Fiche pédagogique

Un jeu de Thomas Dupont, Pierre Buty, Arnaud Ladagnous

Édité par Blam !
Prix indicatif : 12€

de 1 à 6 élèves
30 minutes

Compétences clés

Coopération
Argumentation
Connaissance du monde

Intelligences mobilisées

- Visuelle/spatiale
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Linguistique

Prérequis

- Connaissance du contexte historique
- Lecture fluide

Objectif(s)

Les élèves seront capables, en binôme ou en groupe, **de coopérer**, de participer à des échanges et d'écouter les autres membres du groupe. Les élèves seront en outre capables **d'argumenter** et d'appuyer leur point de vue en reprenant les éléments du scénario.

Descriptif :
Dans ce jeu, il faut incarner un personnage historique et vivre de nombreuses aventures, à l'aide de cartes de différents types : action, action immédiate, plan et objet.

Niveau :
• de 11 à 13 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie.
• de 13 à 14 ans : en autonomie avec aide au besoin

ESAR
A 406 : Jeu de stratégie
D 401 : Jeu coopératif

SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches [Un jeu] dans ma classe sur www.unjeudansmaclasse.com

Fiche pédagogique créée par Ophélie Gibert pour Blam !
dans le cadre du projet «Un jeu dans ma classe»

© Blam ! 2022

Compétences

Français :

Comprendre et s'exprimer à l'oral :

- Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter réactions ou points de vue.
- Interagir dans un débat de manière constructive et en respectant la parole de l'autre.

Lire :

- Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire adapté à son âge et réagir à sa lecture.
- Être un lecteur autonome.
- Lire un texte à voix haute de manière claire et intelligible.
- Lire et comprendre en autonomie des textes variés et des images.
- Situer les textes dans leur contexte historique et culturel.

Histoire :

- comprendre des sociétés dans le temps et l'espace.

Éducation civique et morale :

Développer son jugement, son sens moral et civique. Respecter les autres :

- Chercher la morale d'un texte et en débattre.
- Exprimer un jugement face à un texte.
- S'engager dans un projet collectif.
- Savoir justifier ses choix.
- S'insérer dans une controverse en respectant l'autre.
- Savoir vivre et travailler dans un collectif.

Transversales :

Être Autonome

- Comprendre les consignes et le lexique.

Coopérer, respecter les autres

- Savoir travailler en groupe et interagir entre élèves.

Chercher des informations

- Connaître et utiliser une bibliothèque et les différentes sources documentaires.
- Avoir des méthodes de recherche et d'exploitation des informations.

Déroulement de l'activité-jeu

1. **Préparez une boîte de jeu par groupe.**

2. **L'élève qui commence la narration lit la carte posée sur le dessus du paquet** au reste du groupe **et effectue les actions indiquées**. La parole passe ensuite à l'élève suivant.e.

3. Les élèves peuvent effectuer **trois types d'actions** :
   - ➜ les ***actions immédiates***, symbolisées par un éclair.
   - ➜ les ***actions possibles***, symbolisées par un engrenage.
   - ➜ les ***objets à conserver***, symbolisés par une main.

4. Lors d'une aventure Cartaventura, les élèves jouent le même personnage et **prennent ensemble des décisions**. En fonction des choix effectués, leur aventure est différente d'une partie à l'autre.

5. **Le jeu se termine :**
   - ➜ lorsque les élèves **piochent la carte 70** ou **une carte qui indique que la partie est perdue**.

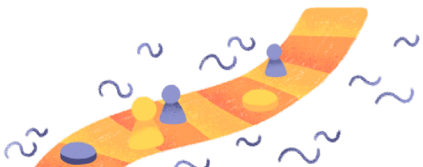
Pour jouer autrement

a. **Effectuer des recherches sur le contexte historique :**
   - ➜ prévoir une séance à la bibliothèque pour se documenter sur le contexte historique
   - ➜ créer un champ lexical des mots clés
   - ➜ lire le livret histoirque

b. **Animer les 5 premières cartes pour faire comprendre la mécanique du jeu.**

c. **Pour la première partie, former des petits groupes de 2 ou 3 élèves.**

d. **Mettre une musique d'ambiance en fond sonore pour rendre l'expérience de jeu plus immersive.**



Fiche pédagogique créée par Ophélie Gibert pour Blam !
dans le cadre du projet «Un jeu dans ma classe»

© Blam ! 2022

Autour du jeu

- **Français** : imaginer une suite au scénario, inventer de nouveaux personnages, organiser des débats autour des différents choix moraux présents dans le jeu, travailler autour du vocabulaire spécifique.
- **Arts plastiques** : réaliser son illustration de la boîte, créer une planche de BD autour du personnage principal du scénario, travailler sur les courants artistiques en lien avec l'époque du scénario joué.
- **Éducation musicale :** travailler sur les musiques en lien avec l'époque du scénario joué.
- **Histoire** : effectuer une enquête sur le personnage central du scénario.

Selon le scénario

- **Vinland** : la mythologie nordique.
- **Lhassa** : la vie d'une exploratrice au début du XXème siècle en Asie.
- **Oklahoma** : l'esclavage aux États-Unis, la guerre de Sécession.
- **Caravanes** : les récits fondateurs, les croisades, la route de la soie.

RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

Télécharger le jeu à imprimer - Cartaventura Tintagel

Visionner les règles en 5 minutes

Téléchargez la F.A.Q de Vinland

Téléchargez la F.A.Q de Lhassa

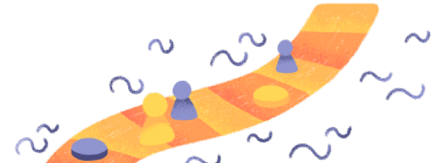
Téléchargez la F.A.Q d'Oklahoma

Téléchargez la F.A.Q de Caravanes

Expériences vécues en classe

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à** :

1. **Coopérer et échanger lorsque le groupe est trop important :**
   - ➜ Voir le point "c" dans "Pour jouer autrement".
   - ➜ Augmenter la taille du groupe lorsque les élèves ont bien assimilé la mécanique du jeu.
2. **Comprendre la mécanique du jeu lorsqu'ils ne sont pas accompagnés au début de la première partie :**
   - ➜ Voir le point "b" dans "Pour jouer autrement".
3. **Comprendre le vocabulaire spécifique utilisé sur les cartes**
   - ➜ Voir le point "a" dans "Pour jouer autrement".
   - ➜ Rappeler le cadre historique lors de la lecture de la carte 3.
   - ➜ L'éditeur recommande la lecture du livret historique en fin de première partie afin de ne pas trop influencer les choix du joueur ou de la joueuse. Toutefois, dans un cadre scolaire, il peut être intéressant de travailler dessus en classe entière avant de débuter la première partie.



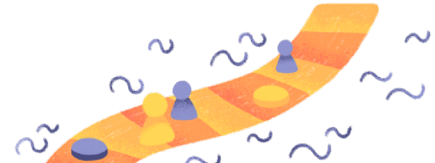
Fiche pédagogique créée par Ophélie Gibert pour Blam !
dans le cadre du projet «Un jeu dans ma classe»

© Blam ! 2022

Grille d'observation

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →										
Respecter les consignes										
Être fair-play										
Laisser chaque élève du groupe s'exprimer										
Tenir compte de l'avis des autres										
Exprimer son opinion										
Argumenter, être capable de justifier son point de vue										
Avoir une lecture fluide										
Avoir une lecture expressive										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										



Fiche pédagogique créée par Ophélie Gibert pour Blam !
dans le cadre du projet «Un jeu dans ma classe»

© Blam ! 2022

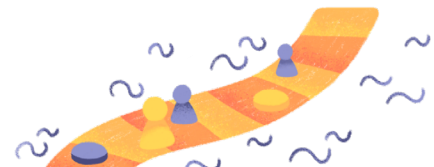
FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation	
1. Je suis capable de respecter les consignes	☆ ☆ ☆
2. Je suis capable d'être fair-play	☆ ☆ ☆
3. Je suis capable d'avoir une lecture fluide	☆ ☆ ☆
4. Je suis capable de lire de manière expressive	☆ ☆ ☆
5. Je suis capable de laisser les autres membres de mon groupe s'exprimer	☆ ☆ ☆
6. Je suis capable de prendre en compte l'avis des autres membres de mon groupe	☆ ☆ ☆
7. Je suis capable de donner mon avis	☆ ☆ ☆
8. Je suis capable de justifier mon point de vue	☆ ☆ ☆
	☆ ☆ ☆
	☆ ☆ ☆
	☆ ☆ ☆
	☆ ☆ ☆

Cartaventura dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Ophélie Gibert pour Blam !
dans le cadre du projet «Un jeu dans ma classe»

© Blam ! 2022