	normalmente, cuando empiezas un juego, te dice alli qué es lo que tienes que hacer pero aqui solo te decia lo que tenias que hacer y no cual es tu objetivo entonces…
23	**ENQ**	mh, mh… y eso hizo que estabas perdido?
24	Hisp3	eh si
25	Hisp4	a mi, me parecio logico que habia que hacer algo, osea era la unica persona que nos podia ayudar porque salimos de la estacion y era el unico con quién podiamos hablar
26	Hisp3	y por qué no hablamos con el de "cambio"?
27	Hisp4	porque no nos decia nada
28	Hisp3	no hablamos con él?
29	Hisp4	solo podias decirle "bom dia", no decirle nada
30	Hisp3	ah es cierto
Q4	**ENQ**	Y el hecho de escuchar les ayudo a entender mejor o no?
31	Hisp3	si
32	Hisp4	si, un poquito
33	**ENQ**	por la pronunciacion?
34	Hisp3	porque la pronunciacion se parece, al leer, eh se entiende un poco pero cuando lo pronuncian, se entiende mas
Q5	**ENQ**	Y memorizarons algunas palabras o expresiones en portugués?
35	Hisp4	si puede ser (risas)
36	Hisp3	"faizan"

37	Hisp4	"faizan" (risas), dijo "rapaz" no "faizan" (risas)
38	Hisp3	"rapaz" ah si dijo
39	**ENQ**	qué significa "rapaz"?
40	Hisp4	mm le entendi como… a ver en qué contexto estaba? No sé, como que "muchacho", "chico", algo asi pero no estoy segura
41	**ENQ**	ok, y tu, alguna palabra que te acuerdas?
42	Hisp3	no. Las tipicas que se parecen al espanol
43	Hisp4	o al francés
		Compréhension détaillée
Q6	**ENQ**	y bueno al principio, cuando salen de la estacion, esta el mendigo y el otro, le hablan pero alli qué tenian que hacer?
44	Hisp4	teniamos que ir al mercado, buscar a Asdrubal y conseguir algo para que el señor tenga mejores sueños, traducido literalmente, pero después entendimos que era para dormir mejor, y a cambio de lo que le ibamos a dar, él nos iba a dar informacion para llegar a donde queriamos llegar
45	Hisp3	pero no es logico
Q7	**ENQ**	Osea cuando el mendigo les dijo : "a vida na rua é uma dureza, gostaria de ter melhores sonhos", como lo interpretaron en un principio?
46	Hisp4	si yo le entendi que…
47	Hisp3	la primera vez no entendi pero ya ella me dijo
48	Hisp4	que la vida en la calle es dura
49	**ENQ**	no entendiste nada?
50	Hisp3	no
51	**ENQ**	"sonhos" no te…
52	Hisp3	a la ultima frase
53	**ENQ**	no te…
54	Hisp3	sueños si pero si te digo la verdad, sueño (risas) o mejores sueños…
55	Hisp4	(risas)
56	**ENQ**	y lo repitieron otra vez?
57	Hisp3	no porque ella ya lo habia entendido
58	Hisp4	ese rato no pero después si
59	ENQ	y tu, lo interpretaste asi porque le entendiste?
60	Hisp4	si, yo si le entendi la frase
Q8	**ENQ**	Y luego estaban en el mercado, alli qué tenian que hacer?
61	Hisp3	hablar con Asdrubal
62	Hisp4	(risas)
63	Hisp4	intercambiar algun objeto y conseguir algo para que el señor duerma bien. Pero no veiamos bien los dibujitos entonces no sabiamos qué era
64	Hisp3	eso si, no fue claro, como intercambiar…
Q9	**ENQ**	Como se dieron cuenta de que el objeto que eligieron era el adecuado para el mendigo al final?
65	Hisp3	porque era lo que mas se parecia a lo que necesita un mendigo para dormir (risas) Yo crei que era una almohada o algo asi
66	Hisp4	(risas) si pero hasta salir, no sabia que era eso
67	Hisp3	porque musica… Si tuviera con qué escuchar… (risas)
68	Hisp4	(risas) Se podia relajar pero teniamos que llevarle también el équipo (risas)
69	Hisp3	cuando quise, dije "tenga" los zapatos al otro porque zapatos también le sirve
Q10	**ENQ**	Y después del mercado, tenian la almohada, bueno si se dieron cuenta de que era una almohada o lo hicieron por probar… Ya cuando intercambiaron esa almohada, sabian que era ese objeto?
70	Hisp4	no, yo no sabia
71	Hisp3	teniamos que ir a probarlo
72	Hisp4	(risas)
73	**ENQ**	ok
Q10	**ENQ**	(suite) entonces fueron a ver al mendigo, le dieron y qué paso?

74	Hisp3	esta tan viejo que no puede inflarlo (risas)
75	Hisp4	jeje, que no le sirve de mucho eso y claro que no podia inflar
76	Hisp3	que vaya donde el soplador
Q11	**ENQ**	En la plaza, Eusebio les pide asociar palabras con globos, como lo asociaron alli?
77	Hisp3	porque es muy parecido al espanol
78	Hisp4	si, estuvo facil
79	Hisp3	es casi lo mismo
80	Hisp4	si
81	**ENQ**	pero yo vi que la ultima fue la de "coelho"
82	Hisp3	esa no sabemos pero se descarto
83	Hisp4	claro, no "coelho" a mi me suena como "cuello" pero también podria ser como un "conejo" y era la unica palabra que no servia para ninguno de los otros entonces tenia que ser esa
84	Hisp3	si, de hecho fue la ultima…
Q12	**ENQ**	Luego viene el policia y los lleva a la policia, que cometieron un delito…
85	Hisp3	porque es prohibido volar (risas)
86	Hisp4	prohibido volar en publico
Q12	**ENQ**	… Y bueno después de…
87	Hisp4	(risas) y que aparte veiamos la tranquilidad de la ciudad, que esta vez nos deja libres pero la proxima si nos va a meter preso (risas)
Q12	**ENQ**	Y después de la situacion con el policia, aparecen afuera de la comiseria, y alli qué hicieron?
88	Hisp3	pues fuimos donde el mendigo porque ya teniamos inflado esa cosa
89	Hisp4	con el mendigo (risas)
90	**ENQ**	ya le dieron y qué dijo? Si lo acepto?
91	Hisp3	alli si lo acepto
92	Hisp4	si lo acepto y dijo que teniamos que ir otra vez al mercado a buscar el busto
93	**ENQ**	entonces fueron al mercado y?
94	Hisp3	le robamos a Asdrubal
95	Hisp4	lo robamos si, lo entretuvimos
96	Hisp3	bueno ella me dijo que era un error, que queria comprarlo pero... (risas)
Q13	**ENQ**	Después, tenian el busto y se encuentran delante del museo, como supieron que el busto pertenecia al museo?
97	Hisp4	por la lista de misiones
98	Hisp3	pues donde mas va un busto?
99	Hisp4	claro y el pedestal estaba vacio
100	**ENQ**	si entendieron al personaje ese?
101	Hisp4	si, nos decia que el busto era de un fundador del museo, que lo robaron hace años y que daban una recompensa a quien lo recupere

Lignes	TRANSCRIPTION ENTRETIEN BINOME HISPANOPHONE (Hisp5 & Hisp6)	
	Compréhension globale	
Q1	**ENQ**	En cuanto a comprension en general, cuales dificultades encontraron en el juego?
1	Hisp5	pues habia unas palabras que no comprendimos en portugués y aparte…
2	Hisp6	las reglas del juego
3	Hisp5	las reglas no estaban muy claras
4	Hisp6	no fueron muy claras
Q2	**ENQ**	Y como superaron las dificultades con las palabras?
5	Hisp5	repitiendo el ejercicio 3 veces (risas) hasta que descubrimos que esa era la respuesta
6	Hisp6	repitiendo varias veces la misma actividad
7	**ENQ**	Usaron algo del juego, alli la libreta por ejemplo?
Q3	**ENQ**	En qué elementos se apoyaron?
8	Hisp6	la mochila, la libreta
9	Hisp5	aja
10	Hisp5	no, yo digo que fue mas que nada los dialogos con el personajeque le repetiamos una y otra vez hasta que…
11	Hisp6	aja o luego cuando encontrabas otro personaje, te daba mas pistas de lo que te habia dicho previamente el personaje anterior
12	**ENQ**	mh, mh… ok
Q4	**ENQ**	El hecho de poder escuchar los dialogos de los personajes les ayudo a entender mejor?
13	Hisp6	yo mediaba sobre todo por el texto, por que leia
14	Hisp5	si
Q5	**ENQ**	Memorizaron algunas palabras en portugués?
15	Hisp6	si
16	Hisp5	"muito obrigado"
17	Hisp6	"obrigado"
18	**ENQ**	qué significa?
19	Hisp5	muchas gracias
20	Hisp6	gracias
21	Hisp5	muchas gracias y "sonho" que era él que no costaba problemas (risas)
22	Hisp6	sueño
23	Hisp5	ah también por cierto el…
24	**ENQ**	y por qué les costo trabajo "sohnos"?
25	Hisp6	porque…
26	Hisp5	no, no, no, cuando fuimos a buscar el objeto, la cosa azul no parecia almohada, es es inflada entonces nos fuimos por eso, el disco de muscia, pensabamos que eso le iba a ayudar a dormir mejor
27	**ENQ**	y entendieron la palabra "sonhos"?
28	Hisp6	si
29	Hisp5	sueno si
	Compréhension détaillée	
Q6	**ENQ**	Al principio, cuando estaban en la estacion y luego salen, hablaron con los personajes y qué tenian que hacer alli luego?
30	Hisp5	pues preguntarle a alguien que onda
31	**ENQ**	mh, mh…
32	Hisp5	pues cuando recién entramos en el juego, estabamos perdidos
33	Hisp6	y no sabiamos qué nos habia dicho la senora, la primera, porque cerro rapido
34	Hisp5	pero nos dijo que no habia omnibus, que habia algo de motos o algo asi
35	Hisp5	pero pues…
36	Hisp6	luego, le dimos nuestro dinero al…
37	Hisp5	al mendigo

38	Hisp6	al de la narizota y no supe por qué (risas)
39	Hisp5	exacto exacto (risas)
40	**ENQ**	y por qué le dieron dinero?
41	Hisp5	decia que estaba haciendo cambio de divisas
42	Hisp6	aja
43	Hisp5	entonces supusimos que teniamos que recuperar dinero…
44	Hisp6	local
45	Hisp5	local
46	Hisp5	y cual… no ocupamos o si?
47	Hisp6	no, nunca lo ocupamos
48	Hisp5	ah si, por el… en el mercado
49	**ENQ**	y del mendigo, qué entendieron?
50	Hisp6	que teniamos que ir al mercado
51	Hisp5	que teniamos que hacer algo por él para que nos diera informacion valiosa
52	Hisp6	ah si
Q7	**ENQ**	cuando dijo : "a vida na rua é uma dureza, gostaria de ter melhores sonhos", como lo interpretaron?
53	Hisp6	ah, que la vida es dificil
54	Hisp5	en la calle
55	Hisp6	es dura en la calle, que le gustaria tener…
56	Hisp5	mejores sueños
57	Hisp6	mejores sueños o dormir mejor
58	**ENQ**	y en qué pensaron en aquel momento?
59	Hisp5	pues en darle algo para que tuviera mejores sueños pero los zapatos no lo convencieron (risas)
60	Hisp6	(risas)
61	Hisp6	en intercambiarle cosas de las que teniamos
62	**ENQ**	y por qué los zapatos? Le iban a dar mejores sueños?
63	Hisp5	no, es que nada mas teniamos eso
64	Hisp6	yo pensé en darle dinero pero tampoco lo quizo. Dije : con dinero, puedes comprar
65	Hisp5	nos lo avento en la cara
66	**ENQ**	Y qué hicieron entonces?
67	Hisp5	pues ya preguntamos otra vez qué queria que hicieramos
68	Hisp6	y nos mando al mercado a buscar a... como quiera que se llamara
69	Hisp5	empieza con A
Q8	**ENQ**	Y cuando estaban en el mercado, qué tenian que hacer entonces?
70	Hisp6	preguntarle al vendedor qué hacer
71	Hisp5	mh, mh… Intercambiarle cosas
72	Hisp6	intercambiar cosas
73	**ENQ**	Y qué obtuvieron saliendo finalmente?
74	Hisp6	la almohada inflable
Q9	**ENQ**	y como se dieron cuenta de que era la almohada que podia servir al mendigo?
75	Hisp6	ah porque intentamos primero con el disco y no funciono, pues ya lo unico que quedaba era la almohada
76	Hisp5	o algo azul que se veia
77	**ENQ**	identificaron bien que era una almohada?
78	Hisp5	no
79	Hisp6	no pero era eso o la otra como floro
80	Hisp5	aja
81	Hisp6	o palmera
82	Hisp5	que seguro no era
83	Hisp6	que seguro no era
Q10	**ENQ**	Y después, tenian esa almohada, salieron y fueron a entregarla al mendigo otra vez y la rechazo. Cual fueron su reaccion? Qué hicieron?
84	Hisp6	no le servia asi, no estaba inflada

85	Hisp5	aja
86	**ENQ**	Y qué hicieron entonces?
87	Hisp6	él nos pidio que fueramos a buscar al que tiene fama de tener buenos…
88	Hisp5	pulmones, una buena capacidad pulmonar, aja
Q11	**ENQ**	Luego llegaron a la plaza con Eusebio y qué se les ocurrio hacer para asociar las palabras con los globos?
89	Hisp6	ah pues se parecen
90	Hisp5	se parecen mucho al español
91	Hisp6	si, se parece bastante
92	Hisp5	y los colores por ejemplo, son bastante parecidos
93	Hisp6	"amarelho", amarillo
94	**ENQ**	"nuvem"
95	Hisp5	nube
96	**ENQ**	"corazao"
97	Hisp6	corazon
98	Hisp6	"cor rosa"
Q12	**ENQ**	Y después de eso, llega el policia y los regana, los lleva a la comiseria y alli después salen de la comiseria, aparecen afuera. Qué hicieron alli después?
99	Hisp6	hicimos… fuimos a robar (risas)
100	Hisp5	(risas) exacto
101	Hisp6	fuimos a robarnos la estatua
102	Hisp5	por eso las advertencias, parecia que ibamos a cometer otro crimen
103	Hisp6	(risas)
Q13	**ENQ**	Y cuando ya tenian la estatua llamada el "busto" que se robaron, qué pensaron en hacer con esto?
104	Hisp5	como antes habiamos estado en el museo…
105	Hisp6	ya
106	Hisp5	le hemos preguntado al tipo que estaba alli por eso sabiamos que queria el busto
107	Hisp6	y se lo llevamos
108	Hisp5	en el museo
Q15	**ENQ**	Cuando hablaron por primera vez con el senor del museo, entendieron la palabra "pedestal"?
109	Hisp6	si, es la misma palabra en espanol
110	Hisp5	es la misma palabra

Annexe 2.3. entretiens avec les binômes francophones

Lignes	TRANSCRIPTION ENTRETIEN BINOME FRANCOPHONE (Fr1 & Fr2)	
	Compréhension globale	
Q1	**ENQ**	Au sujet de la compréhension, quelles difficultés avez-vous rencontrées dans le jeu en général?
1	Fr1	ben y a des mots qui étaient très différents de l'espagnol ou du français donc c'était plus dur à... "plaça" moi j'ai eu du mal à comprendre, enfin le mot qui voulait dire "plaza", j'avais pas compris hein
Q2	**ENQ**	Comment vous avez surmonté ces difficultés?
2	Fr2	c'est parce qu'on a une… une compréhension plus globale justement et on s'arrête pas aux mots précis, et on tente avec c'qu'on comprend globalement de faire du sens. Pour le coup, à mon avis, défois on a fait des contresens complets mais euh…
3	Fr1	mh, mh… (rires)
4	Fr2	voilà quoi
Q3	**ENQ**	Sur quels éléments vous êtes-vous appuyés pour comprendre les dialogues des personnages?
5	Fr1	en cherchant des mots connus, des mots…
6	Fr2	ouais des ressemblances peut-être ou des associations de mots aussi
7	**ENQ**	mh, mh…
8	Fr2	où on se disait : "ben ça doit être ça le 2ème mot" puisque…
9	**ENQ**	y a des choses ou des outils que vous avez utilisés aussi?
10	Fr1	ben le ptit… la traduction en espagnol, pour certains mots, ça…
11	Fr2	ouais, mais j'ai pas l'impression que ça nous ait tant aidé que ça finalement quoi
12	Fr1	mh, mh…
13	Fr1	ben y a des moments où moi… en tout moi ça m'a rassuré (rires)
14	Fr2	ouais…
15	**ENQ**	d'accord
16	Fr2	moi jpense que pt-être j'ai pas un assez bon niveau en espagnol pour que ça me rassure quoi
Q4	**ENQ**	Et le fait d'écouter les dialogues des personnages (d'entendre quand ils parlent), est-ce que ça vous a aidé à mieux comprendre?
17	Fr2	non
18	Fr1	pas forcément
19	Fr2	non, ouais… Moi jpense que c'est plus l'écrit que l'oral
20	**ENQ**	mh, mh… Pourquoi?
21	Fr2	parce que ça va trop vite à l'oral, on n'a pas eu le temps de…
22	Fr1	ouais, quand c'est écrit, ouais on arrive pt-être plus à faire une comparaison
23	Fr2	ouais
24	Fr1	tandis que…
25	ENQ	et… oui?
26	Fr1	tandis que quand c'est juste prononcé à l'oral… enfin t'arrives déjà pas à reconnaître les sons
27	Fr2	ouais
28	Fr1	puis après pour reconnaître le mot et faire une comparaison, si t'as pas compris les sons euh… C'est trop difficile!
Q5	**ENQ**	Est-ce que vous avez mémorisé des mots ou des expressions en espagnol ou portugais ou les 2?
29	Fr2	aucune

30	Fr1	euh oui…
31	FR2	aucune, non mais moi, j'ai une mémoire de poisson rouge donc euh non
32	Fr1	"molto obrigado" (rires) mais ça, je le savais déjà
33	Fr2	ouais, c'est pas mémorisé de là quoi
34	Fr1	non
35	Fr2	meilleurs "sonhos" mais on n'est même pas sûrs de savoir c'que ça veut dire en fait
36	Fr1	mais y avait quelques mots qui revenaient souvent que jme rappelle plus
37	Fr2	on aurait pt-être pu sur des mots où on avait bloqué mais finalement même pas tant que ça quoi
38	Fr1	mh, mh…
39	Fr1	ouais, c'est dur de se rappeler
Compréhension détaillée		
Q6	**ENQ**	ok bon, c'est pas grave… Et au début donc, vous étiez à la gare, vous êtes sortis et là vous avez parlé à 2 personnages (un mendiant et celui qui dit "cambio" et qu'est-ce que vous deviez faire?
40	Fr1	ben finalement, le personnage pour faire du change, il sert à rien
41	Fr2	du change, il sert à rien ouais, c'est juste le mendiant qui nous donne la première mission quoi
42	Fr1	mh, mh…
43	ENQ	qui est?
44	Fr2	qui est…
45	Fr1	faut aller lui chercher quelque chose… j'ai pas bien compris si c'est que sa vie était dure, est-ce que t'as compris ça?
46	Fr2	ouais, que sa vie était dure et qu'il avait besoin de choses pour mieux dormir
47	Fr1	ouais donc du coup c'était…
Q7	**ENQ**	Quand il vous dit : "a vida na rua é uma dureza, gostaria de ter melhores sonhos", comment vous l'avez interprété?
48	Fr1	c'est "sonhos" voilà que j'ai pas compris
49	Fr2	ouais, moi je l'ai traduit par "meilleurs soins" mais ça doit pas être ça quoi… "J'aimerais avoir de meilleurs…"
50	Fr1	mais il voulait pas mieux dormir aussi?
51	**ENQ**	Donc comment vous avez interprété ça?
52	Fr1	ben puisque la mission c'est "ayuda a Baltazar a..."
53	Fr2	ben qu'il fallait lui apporter quelque chose pour être mieux
54	Fr1	oui, pour mieux dormir mais…
55	Fr2	d'où la couverture mais…
Q8	**ENQ**	Donc vous êtes allés sur le marché, c'est ça? Et vous avez fait quoi?
56	Fr2	on a…
57	Fr1	au début, qu'est-ce qu'on a fait?
58	Fr2	au début, échanger euh… on avait pris la couverture dès le départ, ouais, et comme ça fonctionnait pas parce qu'en fait, il voulait quelque chose de plus, on est revenus chercher quoi? Le CD?
59	Fr1	oui mais en fait non, finalement, il voulait pas quelque chose de plus, il nous disait d'aller à la place et c'est ça qu'on n'a pas compris
60	Fr2	ouais, c'est ça qu'on n'a pas compris, on pensait qu'il voulait lui quelque chose de plus alors qu'il fallait aller à la place pour l'histoire des ballons
61	Fr1	fallait aller parler avec le personnage…
Q9	**ENQ**	Et comment vous vous êtes rendus compte que l'objet que vous aviez choisi au marché était celui qui pouvait correspondre pour le mendiant?
62	Fr1	ben parce qu'il voulait…

63	Fr2	parce qu'il a plus dit la même chose, l'autre phrase c'était que cet objet-là, il n'en voulait pas ou jsais plus quoi, enfin y avait une phrase type où on comprenait que c'était pas l'objet qu'il nous fallait
64	Fr1	"j'ai pas besoin de ça…"
65	Fr2	"j'ai pas besoin de celui-là" ouais
66	**ENQ**	Et finalement c'était quoi cet objet?
67	Fr1	une couverture? Enfin, on en… ben remarque…
68	Fr2	s'il en a besoin, ben c'était une couverture, non?
69	Fr1	jsais pas si c'était… ah mais non…
70	Fr2	ah, c'était un oreiller!
71	**ENQ**	mh, mh…
72	Fr1	(rires)
73	Fr2	ah…
74	Fr1	oui parce qu'au début, il est tout plat, puis quand…
75	Fr2	donc "sonhos" c'est un oreiller? "j'ai besoin d'un meilleur oreiller"?
76	**ENQ**	mh, non, "almohada" c'est "oreiller"
77	Fr1	ah c'est ça! D'accord
78	**ENQ**	à un moment, vous avez entendu…
79	Fr1	oui oui c'est après, parce qu'une fois qu'il est allé voir le personnage avec les ballons, l'objet il a changé
80	Fr2	il a changé, ouais
Q10	**ENQ**	Et après le marché, vous aviez le fameux oreiller, vous l'avez donné au mendiant et là, il l'a rejeté. Comment vous avez réagi? Qu'est-ce que vous avez fait?
81	Fr2	ben on a tenté d'essayer des autres objets du marché, qu'il a rejeté aussi (rires)
82	Fr1	ouais, on a cru qu'il fallait une combinaison… C'est là qu'on a cru qu'il fallait une combinaison d'objets
83	Fr2	ouais, qu'il fallait plusieurs choses
84	**ENQ**	et au final, qu'est-ce que vous avez fait?
85	Fr2	ben au bout d'un moment, on a compris que c'était pas ça qu'il fallait mais aller sur la place
Q11	**ENQ**	D'accord et après, vous êtes allés sur la place, il a gonflé le fameux oreiller, et comment vous avez fait pour associer les mots aux ballons?
86	Fr1	ben on a d'abord commencé par les couleurs parce que c'était plus facile les couleurs, et après par euh…
87	Fr2	mais les mots, jsais pas, les mots ils me semblaient… ouais ça semblait assez logique en fait bizarrement parce que c'est pas des mots qu'on connaît
88	Fr1	et puis y avait des mots qui ressemblaient à l'espagnol
89	**ENQ**	logique pourquoi?
90	Fr2	par rapport à l'espagnol jpense ouais
91	Fr1	y avait "sol", après… voilà puis après, on a fait par élimination
92	Fr2	à l'espagnol et au français quoi finalement
93	**ENQ**	par exemple, "nuvem"
94	Fr2	le nuage ouais, jsais même pas comment ça se dit en espagnol mais c'est quelque chose comme ça, non?
95	Fr1	ça je sais pas le dire moi en espagnol
96	**ENQ**	"nube"
97	Fr2	ouais c'est ça hein, ça se ressemble
98	**ENQ**	"corazao"
99	Fr1	ça je connaissais

100	Fr2	"corazon"
101	Fr1	c'est cœur
102	Fr2	le cœur ouais
103	Fr1	ça je connaissais le mot en portugais
104	Fr2	ouais moi aussi
Q12	**ENQ**	Après la situation avec le policier, vous vous êtes retrouvés à l'extérieur du commissariat et qu'est-ce que vous avez fait après?
105	Fr1	eh ben on a cherché quelle mission on…
106	Fr2	pour le… oui parce qu'y avait pas quelqu'un qui nous avait dit de retourner au marché?
107	Fr1	si ben le mendiant jcrois
108	Fr2	le mendiant?
109	ENQ	donc là, rappelez-vous, vous avez gonflé le fameux oreiller…
110	Fr2	on est allés rendre l'oreiller voilà, au mendiant qui nous a dit qu'il fallait qu'on aille au marché et comme on avait déjà vu l'histoire du musée, et qu'on savait que ça allait être une mission, on est allés récupérer le buste au musée… au marché
Q14	**ENQ**	D'accord, donc vous avez su que le buste appartenait au musée?
111	Fr2	parce qu'on était déjà passés par le musée
112	Fr1	oui, en se balladant
Q15	**ENQ**	Et vous avez compris le mot "pedestal"?
113	Fr1	piédestal
114	Fr2	piédestal
115	ENQ	ouais

Lignes	TRANSCRIPTION ENTRETIEN BINOME FRANCOPHONE (Fr3 & Fr4)	
	Compréhension globale	
Q1	**ENQ**	Au sujet de la compréhension, quelles difficultés avez-vous rencontrées dans le jeu en général?
1	Fr4	ben c'est qu'il y a défois où y a des mots qui ressemblent à l'espagnol ou au français et on devine le sens mais défois où pas du tout donc euh focément, on ne sait pas du tout ce que ça veut dire
2	Fr3	ouais, exactement
Q2	**ENQ**	Et comment vous avez surmonté ces difficultés?
3	Fr4	en posant d'autres questions
4	Fr3	ouais voilà
5	Fr4	en changeant la formulation des questions et en recoupant les informations
6	Fr3	voilà puis en plus, le livret c'était souvent des expressions qui nous manquaient vraiment
7	Fr4	mh, mh…
Q3	**ENQ**	Sur quels éléments vous vous êtes appuyés pour comprendre les dialogues des personnages?
8	Fr4	sur le contexte… Vu qu'on lui donne des trucs et ça marche pas donc euh…
9	Fr3	ouais voilà, puis une fois qu'on a posé les 3 différentes questions qui nous étaient proposées, on arrive à…
10	Fr4	ouais, on arrive à recouper les informations
11	Fr3	ouais
Q4	**ENQ**	Est-ce que le fait d'écouter les dialogues (d'entendre), ça vous aide à mieux comprendre?
12	Fr3	mm… Moi, jtrouve que c'est important qu'il y ait les 2 en fait
13	Fr4	ouais, pour pouvoir associer l'écrit à l'oral
14	Fr3	mais justement, c'est pt-être plus l'écrit moi qui m'aide jtrouve
15	Fr4	ouais
16	Fr3	moi jfonctionne plus facilement avec l'écrit…
17	Fr4	ouais moi aussi
18	Fr3	et si y avait eu que l'oral, jcrois que j'aurais été embêtée
19	Fr4	ouais voilà, si y avait eu que l'oral, ça aurait été compliqué mais avec l'oral et l'écrit, on peut revoir les mots qui se ressemblent
Q5	**ENQ**	Est-ce que vous avez mémorisé quelques mots ou expressions en espagnol ou portugais?
20	Fr4	en portugais, pour dire merci, c'est "obrigado"
21	Fr3	pour dire "vous" autant en espagnol, il n'est pas exprimé, c'est "voce", non?
22	Fr4	ouais
23	Fr3	euh "busto"
24	Fr4	mercado
	Compréhension détaillée	
Q6	**ENQ**	Donc au début, vous étiez à la gare, ensuite vous êtes sorties et là vous avez parlé avec un mendiant et un monsieur qui dit "cambio, cambio" et là, qu'est-ce que vous deviez faire?
25	Fr4	ben on a dû changer notre argent et après, on a cherché le marché donc on s'est balladées de partout pour chercher le marché, on a échangé des objets
26	Fr3	ouais

Q7	**ENQ**	Quand le mendiant vous a dit : "a vida na rua é uma dureza, gostaria de ter melhores sonhos", comment vous avez interprété ce qu'il a dit au départ?
27	Fr4	ben au départ, on n'a pas du tout capté
28	Fr3	ben moi, jsais pas, au début, jme suis dit "sonhos" c'est les rêves mais euh… je sais pas si…
29	Fr4	mais c'est parce que ça ressemble à sueños
30	Fr3	ouais voilà et c'est pour ça que je me suis dit... tiens, un truc qui va l'aider à dormir, après respirer je savais plus trop
31	Fr4	ouais, après, on est allées au marché pour changer les objets
Q8	**ENQ**	Après, vous êtes allées au marché et qu'est-ce que vous avez fait?
32	Fr3	on a échangé euh… de la marchandise
33	Fr4	mh… pour trouver un truc qui l'aidait à dormir mais le truc on se disait, c'est pt-être un… ça peut pt-être l'aider mais ça marchait pas, il le voulait pas
Q9	**ENQ**	Et comment vous vous êtes rendues compte que ce que vous aviez pris au final c'était ce qu'il voulait?
34	Fr3	ouais ben justement, en faisant attention à la… au changement de réponse quoi… qui étaient systématiquement les mêmes sauf pour un objet
35	Fr4	mh, mh…
36	Fr4	et qu'après il nous parlait de capacité pulmonaire, donc il fallait souffler dedans
37	**ENQ**	donc au final c'était quoi l'objet, vous savez?
38	Fr4	c'était un matelas
39	**ENQ**	un coussin, "almohada" c'est un coussin
Q10	**ENQ**	Donc après le marché, vous aviez ce fameux coussin, vous l'avez donné au mendiant et là, qu'est-ce qu'il vous a dit?
40	Fr3	euh… jsais plus, d'habitude, il disait que ça l'intéressait pas et là que ça pouvait
41	Fr4	ah oui, que ça pouvait pas lui servir comme ça
42	Fr3	ouais
43	Fr4	donc il fallait faire autre chose pour que ce soit utile
44	ENQ	et vous avez fait quoi donc?
45	Fr4	on est allées voir un monsieur sur la place qui nous l'a gonflé
46	ENQ	d'accord
47	Fr4	le monsieur des ballons
Q11	**ENQ**	Et quand vous étiez sur la place, vous deviez associer des mots avec des ballons, comment vous avez fait cela?
48	Fr3	ben ça franchement, c'était… Jtrouvais que les mots ressemblaient vêchement sauf…
49	Fr4	ouais entre l'espagnol, le français et le latin
50	Fr3	même la racine latine pour le latin ouais
51	Fr4	ouais, la racine latine, le français, l'espagnol, ça se recoupait un peu, on arrivait à deviner
52	Fr3	ouais
53	**ENQ**	par exemple, "nuvem"
54	Fr3	nuage
55	Fr4	c'est nuage ouais
Q12	**ENQ**	Après, donc y a le policier, vous êtes au commisariat et après vous êtes à l'extérieur, qu'est-ce que vous avez fait là?
56	Fr4	qu'est-ce qu'on a fait à ce moment-là?
57	Fr3	euh… qu'est-ce qu'on a fait?... Euh, ben on…
58	Fr4	on est retournées sur la place
59	Fr3	ben on lui a rendu son coussin, c'est ça hein? On lui avait pas encore rendu hein?

60	Fr4	ouais, on lui avait pas encore rendu, on lui a donné le coussin
61	Fr3	et il nous dit justement l'information qu'il nous promettait depuis le début
62	Fr4	qu'il fallait aller au musée
63	Fr3	ah ben on va au…
64	**ENQ**	au musée?
65	Fr3	non, au marché
66	Fr4	au marché
67	Fr3	prendre le buste du marchand et ensuite le mettre, 'fin…
68	Fr4	et le remettre au musée
69	Fr3	ouais
Q14	**ENQ**	Et comment vous avez sur que le buste appartenait au musée?
70	Fr3	ben on s'étaient promenées au début et on…
71	Fr4	ouais, on a vu
72	Fr3	on a vu que ça manquait
73	Fr4	qu'il manquait un buste
Q15	**ENQ**	Vous avez compris le mot "pedestal" à ce moment-là?
74	Fr4	ouais
75	Fr3	ouais parce que c'est comme en français

Lignes	TRANSCRIPTION ENTRETIEN BINOME FRANCOPHONE (Fr5 & Fr6)	
	Compréhension globale	
Q1	**ENQ**	Au sujet de la compréhension, quelles difficultés avez-vous rencontrées dans le jeu en général?
1	Fr5	dans la langue portugaise?
2	**ENQ**	en général, pour comprendre l'espagnol ou le portugais
3	Fr6	ben le portugais ouais parce qu'après le mot, on a l'impression que c'est comme de l'espagnol mais c'est pas de l'espagnol
4	Fr6	les racines latines
5	Fr5	ça se ressemble
6	Fr5	et y a des mots où on dirait… où on pense que c'est ça parce que ça ressemble à l'espagnol alors qu'en fait, ça n'a pas le même sens
Q2	**ENQ**	Et comment vous avez fait pour surmonter ces difficultés?
7	Fr6	ben on a interprété, efin moi j'ai interprété par rapport au…
8	Fr5	ben par rapport au contexte
9	Fr6	par rapport au jeu, au contexte oui, c'est vraiment l'interprétation
10	**ENQ**	et est-ce que ça marchait?
11	Fr6	euh à moitié
12	Fr5	fin les mots en rouge quand même ben c'était pas les plus durs, en rouge, ceux qu'on pouvait voir la traduction, ben c'était pas les plus durs. Par exemple, "nos gostaria", non la police, ils ont dit "on n'aime pas que vous fassiez ça", ils disent "nao gostaria" quelque chose comme ça
Q3	**ENQ**	Donc sur quels éléments vous vous êtes appuyés pour comprendre les dialogues?
13	Fr6	ben les racines communes des mots qu'on connaît en espagnol ou en français, ou enfin du moins c'est avec la logique du contexte
14	Fr5	ouais
15	**ENQ**	mh, mh…
16	Fr5	ben c'est vrai que la racine des mots en français et espagnol ça ressemble bien
Q4	**ENQ**	Est-ce que le fait d'écouter quand ils parlent, ça vous a aidé à mieux comprendre?
17	Fr5	euh jcrois plus… ouais parce qu'il y a l'intonation quand on lit et l'intonation, elle peut aider à comprendre
18	**ENQ**	toi?
19	Fr6	ben pas vraiment, plus le fait de… en visuel jtrouve que c'est plus compréhensible quand même
Q5	**ENQ**	Est-ce que vous avez mémorisé des mots ou des expressions en portugais ou en espagnol?
20	Fr5	"nao", non
21	Fr6	non, pas aussi rapidement, je cherchais pas à apprendre, j'essayais plutôt d'aider les ptits bonhommes
22	**ENQ**	mh, mh… Y a pas un mot que t'as retenu?
23	Fr6	"obrigado", merci
24	Fr6	"policiaka", ah les couleurs aussi, tu sais "nubes"
25	**ENQ**	en espagnol, vous avez appris des mots que vous ne connaissiez pas?
26	Fr5	en espagnol? Euh… "golfo" c'est le ballon, jm'en souvenais plus de ça
27	Fr6	c'est vrai que moi jme demandais même si j'étais en espagnol ou en portugais, mais y avait une ptite analyse vite fait de la phrase, en une demi seconde pour savoir qu'est-ce que j'étais en train de lire quoi
28	**ENQ**	mh, mh…
29	Fr6	souvent les interrogations ben c'était grâce aux points d'interrogation que j'arrivais à voir si y avait une différence
30		**Compréhension détaillée**
Q6	**ENQ**	Et au début, lorsque vous étiez à la gare routière, vous êtes sortis et vous avez parlé avec le monsieur du change et le mendiant, et qu'est-ce que vous deviez faire à ce moment-là?
31	Fr5	ce qu'il nous demandait de faire?
32	**ENQ**	mh, mh…

33	Fr6	ben c'était qu'il aille euh… j'ai compris quelque chose pour améliorer son sommeil
34	Fr5	ben c'était ça du coup puisqu'après c'était les boules caisses qu'on est allés chercher
35	**ENQ**	et vous avez fait quoi?
36	Fr6	ben on lui a apporté tous les objets qu'on trouvait et y en avait pas un qui allait
37	Fr5	ouais "sonhos" au début euh… jpensais que c'était pour les oreilles donc
38	Fr6	moi jpensais que c'était un sommier, un lit
39	Fr5	mais la musique, moi du coup jle voyais plus parce que comme y avait un CD
40	**ENQ**	mh, mh…
Q7	**ENQ**	Quand il vous a dit : "a vida na rua é uma dureza, gostaria de ter melhores sonhos", comment vous avez interprété ça?
41	Fr5	la vie est dure
42	Fr6	ben "sonhos"…
43	Fr5	ouais, moi aussi jcroyais qu'il disait : "la vie est dure pour moi, j'ai besoin de pouvoir dormir"
44	**ENQ**	mh, mh…
45	Fr5	jl'ai interprété comme ça
46	**ENQ**	toi aussi?
47	Fr6	ouais, enfin moi j'ai compris qu'il lui fallait quelque chose pour qu'il améliore son confort, ouais c'était plutôt un endroit où dormir quoi. Au début, j'ai compris qu'il fallait quelque chose de… jpensais qu'il fallait l'amener à l'hôtel au début (rires)
48	**ENQ**	Et donc qu'est-ce que vous avez fait quand il vous a dit ça?
49	Fr5	on est allés au marché (rires) non, on s'est promenés, on est allés au marché chercher ce qu'il nous demandait quoi
50	**ENQ**	et là?
51	Fr5	et là, par contre on voyait pas c'que c'était en bleu donc du coup euh…
52	Fr6	mh, on voyait pas bien les objets
53	Fr5	en fait c'est ça qu'il fallait quoi
54	Fr6	d'ailleurs c'était quoi?
55	Fr5	ben c'était un ballon parce qu'après on a gonflé pour la ptite fille
56	Fr6	ah oui, fallait gonfler un ballon ouais
57	**ENQ**	c'était quoi alors cet objet?
58	Fr5	on aurait dit une bouillotte
59	**ENQ**	à un moment, ils vous dit "almohada"
60	Fr5	un oreiller?
61	**ENQ**	mh, mh…
62	Fr5	ah oui, jme souvenais plus
63	**ENQ**	qui se gonfle
64	Fr5	c'est vrai que "almohada" du coup en espagnol jme souvenais plus c'que ça voulait dire
65	**ENQ**	mais vous l'avez pas trouvé tout de suite que c'était ça?
66	Fr5	non
67	Fr6	non
68	**ENQ**	ça a été dur?
69	Fr6	c'était long, ça a pris bien 70% du jeu d'ailleurs (rires)
70	Fr5	on s'est sentis perdus (rires)
71	**ENQ**	et vous aviez pris quoi d'abord?
72	Fr6	euh…le premier objet c'était… ben on avait changer les…
73	Fr5	le CD… Non, c'était pas le CD
74	Fr6	les chaussures, non?
75	Fr5	on a échangé les chaussures contre le CD
76	Fr5	contre le truc bleu, je sais plus c'qu'on avait pris
77	**ENQ**	et pourquoi le CD?
78	Fr5	ben moi pour "sonhos", les oreilles
79	Fr6	les oreilles
80	**ENQ**	d'accord, t'as associé "sonhos" au son
81	Fr5	ouais au CD
82	Fr6	au son ouais
83	Fr6	y avait quoi comme autre objet après?

84	Fr5	ben du coup, y avait un oreiller, le truc bleu qu'on savait pas c'que c'était
85	Fr6	mais on lui a donné ça une fois et il en voulait pas
86	Fr5	oui mais parce qu'on en était pas encore à cette question
Q9	**ENQ**	Au final, comment vous aviez su que c'était ça qu'il voulait?
87	Fr6	par euh… par élimination d'objets
Q10	**ENQ**	Et après le marché, donc vous aviez ce fameux coussin, vous l'avez donné au mendiant et qu'est-ce qu'il vous a dit?
88	Fr6	qu'il était pas assez gonflé
89	**ENQ**	donc vous avez fait quoi?
90	Fr6	on est allés l'apporter aux ballons, enfin au monsieur qui s'occupe des ballons
91	Fr5	ah qui a de grands poumons et…
92	Fr6	et là y a une petite fille qui l'a perdu et donc euh… parce qu'il disait qu'il avait pas fait de souffle pour pouvoir gonfler l'oreiller qu'on lui donnait
93	Fr5	que le monsieur de la place, il avait des grands poumons et beaucoup de souffle pour faire des ballons
94	Fr6	parce qu' y a une ptite fille qui a perdu des ballons, nous on a récupéré les ballons et puis du coup le monsieur il a gonflé, puis après, on a pu rapporté au gars, c'est ça?
95	**ENQ**	ouais
Q11	**ENQ**	Et quand il fallait associer les mots aux ballons, vous avez procédé comment?
96	Fr5	eh ben par exemple, y avait un nuage et en portugais, ça faisait euh ben "nubes" mais avec un "b"
97	Fr6	"nubes" ouais
98	Fr5	alors qu'en espagnol, c'est un "v", "nuvem"
99	Fr5	y en a un c'était "arc azul", un truc comme ça
100	Fr6	"azul" ouais, ben bleu, c'était bleu ciel ouais
101	Fr5	y avait rose : "rosa"
102	Fr6	ouais ben là, jme demandais si c'était le cœur, y avait un truc qui ressemblait au cœur, au "corazon"
103	Fr5	ouais, c'était ça
104	Fr6	ou "cora del rose"
105	Fr5	"cora del rosa"
106	Fr6	ou je sais pas, un truc qui pouvait faire penser à la plante
107	**ENQ**	"cor de rosa"
108	Fr5	"cor de rosa"
109	Fr6	"cor de rosa", le cœur je sais pas…
110	Fr5	ah d'accord, y avait un mot en espagnol et un mot en portugais en fait
111	Fr6	ah bon?
112	Fr5	ouais
113	Fr5	ben le "cor de rosa" c'est en portugais, c'est ça? et "corazon" c'était en espagnol
114	**ENQ**	non, c'était tout en portugais
115	Fr5	et ça veut dire quoi alors "cor de rosa"?
116	**ENQ**	c'est rose
117	Fr5	mh, d'accord
Q12	**ENQ**	Après, y a le policier qui est arrivé, qu'est-ce qu'il a dit? Vous vous souvenez?
118	Fr5	qu'il aimait pas ça du tout, qu'ils aimaient pas ça et qu'on avait pas le droit de monter comme ça en l'air pour aller récupérer des choses, que c'était interdit!
119	**ENQ**	donc il vous a emmené au commissariat et après, vous êtes apparus dehors et vous avez fait quoi?
120	Fr6	ben on est allés voir le mendiant, non?
121	**ENQ**	ouais, pour?
122	Fr6	pour trouver les informations qu'il avait à nous donner
123	**ENQ**	mais avant, il fallait…

124	Fr6	lui donner le ballon, après il nous a dit d'aller voir le commerçant parce q'y avait une statue ou un truc comme ça
125	Fr6	on est allés au commerçant, y a le téléphone qui a sonné, on a détourné l'attention en lui demandant ça, après le truc, il brillait puis on l'a prit et on l'a amené au musée
Q14	**ENQ**	Et comment vous avez su que c'était au musée?
126	Fr6	au musée? Euh…
127	Fr5	parce qu'après, on a regardé le plan des endroits où on pouvait aller et du coup, ben on s'est dit, on va aller au musée. Mais toi, tu savais que c'était pour aller donner la statue?
128	Fr6	non mais on avait un objet dans l'inventaire alors on avait qu'à le remplacer après, à la place qui lui manquait
129	Fr5	ouais
Q15	**ENQ**	Et là, est-ce que vous avez compris le mot "pedestal"?
130	Fr6	piédestal
131	Fr5	"pedestal" eh ben c'est un truc vêchement important, non?
132	Fr6	comme un piédestal!
133	Fr5	ouais
134	**ENQ**	A un moment, vous avez parlé au personnage et vous lui avez demandé "pourquoi le "pedestal esta vacio"?"
135	Fr6	oui ben "pourquoi est-ce qu'il est vide le piédestal?"
136	Fr5	ah, le pie… c'est le truc pour tenir
137	**ENQ**	ouais, c'était la colonne
138	Fr6	ouais mais c'est un piédestal, non?
139	**ENQ**	mh, mh…
140	Fr6	ça se dit en français aussi, non?
141	**ENQ**	ouais
142	**ENQ**	vous aviez compris le mot tout de suite
143	Fr6	ouais, ça j'avais compris tout de suite qu'il manquait un truc là
144	Fr5	ouais

Annexe 3 : Questionnaires

Objectifs du questionnaire de profil :

- Connaître le profil des participants pour faire le lien avec les stratégies qu'ils ont utilisées dans le jeu *Limbo*.

Objectifs du questionnaire sur la perception du jeu *Limbo* :

- Savoir comment chaque candidat perçoit le jeu.
- Connaître les points positifs et négatifs du jeu.
- Voir comment est-ce qu'on peut améliorer le jeu si nécessaire.
- Savoir si « Limbo » est un outil adapté pour pratiquer l'intercompréhension.

Annexe 3.1. : questionnaire de profil (en français)

PROFIL DU CANDIDAT

1. Identité personnelle

- Prénom : ……
- Age : …….
- Nationalité : ……
- Pays de résidence actuel : ……

2. Parcours scolaire et professionnel

- Actuellement, vous êtes :

☐ Etudiant(e) ☐ Salarié(e)

- Si vous êtes étudiant(e), dans quel domaine étudiez-vous ?…….
- Si vous êtes salarié(e), dans quel domaine travaillez-vous ?.....

3. Profil langagier

- Parmi ces langues, indiquez celle(s) que vous connaissez en dehors de votre langue maternelle :

☐ Français

☐ Espagnol

☐ Portugais

☐ Autre (précisez) : …….

- Précisez votre niveau dans les langues que vous connaissez, en dehors de votre langue maternelle :

	Bilingue	**Intermédiaire**	**Notions**
Français			
Espagnol			
Portugais			
Autre			

4. Vous et les nouvelles technologies

- Connaissez-vous les jeux vidéo ?

☐ Oui ☐ Non

- Vous y jouez :

☐ Plusieurs fois par semaine

☐ Une fois par semaine

☐ Une fois par mois

☐ Jamais

Annexe 3.2. : questionnaire sur la perception du jeu *Limbo*(en français)

VOTRE PERCEPTION DU JEU « LIMBO »

Suite au jeu « Limbo » que vous avez effectué, nous aimerions avoir votre avis à son sujet. Nous vous remercions de bien vouloir consacrer quelques minutes à répondre à cette enquête.
Vos réponses nous permettrons d'améliorer si nécessaire le jeu « Limbo » dans le cadre de la didactique des langues.
Les informations que vous donnerez seront uniquement destinées à la recherche et ne seront en aucun cas divulguées en dehors.

1) Votre prénom : …….

2) « Limbo » vous a semblé être un jeu :

☐ Très intéressant
☐ Plutôt intéressant
☐ Plutôt pas intéressant
☐ Pas du tout intéressant

3) Maintenant que vous avez joué une partie de « Limbo », aimeriez-vous terminer toutes les missions pour vous-même en étant chez vous ?

☐ Oui
☐ Non

4) Veuillez indiquer au moins un des atouts que présente le jeu parmi les options suivantes :

☐ L'aspect de diversion
☐ L'aspect graphique (images et symboles)
☐ La compréhension de langues étrangères
☐ Autre (précisez) : …….

5) Concernant la manière dont est structuré le jeu pour pouvoir y naviguer, vous avez rencontré :

☐ Beaucoup de difficultés
☐ Quelques difficultés
☐ Aucune difficulté

6) Indiquez quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées : …….

7) La possibilité d'obtenir la traduction de certains mots dans le « petit cahier » vous a aidé à mieux comprendre les dialogues des personnages :

☐ Tout à fait d'accord
☐ Plutôt d'accord
☐ Plutôt pas d'accord
☐ Pas du tout d'accord

8) Afin de pouvoir lire et comprendre les dialogues des personnages, il vous a semblé que le temps dont vous disposiez pour cela était :

☐ Suffisant
☐ Moyennement suffisant
☐ Insuffisant

9) Parmi les propositions suivantes, selon vous, ce qui pourrait être amélioré dans le jeu est : (plusieurs réponses possibles)

☐ Le temps pour comprendre les dialogues
☐ La langue utilisée dans les instructions
☐ Le nombre total de langues disponibles
☐ La clarté de la syntaxe dans les dialogues
☐ La possibilité de reprendre le jeu où vous l'avez laissé
☐ Un récapitulatif de réponses correctes a la fin du jeu
☐ L'utilisation d'outils de jeu différents et plus interactifs
☐ L'ajout d'exercices de grammaire tout au long du jeu
☐ Autre (précisez) : ……

10) Commentaires supplémentaires (par exemple sur les avantages et inconvénients du jeu) :
……
……

Annexe 4 : tableau des résultats du questionnaire de perception du jeu *Limbo*

GROUPE DES 3 BINOMES LUSOPHONES									
1. Seu nome:	**2. "Limbo" paraceu ser um jogo:**	**3. Agora que você jogou uma partida de "Limbo", você gostaria de terminar todas as missões sozinho em sua casa ?**	**4. Queira indicar pelo menos uma das qualidades do jogo de acordo com as opções abaixo:**	**5. No que diz respeito à maneira como é estruturada a navegação do jogo, você encontrou:**	**6. Indique quais dificuldades você encontrou:**	**7. A possibilidade de obter a tradução de certas palavras no caderneta ajudou a compreender melhor os dialogos dos personagens:**	**8. O tempo de que você dispunha para ler e compreender os dialogos dos personages era:**	**9. Entre as propostas abaixo, aquelas que poderiam ser melhoradas no jogo, na sua opinião são:**	**10. Outro comentário que queira fazer (por exemplo sobre as vantagens e os defeitos do jogo)**
Luso1	Muito interessante	Sim	O aspecto da diversão, O aspecto grafico (imagens et simbolos), A comprensão de linguas estrangeiras	Algumas dificuldades	Difficulte a echanger des objets car on ne savait pas ou cliquer.	Concordo	Suficiente	A possibilidade de retormar o jogo a partir de onde você parou, A adição de exercicios de gramatica durante todo o jogo, Une indication sur les objets qui peuvent etre echanges	Le jeu est interessant pour la comprehension de la langue. Pour une langue qui est tres proche comme le portugais, c est tres facile a comprendre.
Luso2	Interessante	Sim	A comprensão de linguas estrangeiras	Algumas dificuldades		Concordo	Suficiente	O numero total de linguas disponiveis, A clareza da sintaxe dos dialogos, A utilisação de ferramentas de jogo diferentes e mais interativas, A adição de exercicios de gramatica durante todo o jogo	

Luso3	Interessante	Sim	A comprensão de linguas estrangeiras	Algumas dificuldades	D'abord c'etait un peu dur d'identifier les missions c'est qu'on devrait faire, ensuite, petit à petit il devient plus simple de comprendre qu'est qu'il faut faire. Il y a aussi quelque mots qui ne sont pas toute à fait évident, mais dans le contexte genéral, on peu voir qu'est qu'il faut faire.	Concordo	Bastante suficiente	O numero total de linguas disponiveis, Um recapitulativo de respostas corretas no final do jogo, A utilisação de ferramentas de jogo diferentes e mais interativas, A adição de exercicios de gramatica durante todo o jogo	c'est agréable pour aprendre du vocabulaire, on fait attention au missions et pas vraiment à la langue, donc, l'aprentissage des mots se fait tout seule.
Luso4	Muito interessante	Sim	O aspecto grafico (imagens et simbolos), A comprensão de linguas estrangeiras	Algumas dificuldades	Alguns erros graficos, atrasos entre a voz e os dialogos escritos, o sistema de trocas de objetos nao é claro (quando tivemos que entregar o busto ao senhor do museu, tivemos que clicar ao menos 3 vezes em lugares diferentes para que	Concordo	Suficiente	O tempo para compreender os dialogos, O numero total de linguas disponiveis, A possibilidade de retormar o jogo a partir de onde você parou, A utilisação de ferramentas de jogo diferentes e mais interativas, A adição de exercicios de gramatica durante todo o jogo	Seria legal um sistema de pontuaçao, que se baseasse no tempo utilizado para completar cada missao e o numero de cliques feitos e etc.

					funcione)				
Luso5	Interessante	Não	A comprensão de linguas estrangeiras	Algumas dificuldades	pour comprendre la mission du jouex, comme jouer	Não concordo nem um pouco	Bastante suficiente	A possibilidade de retormar o jogo a partir de onde você parou	
Luso6	Interessante	Sim	O aspecto grafico (imagens et simbolos), A comprensão de linguas estrangeiras	Algumas dificuldades	Dificuldade para clicar nos personagens aue se movem muito (mendigo).	Concordo	Suficiente	A possibilidade de retormar o jogo a partir de onde você parou, Um recapitulativo de respostas corretas no final do jogo, A adição de exercicios de gramatica durante todo o jogo	Educativo e lùdico.

GROUPE DES 3 BINOMES HISPANOPHONES									
1. Su nombre	**2. "Limbo" le ha parecido ser un juego:**	**3. Por su cuenta ahora que jugó una parte de "Limbo", ¿le gustaría terminar todas las misiones en su casa?**	**4. Escoja al menos una de las ventajas que presenta el juego dentro de las opciones siguientes:**	**5. En cuanto a la estructura del juego, ¿Qué tantas dificultades ha tenido para navegar?**	**6. Mencione algunas de estas dificultades:**	**7. ¿La posibilidad de obtener la traducción de ciertas palabras en la libreta le ayudó a comprender mejor los diálogos de los personajes?**	**8. Para poder leer y entender los diálogos de los personajes, ¿le pareció que el tiempo del que disponía para hacerlo era:**	**9. De los siguientes aspectos, ¿cuál le parece que se podría mejorar en el juego "Limbo"?**	**10. Comentarios que puede añadir (por ejemplo en cuanto a ventajas y/o defectos del juego):**
Hisp1	Muy interesante	Sí	El aspecto de diversión, La comprensión de lenguas extranjeras	Algunas dificultades	Al principio no se veia muy claramente que era una almohada y no se entendia muy bien porque el personaje necesitaba ese objeto.	Totalmente de acuerdo	Suficiente	El número total de lenguas disponibles, Añadir tareas gramaticales a lo largo del juego	Me parece un juego muy util para mejorar el aprendizaje de las lenguas extranjeras, porque es muy dinamico, y porque la persona que juega es consciente de que puede comprender muchas mqs cosqs de las que cree, porque hay otros factores que intervienen en la comunicacion y no solo la lengua.
Hisp2	Muy interesante	Sí	El aspecto gráfico (imágenes y símbolos), La comprensión de lenguas extranjeras	Algunas dificultades	Desorientacion por no saber a que lugar ir primero o como llegar alli	Totalmente de acuerdo	Suficiente	El número total de lenguas disponibles, Añadir tareas gramaticales a lo largo del juego	Ventajas: forma muy interesante de aprender Defectos: un poco de desorientacion al no saber donde se encontraba el mercado,etc.
Hisp3	Medianamente interesante	No	La comprensión de lenguas extranjeras	Algunas dificultades	Graficos no muy claros y no es claro los movimientos et intercambios del personaje	Para nada de acuerdo	Poco suficiente	El tiempo para entender los diálogos, Retomar el juego donde te quedaste, Índice de respuestas	muy lento y dialogos muy rapidos.

								correctas al final	
Hisp4	Medianamente interesante	Sí	La comprensión de lenguas extranjeras	Algunas dificultades	No se puede ir a algun sitio a menos que la mano nos indica que podemos ir, y los dibujos son un poco confusos.	Poco de acuerdo	Poco suficiente	El tiempo para entender los diálogos, Uso de herramientas distintas y más interactivas	Yo creo que los graficos pueden mejorarse porque es dificil distinguir las cosas. Es un poco ilogico pedir ayuda a un mendigo al salir de la estacion, pero segun la logica del juego es la unica persona a la salida de la estacion que nos puede ayudar.
Hisp5	Medianamente interesante	No	La comprensión de lenguas extranjeras	Algunas dificultades	- Falta de instrucciones claras para saber cömo explorar el mapa. - Repeticiön de los diälogos.	Medianamente de acuerdo	Suficiente	El tiempo para entender los diálogos, Índice de respuestas correctas al final	Visualizar los logros obtenidos de manera mäs clara.
Hisp6	Medianamente interesante	Sí	La comprensión de lenguas extranjeras	Algunas dificultades	no entendi algunas palabras que no son muy parecidas al espagniol.	Totalmente de acuerdo	Suficiente	El tiempo para entender los diálogos, El número total de lenguas disponibles, Añadir tareas gramaticales a lo largo del juego	

GROUPE DES 3 BINOMES FRANCOPHONES									
1. Votre prénom :	**2. "Limbo" vous a semblé être un jeu :**	**3. Maintenant que vous avez joué une partie de "Limbo", aimeriez-vous terminer toutes les missions du jeu pour vous même en étant chez vous?**	**4. Veuillez indiquer au moins un des atouts que présente le jeu parmi les options suivantes :**	**5. Concernant la manière dont est structuré le jeu pour pouvoir y naviguer, vous avez rencontré :**	**6. Indiquez quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées :**	**7. La possibilité d'obtenir la traduction de certains mots dans le "petit cahier" vous a aidé à mieux comprendre les dialogues des personnages :**	**8. Afin de pouvoir lire et comprendre les dialogues des personnages, il vous a semblé que le temps dont vous disposiez pour cela était :**	**9. Parmi les propositions suivantes, selon vous, ce qui pourrait être amélioré dans le jeu est :**	**10. Commentaires à ajouter (par exemple concernant les atouts et/ou défauts du jeu) :**
Fr1	Plutôt intéressant	Oui	La compréhension de langues étrangères	Quelques difficultés	La traduction du mot Plaza nous a perdu un bon momemt	Plutôt d'accord	Moyennement suffisant	Le temps pour comprendre les dialogues	j aimerais pouvoir relire un dialogue
Fr2	Plutôt intéressant	Oui	La compréhension de langues étrangères	Quelques difficultés	- savoir quelles etaient les missions a effectuer - blocage sur un mot qui empeche de poursuivre	Plutôt d'accord	Insuffisant	Le temps pour comprendre les dialogues	

Fr3	Très intéressant	Oui	L'aspect de diversion, L'aspect graphique (images et symboles), La compréhension de langues étrangères	Aucune difficulté	La rapidité avec laquelle certains dialogues apparaissent puis disparaissent. Et puis, ne jouant jamais aux jeux vidéos, je n'ai pas les bons réflexes et je suis restée bloquée un moment sur une situation.	Tout à fait d'accord	Insuffisant	Le temps pour comprendre les dialogues, La possibilité de reprendre le jeu où vous l'avez laissé	J'étais agréablement surprise de voir que je pouvais comprendre un peu de portugais même si, c'est certain, j'ai pu comprendre cela grâce à l'écriture des dialogues (ce n'aurait pas été le cas avec l'écoute seulement)
Fr4	Plutôt intéressant	Oui	La compréhension de langues étrangères	Quelques difficultés	au début, pour comprendre la mission que nous donne le mendiant	Tout à fait d'accord	Moyennement suffisant	Le temps pour comprendre les dialogues, L'ajout d'exercices de grammaire tout au long du jeu	il faudrait laisser les textes de dialogue un peu plus longtemps affichés, pour qu'on ait le temps de les relire plusieurs fois, sinon c'est tres interressant comme jeu !
Fr5	Plutôt intéressant	Oui	L'aspect de diversion, L'aspect graphique (images et symboles), La compréhension de langues étrangères	Quelques difficultés	difficulté pour savoir au début ce qu'il fallait faire dû a la rapidité des dialogues. plus compréhension parfois difficile	Plutôt d'accord	Insuffisant	Le temps pour comprendre les dialogues, Le nombre total de langues disponibles, L'ajout d'exercices de grammaire tout au long du jeu	une fois que l'on a compris le jeu , c'est très sympa et assez instructif de se concentrer pour essayer de comprendre
Fr6	Pas du tout intéressant	Non	La compréhension de langues étrangères	Quelques difficultés	les fleches pas assez directive	Tout à fait d'accord	Insuffisant	Le temps pour comprendre les dialogues, L'utilisation d'outils de jeu différents et plus interactifs	

Annexe 5 : tableau codé des résultats au questionnaire de perception du jeu

Apprenants	2. "Limbo" vous a semblé être un jeu :	3. Maintenant que vous avez joué une partie de "Limbo", aimeriez-vous terminer toutes les missions du jeu pour vous même en étant chez vous?	4. Veuillez indiquer au moins un des atouts que présente le jeu parmi les options suivantes :				5. Concernant la manière dont est structuré le jeu pour pouvoir y naviguer, vous avez rencontré :	7. La possibilité d'obtenir la traduction de certains mots dans le "petit cahier" vous a aidé à mieux comprendre les dialogues des personnages :	8. Afin de pouvoir lire et comprendre les dialogues des personnages, il vous a semblé que le temps dont vous disposiez pour cela était :	9. Parmi les propositions suivantes, selon vous, ce qui pourrait être amélioré dans le jeu est :								
			a	b	c	d				a	b	c	d	e	f	g	h	i
Lusophones																		
Luso1	3	1	1	1	1	0	1	2	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1
Luso2	2	1	0	0	1	0	1	2	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0
Luso3	2	1	0	0	1	0	1	2	2	0	0	1	0	0	1	1	1	0
Luso4	2	1	0	1	1	0	1	2	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0
Luso5	2	0	0	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0
Luso6	2	1	0	1	1	0	1	2	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0
MOYENNE	2,17	0,83					1	1,67	1,33									
TOTAL			1	3	6	0				1	0	3	1	4	2	3	5	1
Hispanophones																		
Hisp1	3	1	1	0	1	0	1	3	2	0	0	1	0	0	0	0	1	0
Hisp2	3	1	0	1	1	0	1	3	2	0	0	1	0	0	0	0	1	0
Hisp3	2	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0
Hisp4	2	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0
Hisp5	2	0	0	0	1	0	1	2	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0
Hisp6	2	1	0	0	1	0	1	3	2	1	0	1	0	0	0	0	1	0
MOYENNE	2,33	0,67					1	2	1,67									
TOTAL			1	1	6	0				4	0	3	0	1	2	1	3	0
Francophones																		
Fr1	2	1	0	0	1	0	1	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Fr2	2	1	0	0	1	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Fr3	3	1	1	1	1	0	0	3	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
Fr4	2	1	0	0	1	0	1	3	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0
Fr5	2	1	1	1	1	0	1	2	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0
Fr6	0	0	0	0	1	0	1	3	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
MOYENNE	1,83	0,83					0,83	2,50	0,33									
TOTAL			2	2	6	0				6	0	1	0	1	0	2	1	0

Annexe 6 : tableau récapitulatif des stratégies utilisées par les 3 groupes

GROUPES	STRATEGIES ET METASTRATEGIES		TOTAL
Lusophones			
Luso1 & Luso2	**cognitives**	Inférence (lexicale)	**5**
		Traduire et comparer avec la L1 / Transfert	3
		Utiliser les sens pour comprendre et mémoriser	2
		La recherche documentaire	1
		Répétition	1
	métacognitives	Autogestion	**4**
		Planification (organisationnelle)	4
		Contrôle	3
	affectives	Activer des émotions, des croyances et des attitudes	2
	socioculturelles interactives	Traiter des contextes socioculturels et d'identités (politesse)	1
Luso3 & Luso4	**cognitives**	Répétition	**4**
		Inférence (d'élaboration)	3
		Traduire et comparer avec la L1 / Transfert	3
		Utiliser les sens pour comprendre et mémoriser	1
	métacognitives	Autogestion	**6**
		Contrôle	2
		Autoévaluation	2
Luso5 & Luso6	**cognitives**	Utiliser les sens pour comprendre et mémoriser	**4**
		Inférence (lexicale)	3
		Traduire et comparer avec la L1 / Transfert	2
	métacognitives	Autogestion	**5**
		Autoévaluation	3
		Contrôle	2
	socioculturelles interactives	Traiter des contextes socioculturels et d'identités	1
Hispanophones			
Hisp1 & Hisp2	**cognitives**	La recherche documentaire	**9**
		Inférence	4
		Traduire et comparer avec la L1	3
		Résumer	2
		Utiliser les sens pour comprendre et mémoriser	2
	métacognitives	Autogestion	**4**
		Autoévaluation	2
		Identification du problème	2
		Contrôle	1
		Attention sélective	1
	socioculturelles interactives	Traiter des contextes socioculturels et d'identités	1
Hisp3 & Hisp4	**cognitives**	Inférence (d'élaboration)	**5**
		Répétition	5
		Résumer	4
		Transfert	2
		Utiliser les sens pour comprendre et mémoriser	1
	métacognitives	Autogestion	**4**
		Autoévaluation	3
		Contrôle	1
		Attention sélective	1
Hisp5 & Hisp6	**cognitives**	Répétition	**7**
		Traduire et comparer avec la L1	4
		Inférence	3
		La recherche documentaire	4
		Transfert	2
		Utiliser les sens pour comprendre et mémoriser	3
		Faire des liens entre les choses similaires	1

	métacognitives	Autogestion	**6**
		Contrôle	2
		Autoévaluation	1
		Identification du problème	1
	affectives	générer et maintenir la motivation	1
	socioculturelles interactives	traiter des contextes socioculturels et d'identité (politesse)	2
Francophones			
Fr1 & Fr2	**cognitives**	Traduire et comparer avec la L1	**17**
		La recherche documentaire	8
		Résumer	5
		Transfert	2
		Inférence (lexicale)	3
	métacognitives	Autogestion	**5**
		Contrôle (relecture)	5
		Autoévaluation	3
		Identification du problème	2
	méta-affectives	Contrôler l'affectivité	1
Fr3 & Fr4	**cognitives**	La recherche documentaire	**8**
		Traduire et comparer avec la L1	5
		Inférence (lexicale)	5
		Résumer	4
		Utiliser les sens pour comprendre et mémoriser	3
		Répétition	2
		Faire des liens entre les choses similaires	2
	affectives	générer et maintenir la motivation	1
	métacognitives	Autogestion	**8**
		Contrôle	4
		Planification (organisationnelle)	3
		Autoévaluation	1
Fr5 & Fr6	**cognitives**	Traduire et comparer avec la L1	**26**
		La recherche documentaire	9
		Inférence (lexicale)	5
		Utiliser les sens pour comprendre et mémoriser	2
		Transfert	2
		Résumer	3
	métacognitives	Contrôle	**8**
		Autogestion	6
		Autoévaluation	2
		Identification du problème	2
	socioculturelles interactives	Traiter des contextes socioculturels et d'identités	2

UNIVERSITE Stendhal GRENOBLE 3

Déclaration anti-plagiat

DECLARATION

1. Ce travail est le fruit d'un travail personnel et constitue un document original.
2. Je sais que prétendre être l'auteur d'un travail écrit par une autre personne est une pratique sévèrement sanctionnée par la loi.
3. Personne d'autre que moi n'a le droit de faire valoir ce travail, en totalité ou en partie, comme le sien.
4. Les propos repris mot à mot à d'autres auteurs figurent entre guillemets (citations).
5. Les écrits sur lesquels je m'appuie dans ce mémoire sont systématiquement référencés selon un système de renvoi bibliographique clair et précis.

RESUME

Le jeu sérieux se développe de plus en plus dans le domaine de l'apprentissage des langues étrangères mais il n'a pas encore fait l'objet de recherches en intercompréhension. A partir d'une étude à la fois qualitative et quantitative, à l'aide d'une analyse des interactions et des actions des apprenants pendant le jeu, d'un entretien semi-directif et de deux questionnaires, nous avons décidé d'analyser les stratégies d'intercompréhension mises en œuvre dans *Limbo* afin de voir quel peut être le potentiel du jeu sérieux pour pratiquer l'intercompréhension. Le public étudié est composé de trois groupes d'adultes placés en binôme sur le jeu : un hispanophone, un lusophone et un francophone. Les résultats montrent que le jeu favorise la mise en œuvre de stratégies cognitives et métacognitives. Les facteurs pouvant influencer cela sont les tâches du jeu, l'attitude des apprenants et leur profil langagier. Par ailleurs, la majorité des apprenants ont apprécié le jeu *Limbo* malgré quelques difficultés rencontrées et des suggestions d'amélioration du jeu.

MOTS CLES : intercompréhension, stratégies, jeux sérieux, langues romanes, binômes.