

Les « jeux sérieux » en DNL

Elise Dallier

23 mars 2018

Atelier

Un « jeu »? « Sérieux »?

- Un « jeu sérieux » combine une intention sérieuse, pour nous de type pédagogique (mais cela pourrait être à d'autres fins, par exemple dans une entreprise)...
- ... et un support ludique

Les compétences « en jeu »

- En jouant, on doit faire appel à :
 - des connaissances
 - des compétences d'analyseEt l'on en acquiert de nouvelles...
- On parle de « gamification » de nos contenus
- On développe une pédagogie « socio-constructive »

Des formations et des projets approfondis

- <https://educarchives.yvelines.fr/article.php?laref=2896&titre=imaginez-avec-nous-un-jeu-de-plateau-sur-la-resistance->

Un jeu de plateau sur la Résistance bientôt disponible

- <https://cri-paris.org/du/diplome-inter-universitaire-apprendre-par-le-jeu/#1493902870066-9d456c3a-5b22>

Un diplôme du Centre de Recherche Interdisciplinaire

Les bénéfices pour les élèves

- Le plaisir, la nouveauté : la motivation
- Des tâches multiples, voire complexes, réalisées rapidement et directement (expérimentation)
- Des compétences peut-être nouvelles dévoilées par les élèves joueurs (autonomie, initiative...)
- La pratique de l'oral en LV de section
- Le travail en groupe, la communication

Le rôle du-de la professeur-e

- Il-Elle conçoit le jeu, dès le départ comme un support pédagogique (ou en reprend un déjà conçu)
- Il-Elle peut avoir plusieurs postures dans la classe au moment du jeu :
 - Lanceur-se, animateur-trice du jeu
 - Expert-e
 - Participant-e
- Il-Elle prolonge l'action du jeu, par une évaluation/validation qui peut prendre plusieurs formes mais qui considère les acquis du jeu comme légitimes

À quel moment? Sous quelles formes?

- Les possibilités sont très variées. On peut jouer sur :
 - le moment, dans la séquence (déclenchant, mobilisant des acquis en cours de séquences, projet final)
 - la durée
 - la complexité et l'ambition
 - les modes de jeu (ce n'est pas forcément un jeu vidéo!)

En DNL histoire-géographie en particulier, on peut notamment...

- Localiser, situer dans le temps et l'espace
- S'exprimer en LV avec du vocabulaire spécifique
- Comprendre des stratégies d'acteurs dans le temps et dans l'espace

1. Pour localiser : des jeux géographiques simples

- Exemple de site où les jeux sur l'Europe sont disponibles dans plusieurs langues :

<http://www.toporopa.eu/fr/>

- Un autre, en anglais sur l'Arctique :

[http://www.discoveringthearctic.org.uk/
10_arctic_states.html](http://www.discoveringthearctic.org.uk/10_arctic_states.html)

En début de séance, pour tester ses connaissances

En évaluation rapide

En classe (un élève place, les autres le conseillent) ou en salle informatique (en travail individuel ou à deux)

A la maison (relever les scores!)

2. Pour utiliser du vocabulaire spécifique et apprendre des données : des jeux de bataille

Sur le modèle de « Défis Nature »,
travailler avec des données variées
sur des pays du monde

Faire concevoir les cartes par les élèves

(S'inspirer des jeux « Défis nature »

<https://www.bioviva.com/gammes/jeux-de-defis/>)

En classe, donner les règles
(disponibles dans plusieurs langues...)

Laisser jouer par petits groupes,
circuler...

EN Rules of the game

Aim:

The first player to hold all the cards wins.

Preparation:

Divide all the cards equally between all the players (if there are any cards left over, remove them from the game).

How to play:

1 - The youngest player turns over the top card in their pile (without showing it to the others) and chooses one of their animal's characteristics* ("weight" for example) that they think has a high value. They announce the value to the other players ("331 lbs" for example).

2 - The other players look at the top card in their pile and take turns to announce the value of the same characteristic on their card (moving clockwise). The player who announces the highest value for that characteristic wins all the cards from all the other players and places them face down under their pile of cards.

3 - The player who has just won the challenge is the next to move. They choose a characteristic that they think has a high value and the game continues as before.

Species' characteristics:



Species' life span on earth:

The cards are classed into 4 categories according to how long the species lived on earth:

- Over 6 million years (**green** disc, top left)
- Between 5.3 and 6 million years (**yellow** disc)
- Between 4 and 5.3 million years (**orange** disc)
- Less than 4 million years (**red** disc)

During a turn, you can change the challenge characteristic if you have a card with a yellow, orange or red disc on it.

If a player wants to make this change, they must hold a card with higher priority than the player who chose the initial characteristic. These cards have the following order of priority (from highest to lowest priority):

Red disc > orange disc > yellow disc > green disc.

During a turn, several players can try to impose their favourite characteristic.

Example: The player who chooses the initial characteristic has a green card. They choose "weight". The next player has an orange card, and decides that they want the challenge to be over "length".

Then all the players take turns to play by "length". Only a card with **higher priority** (in this case a red card) can be used to change the challenge characteristic again.

The aim is to favour the species that spent the shortest time on earth.

End of the game:

A player wins when he has collected all the cards in the game. You can also decide to stop the game after 15 min (the player with the most cards wins the game).

* Some data has been estimated for the purposes of the game.

Although this game is called "Dino Challenge", it's not just about dinosaurs - it also features land-dwelling, flying and marine reptiles.

Discover the other games in the «Dino Challenge» range.

ES Reglas del juego

Objetivo del juego:

Ser el primero en quedarse con todas las cartas del juego.

Preparación del juego:

Distribuir la misma cantidad de cartas para cada jugador (si hay cartas sobrantes, retirárlas de la partida).

Funcionamiento del juego:

1 - El jugador más joven gira la primera carta de su montón (sin enseñarla) y escoge una característica del animal de su carta que considere más fuerte (por ejemplo, el peso) y lo dice en voz alta a los demás jugadores (150 kilos, por ejemplo).

2 - Los otros jugadores consultan la primera carta de su montón y van diciendo el valor de la misma característica (se juega en el sentido de las agujas del reloj). El jugador con el valor más alto se lleva las cartas de todos los jugadores y las coloca boca abajo debajo de su montón.

3 - El turno pasa al jugador que gana el enfrentamiento. Escoge otra característica que considere más fuerte y empieza un nuevo duelo.

Características de la especie:



Permanencia de la especie en la tierra:

Las cartas se clasifican en 4 categorías según la permanencia de la especie en la Tierra:

- Más de 6 millones de años (círculo **verde** arriba en la izquierda)
- Entre 5,3 y 6 millones de años (círculo **amarillo**)
- Entre 4 y 5,3 millones de años (círculo **naranja**)
- Menos de 4 millones de años (círculo **rojo**)

Durante un turno, un jugador puede modificar la característica del enfrentamiento, siempre y cuando se disponga de una carta con un círculo amarillo, naranja o rojo.

El jugador que desea hacer el cambio tiene que tener en la mano una carta superior a la del jugador que ha escogido la característica inicial. El orden de prioridades de estas cartas son (de mayor a menor prioridad):

Círculo rojo > círculo naranja > círculo amarillo > Círculo verde.

En un mismo turno, varios jugadores pueden probar de imponer su característica preferida.

Ejemplo: El jugador que escoge la característica inicial tiene una carta verde. Escoge el peso. El siguiente jugador tiene una carta naranja, y decide que el enfrentamiento se basará en la longitud. Se empieza otro turno con la característica "longitud".

Solamente una carta con **prioridad superior** (en este caso, sería una carta roja) podría modificar de nuevo la característica del enfrentamiento.

El objetivo del juego es favorecer las especies de animales que habitaron menos tiempo la Tierra.

Fin de la partida:

Cuando un jugador consigue todas las cartas del juego gana la partida. También se puede decidir detener el juego 15 minutos después de empezar la partida (ganará el jugador con más cartas).

* Algunos datos han sido estimados para cubrir las necesidades del juego.

Aunque el juego se llama "Dino Challenge", no trata sólo de dinosaurios sino también de reptiles terrestres, voladores y marinos.

Descubra los otros juegos de la gama "Dino Challenge".

DEB Spielregel

Ziel:

Als erster Spieler alle Karten des Spiels in seinen Besitz bringen.

Vorbereitung:

Alle Karten werden zu gleicher Zahl an alle Mitspieler ausgeteilt (wenn Karten übrig bleiben, diese zur Seite legen).

Ablauf einer Spielrunde:

1 - Der jüngste Spieler dreht die erste Karte seines Stapels um (ohne sie zu zeigen) und wählt eine Eigenschaft* seines Tieres aus (beispielsweise das „Gewicht“), die er als sehr gut einschätzt. Den Wert dieser Eigenschaft teilt er den anderen Spielern mit (zum Beispiel „150 kg“).

2 - Die anderen Spieler schauen sich die erste Karte ihres Stapels an und sagen nacheinander den Wert eben dieser ausgewählten Eigenschaft an (gespielt wird im Uhrzeigersinn). Der Spieler mit dem höchsten Wert für die betreffende Eigenschaft bekommt die Karten aller Mitspieler. Diese Karten legt er mit dem Bild nach unten unter seinen Kartenstapel.

3 - Jetzt ist der Spieler, der den Stich gewonnen hat, am Zug. Er wählt eine Eigenschaft, die er für gut hält, und eine neue Spielrunde beginnt.

Eigenschaften der Tierart:



Lebensdauer der Tierart auf der Erde:

Die Karten sind in 4 Kategorien je nach Lebensdauer der Art auf der Erde eingeteilt:

- Mehr als 6 Millionen Jahre (**grüner** Punkt oben links)
- Zwischen 5,3 und 6 Millionen Jahre (**gelber** Punkt)
- Zwischen 4 und 5,3 Millionen Jahre (**orangefarbener** Punkt)
- Unter 4 Millionen Jahre (**roter** Punkt)

Während einer Spielrunde ist es möglich, die ausgewählte Eigenschaft zu ändern, wenn man über eine Karte mit gelbem, orangefarbenem oder rotem Punkt verfügt.

Der Spieler, der die Eigenschaft ändern möchte, muss eine Karte mit höherem Rang haben als die Karte des Spielers, der die Eigenschaft zu Beginn der neuen Spielrunde ausgewählt hat.

Die Rangreihenfolge dieser Karten lautet wie folgt (vom höchsten Rang bis zum niedrigsten Rang):

Roter Punkt > orangefarbener Punkt > gelber Punkt > grüner Punkt.

In der gleichen Spielrunde können mehrere Spieler versuchen, ihre Lieblingseigenschaften durchzusetzen.

Beispiel: Der Spieler, der zu Beginn der neuen Spielrunde die Eigenschaft aussucht, hat eine grüne Karte. Er wählt die Eigenschaft „Gewicht“. Der Spieler, der danach dran ist, hat eine orangefarbene Karte, er möchte die Runde lieber mit der Eigenschaft „Länge“ spielen.

Also wird eine neue Spielrunde gestartet mit der Eigenschaft „Länge“. Nur eine Karte mit **noch höherem Rang** (in unserem Fall eine rote Karte) kann erneut die Eigenschaft der Spielrunde ändern.

Ziel ist es, den Tierarten einen Vorteil zu verschaffen, die nicht sehr lange auf der Erde gelebt haben.

Spielende:

Wenn ein Spieler im Besitz aller Karten des Spiels ist, hat er das Spiel gewonnen. Es kann auch beschlossen werden, das Spiel nach 15 Minuten zu beenden (der Spieler, der bis dahin die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel).

* Einige Angaben mussten zum Zwecke des Spiels geschätzt werden.

Auch wenn das Spiel „Dino Challenge“ heißt, geht es hier nicht nur um Dinosaurier, sondern auch um Reptilien, die an Land, im Wasser oder in der Luft lebten.

Entdecken Sie die anderen Spiele der Reihe „Dino Challenge“.

Pour adapter les règles du jeu...

Source : Bioviva, éditeur de jeux,

<https://www.bioviva.com/>

Règle du jeu issue du jeu « défi nature : animaux préhistoriques »,

<https://www.bioviva.com/nos-jeux/defis-nature-animaux-prehistoriques/>

3. Pour travailler la chronologie et les facteurs : imaginer des « itinéraires », raconter des histoires

Faire un « cadavre exquis »
(itinéraire d'un-e migrant-e, d'un
soldat...)

Réalisable en classe entière, par
groupes qui travaillent simultanément

Le lire, le valider/corriger

① Around 1850, she lived in London and she was ^aprostitute

② She imagined that there is a good life in Australia (beautiful house)

In 1852 she left by boat and she saw a lot of women, the boat was dirty, some women ~~fought~~ ^{noisy} each other, it was loud but she met a new friend

On July 10th she arrived in Australia after 6 months ⁱⁿ a boat and she didn't find ~~any~~ house (place to live)

In the 1860s she lived in a poor, cold and little house. She had shabby clothes and she was in a place where they were dangerous animals. So her life ~~is~~ ^{was} more horrible than it was before.

Exemple sur les
migrations en
Seconde (itinéraire
d'une femme
migrant
d'Angleterre en
Australie)

4. Pour appréhender les stratégies d'acteurs : les jeux de rôle

Reprendre un jeu existant...

http://www.bbc.co.uk/history/british/victorians/launch_gms_cotton_millionaire.shtml

Le cours sur l'industrialisation peut quasiment être bâti à partir de ce jeu...

Organiser un jeu de rôle simple en classe

Efficace sur les conflits, les révolutions, l'aménagement du territoire

Ex : « salon » du XVIIIème siècle ; réunion publique ou conférence de presse sur un aménagement ; débat dans un média ou une institution, « sommet »...

Il semble souvent plus efficace d'assigner les rôles (en les donnant au hasard) mais on peut laisser choisir

Mettre en scène avec une simple diapo projetée

Le-La professeur-e peut ou non diriger le jeu

Après des séances en classe, une bonne tâche finale où l'évaluation est riche (langue, expression, contenus)

Penser à occuper les autres élèves... (observateurs, compte-rendu, évaluateurs)

Exemple

Welcome to the UNESCO World Heritage
Conference

Nom du lycée, de la commune ...

Date, heure (du cours)...