

a-AQ!N

Apprentissage des langues d'origine à travers
des approches artistiques et innovantes

الثُلُث – Thuluth

Scrabble géométrique avec les racines des mots arabes

Thuluth est un jeu de société innovant, inspiré de la mosaïque, conçu pour enrichir le vocabulaire en arabe et engager les apprenants dans la découverte de la beauté structurelle de cette langue. Le nom Thuluth (الثُلُث), qui fait référence au système racinaire commun de trois lettres en arabe ainsi qu'à un style calligraphique cursif classique, reflète le double ancrage du jeu dans la langue et dans l'art.

Ce jeu allie créativité visuelle, logique et exploration linguistique. Il convient à tous les niveaux de compétence – des débutants complets aux locuteurs natifs. Le but du jeu est de remplir un plateau en forme de triangle avec des lettres arabes, en formant des racines de trois lettres dans chaque triangle du plateau. Les joueurs marquent des points pour chaque racine valide, ce qui encourage la réflexion rapide, l'analyse des mots et une compétition ludique.



À PROPOS D'ALADIN

NOM DU PROJET

Apprentissage des langues d'origine à travers des approches artistiques et innovantes

N° DU PROJET

KA210-ADU-239BA964

COORDINATRICE

COTA ONG (France)

ORGANISATIONS PARTENAIRES

Comparative Research Network e. V. (Allemagne)

KOOPKULTUR e.V. (Allemagne)

SINDIANE (France)

الثُلُث – Thuluth : Scrabble géométrique avec les racines des mots arabes

a-A d!N

Profil des participants : à partir de 10 ans

Nombre maximum de participants : 6 joueurs

Durée du jeu : 45 à 90 minutes (ou plus, si le jeu est créé en collaboration avec les apprenants)

Matériel :

- Un plateau de jeu Thuluth : triangulaire avec 36 emplacements centraux
- 2 jetons par lettre arabe (peuvent être écrits à la main ou imprimés)
- Fiche de score ou carnet de notes
- Dictionnaire arabe (monolingue ou bilingue)
- Un minuteur (optionnel, pour dynamiser les parties)

Pour fabriquer le jeu soi-même :

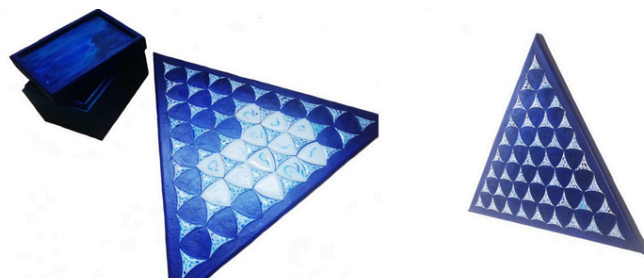
- Règle et compas ou un logiciel de design comme Amaziograph
- Papier cartonné ou papier de construction
- Ciseaux ou cutter
- Colle ou résine (optionnel, pour fixer durablement le plateau)
- Feutres ou marqueurs pour la décoration calligraphique
- Support rigide : carton, toile ou bois recyclé pour une version durable

Compétences linguistiques : Acquisition de vocabulaire, Renforcement et élargissement du lexique, en particulier des verbes, orthographe, analyse des racines, utilisation du dictionnaire, exploration des schémas racinaires arabes et de la logique morphologique

Autres compétences : pensée stratégique, apprentissage coopératif, sensibilisation à la calligraphie arabe et au design géométrique, développement d'une appréciation culturelle par l'intégration de la langue et de l'art

Niveaux : Convient à tous les niveaux — du niveau A1 aux locuteurs natifs

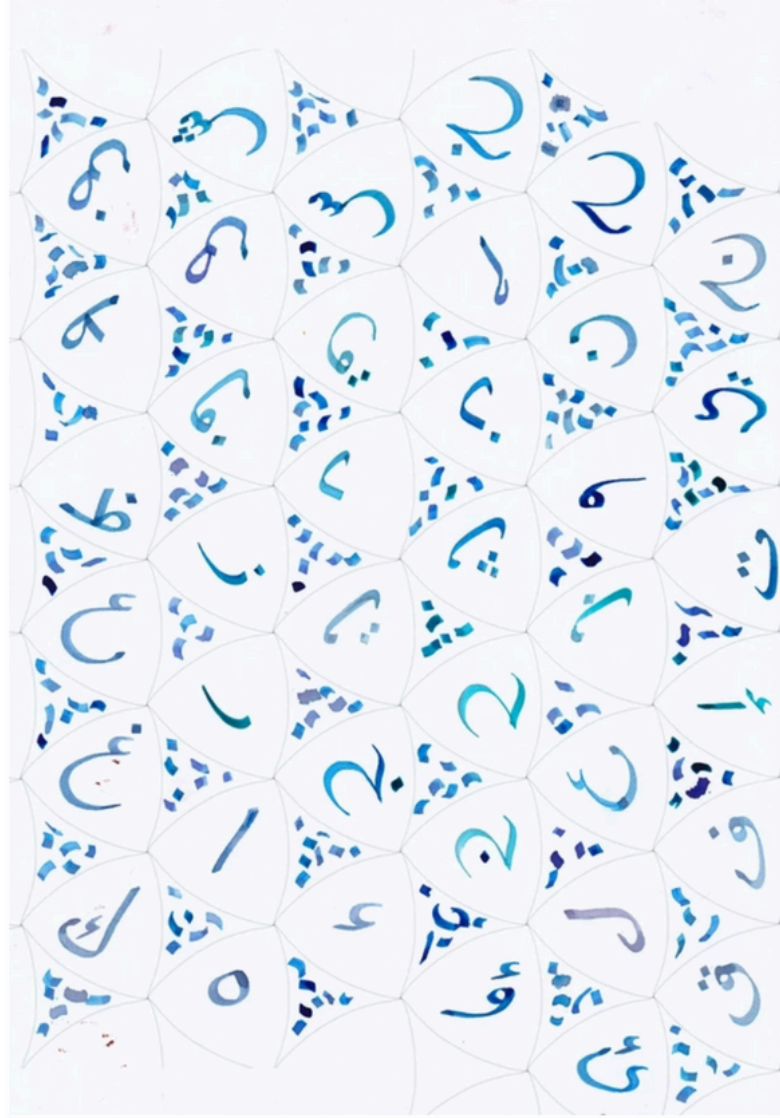
Développé par / Origine / Langue originale : Kata Keresztely COTA ONG/Arabic



PRÉPARER LE JEU

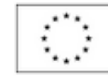
Durée : c. 120 min

Matériel : règle et compas ou logiciel de design (par exemple, Amaziograph), papier cartonné ou papier de construction, ciseaux ou cutter, colle ou résine (optionnel, pour des plateaux permanents), feutres ou marqueurs pour la décoration calligraphique, carton, toile ou base en bois recyclé (pour des versions durables)



الثُلُث – Thuluth : Scrabble géométrique avec les racines des mots arabes

Activité 1 étape par étape :



a – A Q ! N

1. Concevez le plateau de jeu

- Tracez un grand triangle équilatéral sur la base de votre choix (carton, toile, etc.).
- Divisez le triangle en 9 bandes parallèles de chaque côté, créant ainsi une grille de 81 petits triangles à l'intérieur (36 emplacements pour les lettres et 45 emplacements d'intersection).
- Vous pouvez le faire manuellement à l'aide d'un compas et d'une règle.
- Ou utiliser un outil numérique comme Amaziograph, qui peut générer un motif triangulaire répétitif pour vous.

2. Créez les tuiles lettres

- Sur un carton séparé, écrivez les lettres de l'alphabet arabe. Il vous faudra au moins deux jetons par lettre, mais davantage sont recommandés pour plus de flexibilité.
- Décorez les jetons si vous le souhaitez (par exemple, avec un style calligraphique ou des bordures géométriques).
- Découpez les jetons à l'aide de ciseaux ou d'un cutter.

3. Créez les tuiles d'intersection

- Ce sont les espaces entre les jetons lettres qui forment les connexions triangulaires.
- Vous pouvez les décorer avec des motifs géométriques ou calligraphiques pour améliorer l'esthétique du plateau..

الثُلُث – Thuluth : Scrabble géométrique avec les racines des mots arabes

Activité 1 étape par étape :



a – A d ! N

4. Revêtement en résine (optionnel)

- Pour rendre les tuiles plus durables et esthétiques, appliquez une couche de résine époxy.
- Laissez sécher pendant 24 heures. Cela donne un fini brillant et solide, et rend le jeu plus facile à manipuler.

5. Assemblez le plateau

- Once your tiles are decorated and dry, glue the intersection tiles in place on the board, forming the triangular structure.
- Leave the letter tile spaces blank, so players can place and move the letter tiles during gameplay.
- Double-check the alignment to ensure the triangles are uniform and the game is playable.

Version rapide alternative

Si vous n'avez pas le matériel nécessaire pour une fabrication complète :

- Utilisez une grande feuille de papier et un crayon.
- Tracez le triangle et la grille comme décrit précédemment.
- Écrivez les lettres directement dans les cases au lieu d'utiliser des tuiles physiques.
- Cette version est idéale pour des parties rapides ou une utilisation en classe.



Activité 1 étape par étape :

Conseils pour la personnalisation

- Choisissez un style calligraphique pour les lettres (ex. : Kufi, Diwani, Thuluth).
- Utilisez des couleurs différentes pour les racines trouvées afin de les mettre en valeur.
- Ajoutez des éléments décoratifs autour du plateau (motifs islamiques, bordures florales, etc.).
- Créez des tuiles de lettres thématiques (ex. : lettres fréquemment utilisées, lettres solaires/lunaires).
- Variez la taille du plateau pour adapter la durée et la complexité du jeu.



Book of Ornaments



Livre des ornements



كتاب الزخرفات



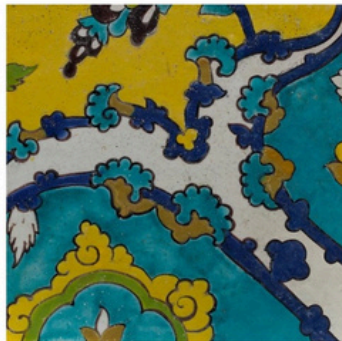
ART POUR L'ÉCHANGE SOCIAL



Modern Geometric Art (Australia) ♦ Art géométrique moderne ♦ الفن الهندسي الحديث



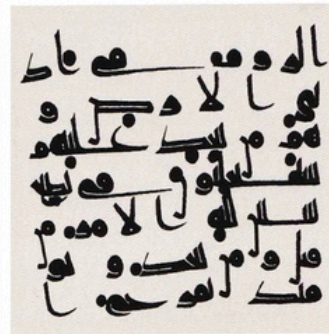
Aboriginal Art (Australia) ♦ Art aborigène ♦ فن السكان الأصليين (أستراليا)



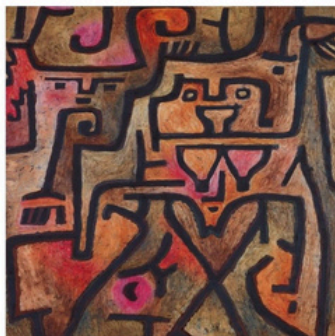
Ceramics Art from Iran ❖ Art de la céramique d'Iran ❖ فن السيراميك من إيران



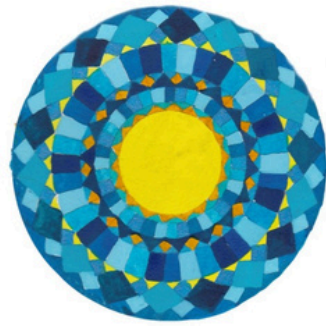
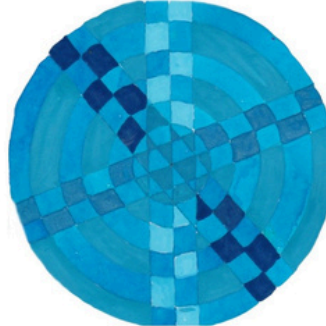
Comtemporary Arabic Calligraphy ❖ Calligraphie arabe contemporaine ❖ الخط العربي المعاصر



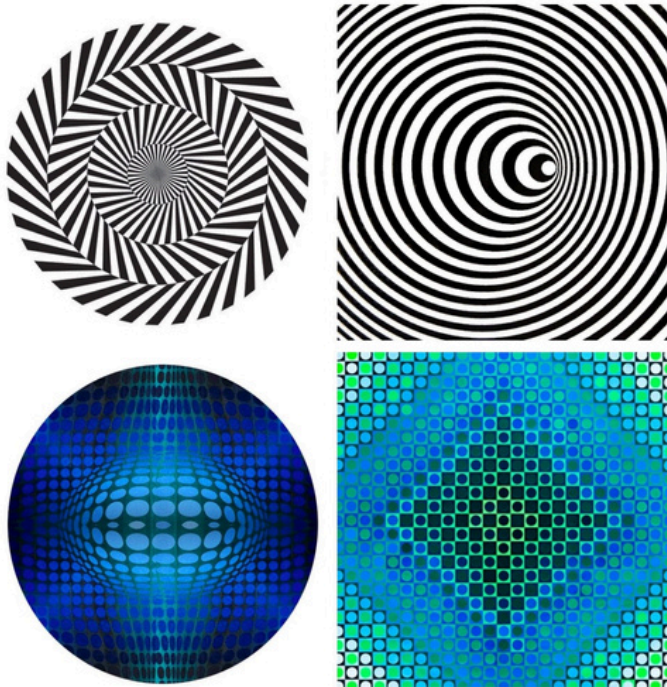
Classical Arabic Calligraphy ♦ Calligraphie arabe classique ♦ الخط العربي الكلاسيكي



Paul Klee ▽ بول كلي



Sacred Geometric Ornaments ♦ Ornaments sacrés géométriques ♦ زخرفة هندسية مقدسة



The Art of Optical Illusion ♦ Art de l'illusion optique - Victor Vasarely ♦ فن إلخدااع البصري - فيكتور فازاريلي



JOUEZ AU JEU – RÈGLES DU JEU

Materiel: Plateau Thuluth (triangulaire avec 36 emplacements centraux), 2 tuiles-lettres par lettre de l'alphabet arabe (peuvent être écrites à la main ou imprimées), fiche de score ou carnet, dictionnaire arabe (monolingue ou bilingue), minuteur (optionnel)

Durée : 45-90 min

a-AdiN

الثُّلُث – Thuluth : Scrabble géométrique avec les racines des mots arabes



a-AQ!N

Activité 2 étape par étape:

1. Règles du jeu

La majorité des mots en arabe sont construits à partir d'une racine trilitère. Ce système donne naissance à un vocabulaire d'une grande richesse et repose sur une méthode de formation des mots à la fois logique et structurée. Les règles offrent un cadre de base — mais vous pouvez les adapter en fonction de votre manière de jouer, du nombre de joueurs et du niveau de difficulté souhaité.

Objectif du jeu Thuluth : Remplir les 36 emplacements de lettres du triangle en utilisant des racines ou des mots existants.

La règle essentielle est que tout groupe de trois lettres adjacentes formant un triangle doit créer au moins une racine ou un mot valide.

Commencez par placer des lettres dans l'un des trois coins du triangle, comme ci-dessous.



Dans cette version, jouée par 3 joueurs, nous avons d'abord placé la racine ل ع ل (du verbe « faire ») dans l'un des coins du triangle.

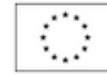
Le premier joueur (A) a ensuite ajouté la lettre م côté, au centre, de façon à former de nouvelles racines avec ع et ل telles que :

- عَمِلَ ('amila – travailler)
- عِلْم ('ilm – connaissance, science)
- لَمَعَ (lama'a – briller, scintiller)

Les mots peuvent se lire dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse, et ils peuvent commencer par n'importe laquelle des trois lettres.

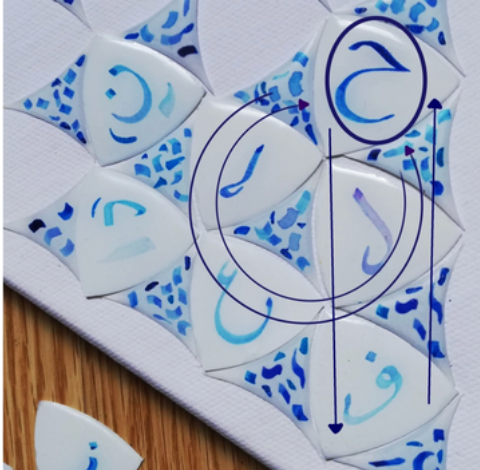
Pour simplifier le comptage des points, vous pouvez attribuer 1 point pour chaque racine valide.

Dans ce cas, le joueur A a gagné 3 points.



Ensuite, le deuxième joueur (B) a placé la lettre ح — une sorte de jackpot — car les trois lettres adjacentes forment maintenant six racines valides, lisibles dans toutes les directions :

- حَمَل (hamala – porter)
- حُلْم (hulm – rêve)
- لَحْم (lahm – viande)
- حَمْحَم (hamḥama – jeter un coup d’œil ou murmurer)
- مِلْح (milḥ – sel)
- مَحَلّ (maḥall – lieu, être stérile)

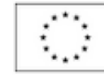


En plus de ces six racines formées dans le triangle, la lettre ح complète également deux autres racines formant des lignes droites avec ف et ل :

- حَلَف (halafa – jurer)
- فَلَح (falaha – labourer, cultiver la terre)

Veuillez noter que les mots linéaires (c'est-à-dire formés en ligne droite) peuvent se lire uniquement dans deux directions (de gauche à droite ou de droite à gauche), et ne peuvent pas commencer par la lettre du milieu.

B vient de gagner 8 points.



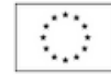
Le troisième joueur (C) a placé la lettre د — ce n'est pas un mauvais choix non plus, car elle permet de former six racines différentes :

- دَمْع (dam' – une larme)
- دَعْم (da'm – soutenir)
- عَمَد ('amada – avoir l'intention / soutenir)
- عَدَم ('adam – manquer de quelque chose)
- مَعِد (ma'id – en rapport avec l'estomac, rarement utilisé comme verbe)
- et حَمَد (hamida – louer ou bénir), formé horizontalement.
-



Note sur l'orthographe et l'usage :

N'oubliez pas que vous formez des racines, et non forcément des mots complets ou fréquemment utilisés. Par exemple, le verbe مَعِدَ (ma'ida – avoir mal à l'estomac) est rare et peu courant dans la langue de tous les jours. Toutefois, vous reconnaîtrez sans doute le nom apparenté مَعِدَة (ma'ida – estomac). Par conséquent, former la racine م-ع-د vous rapporte quand même 1 point.



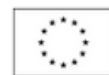
Concernant les verbes faibles, lorsque l'une des trois lettres formant la racine est une voyelle changeante (comme و, ا, ou ي), vous pouvez adapter les règles selon le niveau de difficulté souhaité. Par exemple, pour les débutants, vous pouvez accepter toute racine correcte comportant l'une de ces lettres. Pour des joueurs plus avancés, vous pouvez demander une vérification dans un dictionnaire ou refuser certaines formes trop rares ou ambiguës.

- Si vous souhaitez rendre le jeu plus difficile, vous devez n'utiliser que la racine officielle. Par exemple, pour le verbe صَابَ / يُصِيبُ (atteindre, avoir raison), il faut utiliser la racine ص و ب, avec la lettre و, et non pas un ا, même si cette lettre apparaît dans la forme du passé.
- Si vous voulez simplifier le jeu, vous pouvez autoriser l'utilisation de la lettre ا à la place de la consonne faible correcte, comme nous l'avons fait dans cette partie avec le verbe ذاقَ / يَذُوقُ (goûter). Cependant, pour maintenir l'équité du jeu, ces formes rapportent seulement un demi-point.



الثُّلُث – Thuluth : Scrabble géométrique avec les racines des mots arabes

Activité 2 étape par étape :



a – A d ! N

Règles et stratégies pour les tuiles-lettres :

Vous disposez de deux tuiles pour chaque lettre de l'alphabet arabe. Toutefois, pour rendre le jeu plus stimulant et enrichir le vocabulaire, vous pouvez essayer d'utiliser le plus de lettres différentes possible.

Voici deux variantes de règles pour encourager cela :

- Variante 1 : Retirez un demi-point pour chaque mot contenant une lettre déjà utilisée sur le plateau.
- Variante 2 : Ne retirez aucun point, mais une fois qu'une lettre apparaît deux fois, toute nouvelle lettre inédite placée par la suite vaut le double de points.

Utilisation du dictionnaire

Que vous soyez débutant ou apprenant avancé, utiliser un dictionnaire peut faire partie du processus d'apprentissage, mais il faut des règles claires pour ne pas ralentir le jeu. Voici deux options :

- Option 1 : Utilisation limitée
 - Vous ne pouvez pas utiliser le dictionnaire avant de poser une tuile. Vous devez être sûr qu'au moins une racine valide résultera de votre coup.
 - Vous pouvez vérifier les racines supplémentaires après avoir joué.
 - Pour éviter les longueurs, imposez une limite de temps de 2 à 3 minutes par tour.
- Option 2 : Règle du risque-récompense
 - Vous êtes autorisé à utiliser le dictionnaire avant ou après avoir placé une tuile.
 - Cependant, si vous revendiquez une racine qui n'existe pas, vous perdez un point que vous aviez déjà gagné.

الثُّلُث – Thuluth : Scrabble géométrique avec les racines des mots arabes



a – A d ! N

Activité 2 étape par étape:

Enrichissement du vocabulaire

Ce jeu est un excellent outil pour réviser et enrichir son vocabulaire. Souvent, en lisant l'arabe, on rencontre des mots qu'on reconnaît mais dont on a oublié le sens. Jouer à Thuluth permet de renforcer la compréhension des racines.

Pour approfondir l'apprentissage

- Demandez à chaque joueur d'expliquer la signification de la racine qu'il a formée, en arabe ou dans sa langue maternelle.
- Variante "mode poker" : Les joueurs n'expliquent pas la signification des racines sauf si un autre joueur les met au défi. Si un joueur met en doute la validité d'une racine, il peut demander une preuve (par exemple une définition dans un dictionnaire). Si la racine existe, le joueur qui a douté perd un point. Si elle n'existe pas, le joueur qui l'a posée perd deux points (un pour le mot incorrect et un autre en pénalité).

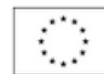
Variante pour deux joueurs

- Créez deux plateaux identiques et vides.
- Chaque joueur remplit son propre plateau indépendamment, sans dictionnaire, en notant chaque racine formée.
- Ensuite, échangez vos plateaux. Essayez de trouver le plus de racines valides possibles sur le plateau de l'autre.
- À la fin, comparez les scores : 1 point par racine valide créée ou découverte sur le plateau de l'autre. Le joueur avec le score total le plus élevé gagne.



ADAPTATIONS ET RECOMMANDATIONS

a-AQ!N



1. Comprendre la logique linguistique de la langue cible

- Arabe : Basé sur des racines trilitères → idéal pour une logique en triangles.
- Langues romanes et germaniques (ex. : français, espagnol, anglais) : Utiliser les structures préfixe-racine-suffixe ou les mots composés.
- Turc / Finnois / Hongrois : Exploiter la structure agglutinante – commencer par une racine et y ajouter des suffixes logiques.

2. Repenser la grille de jeu

- Au lieu des racines de 3 lettres en triangle, on peut :
 - Utiliser une grille hexagonale pour former des mots composés ou des expressions.
 - Utiliser des carrés ou bandes linéaires pour construire des mots avec préfixes et suffixes.
 - Conserver le format triangulaire, mais se concentrer sur des syllabes, des morphèmes ou des groupes de lettres porteurs de sens.
 -

3. Adapter les règles de formation des mots

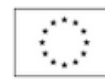
(exemples : anglais, français, allemand)

→ Pour l'anglais :

- Former des mots de base de 3 lettres : run, fit, dig
- Ajouter des préfixes/suffixes avec les tuiles : re-run, fitting, digging
- Un triangle = un mot racine + transformations possibles

→ Pour le français :

- Utiliser les conjugaisons verbales : mange, manger, mangera
- Ajouter des variations genrées ou plurielles : beau, belle, beaux
- Travailler sur les familles de mots (ex. : écrire, écrivain, écriture)



→ Pour l'allemand, utilisez des parties de mots composés :

- Exemples : Haus, Arzt, → Hausarzt (médecin de famille = maison + docteur).
- Autorisez la formation de mots sur plusieurs triangles pour refléter la nature des mots longs et composites de la langue allemande.

4. Conserver l'aspect artistique et culturel - Encouragez les apprenants à décorer le plateau de jeu en s'inspirant de motifs culturels de la langue étudiée :

- Nœuds celtiques pour l'irlandais
- Traits de pinceau pour le chinois
- Typographie Art nouveau pour le français
- Fraktur ou motifs traditionnels alpins pour l'allemand

5. Les objectifs pédagogiques doivent rester au centre - Quel que soit l'adaptation linguistique, les règles doivent renforcer : l'acquisition de vocabulaire, la compréhension des logiques morphologique, la grammaire implicite, les défis de traduction ou narration créative

6. Exemple d'adaptation : "Triluth" – version française

- Plateau : grille triangulaire
- Chaque triangle = 3 syllabes ou racines connectées
- Exemple de combinaison valide :
- pré + par + er → préparer

Barème :

- 1 point par mot réel formé
- Bonus si c'est un verbe, adjectif ou mot composé
- Formes rares (subjonctif, passé simple, etc.) = points bonus !

Recommandations pour les enseignants et éducateurs



Avant l'atelier :

- Préparez les matériaux à l'avance : imprimez ou créez les plateaux de jeu triangulaires, plastifiez-les si possible ; préparez les tuiles-lettres (en carton, papier ou bois) ; assurez-vous d'avoir un dictionnaire disponible (version imprimée ou numérique).
- Créez éventuellement une fiche de référence de vocabulaire avec des racines trilittères fréquentes.
- Pour les élèves plus jeunes ou débutants, envisagez de pré-sélectionner quelques racines de départ à utiliser en exemple ou à manipuler au début.

Pendant l'atelier :

- Créez le plateau de jeu avec les élèves : laissez-les participer à la construction (tracer les triangles avec une règle ou un compas), décorer les tuiles et les personnaliser. Cela renforce leur engagement et appropriation de l'activité.
- Montrez une manche complète de démonstration avant de commencer le jeu.
- Formez des binômes ou petits groupes selon les niveaux de compétence pour favoriser l'entraide et l'apprentissage entre pairs.
- Utilisez des variantes du jeu (comme la version "Poker" ou l'alternative à 2 joueurs) pour adapter l'activité à la taille du groupe et aux objectifs pédagogiques.
- Favorisez l'usage oral des racines : demandez aux élèves de lire la racine à voix haute, de proposer un mot exemple ou de la traduire dans leur langue maternelle ou majoritaire.

Recommandations pour les parents

- Jouez ensemble : choisissez une version plus calme avec des cartes imprimées pour des moments détendus à la maison, ou utilisez la version en ligne pour des temps familiaux plus dynamiques.
- Adaptez le jeu à l'âge de l'enfant : commencez avec un nombre réduit de cartes (4 à 6) et introduisez progressivement des éléments plus complexes.
- Explorez les aspects culturels : utilisez les images saisonnières comme une occasion de parler des traditions ou d'activités spécifiques de votre culture ou d'autres cultures durant chaque saison.



Encouragez le développement du vocabulaire

- Aidez votre enfant à tenir un petit carnet pour noter les nouveaux racines ou mots qu'il découvre en jouant.
- Demandez-lui d'expliquer ou de traduire chaque racine après son tour pour renforcer l'apprentissage.

Utilisez le dictionnaire ensemble

- Cherchez les racines avec votre enfant pour explorer la formation des mots.
- Montrez-lui comment une seule racine peut donner plusieurs sens et formes.

Équilibrez apprentissage et plaisir

- Rappelez-lui qu'il est normal de ne pas connaître tous les mots.
- Encouragez les tentatives créatives et la curiosité, même en cas d'erreurs.

Créez un espace de jeu calme et confortable

- Aménagez un endroit calme avec un bon éclairage et suffisamment d'espace pour le plateau.
- Rendez-le accueillant en proposant des stylos de couleur, des autocollants ou des décorations pour personnaliser les pièces.

Fixez des limites de temps

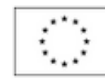
- Pour maintenir l'intérêt, utilisez un minuteur (par exemple, 3 minutes par tour) pour garder le rythme et la concentration.

Faites participer les enfants à la création du jeu

- Laissez votre enfant décorer les pièces et concevoir la disposition du plateau.
- Cela favorise un sentiment d'appartenance et de motivation pour le jeu.

Intégrez l'art et la langue

- Encouragez votre enfant à écrire joliment ou à décorer les racines avec des lettres style calligraphie.
- Cela relie le patrimoine artistique arabe à l'apprentissage de la langue.



Ressources

- Découvrez-en plus sur les jeux de société pour apprendre l'arabe à travers l'art : <https://apprentissagecreatifdelarabe.weebly.com/les-objets.html>

