

Livret Professeur

LGV Quest

Jeu Tracé de la ligne



v1.01

17/10/2014 créé par



Avec le soutien de



Présentation

Le Jeu « Tracé LGV au collège » est un jeu pédagogique qui permet de simuler un tracé de la LGV en prenant particulièrement en compte les contraintes techniques (pentes, courbures, terrassement et ouvrage d'art) et leurs impacts sur le coût et la performance de la ligne.

Les objectifs pédagogiques

Après avoir joué, les élèves doivent avoir compris :

- Que le tracé doit prendre en compte des contraintes géométriques (pentes, courbures)
- L'importance de l'équilibre entre remblais et déblais
- Que la recherche du tracé qui minimise le temps de parcours et le coût de construction doit prendre en compte d'autres types de contraintes (explicitées avec d'autres jeux ou des séquences complémentaires)
- Que les ouvrages nécessaires dépendent des sites traversés et sont de nature et de coût variés

La dimension d'aménagement du territoire est minimisée au maximum dans les objectifs de ce jeu. Pour répondre à cet objectif, nous vous conseillons le jeu « Tracé et enjeux de l'aménagement des territoires ».

Le public cible

Ce jeu s'adresse aux collégiens

Il est en lien avec le programme de technologie (en particulier celui de 5ème)

Il permet aussi éventuellement une utilisation comme situation déclenchante pour des enseignements de sciences de l'ingénieur et de physique.

Les objectifs du jeu

L'objectif du jeu est d'obtenir le meilleur score de tracé de ligne. Ce score est fonction de :

- Longueur du trajet
- Vitesse maximale
- Vitesse moyenne
- Durée du trajet
- Coûts de construction

Certains choix abondent le score comme le fait de connecter deux villes alors que d'autres sont bloquant (traversée d'un village ou d'une zone interdite).

Le calcul du score se fait en testant la ligne. Ce n'est pas une évaluation définitive, le joueur peut à modifier les éléments de la LGV pour améliorer son score

Les conditions optimales d'utilisation

Le jeu « Tracé et enjeux de l'aménagement des territoires » est prévu pour être utilisé en classe et en collectif. Sa durée optimum est de 30 minutes y compris restitution orale.

Il faut laisser à l'élève/joueur le temps de se tromper et d'essayer plusieurs pistes. Il faut aussi qu'il voit une grande partie des possibilités de solutions pour que l'objectif du jeu en termes d'apprentissage soit atteint.

L'intérêt portera d'analyser sa solution grâce au score final.

Configuration

LGV Quest est un ensemble de jeux utilisant la 3D. A ce titre il nécessite donc une carte graphique capable d'afficher les scènes en 3D du jeu. Le jeu a néanmoins été optimisé afin de fonctionner sur un maximum de configurations différentes.

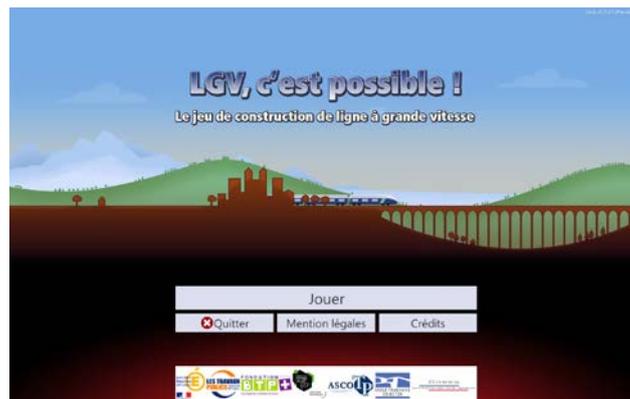
Processeur	Intel Core i3 ou supérieur AMD Athlon II X2 ou supérieur
Carte Graphique	Carte graphique compatible DirectX 9 (Intel HD Graphics, NVidia, AMD)
Mémoire	1 go de ram ou supérieur.
Système d'exploitation	Windows XP ou supérieur (testé sur Windows Vista, 7, 8, 8.1) ou MacOS Snow Leopard ou mieux.

Le jeu est fourni sous la forme d'une archive zip, une archive contenant la version MacOS, une autre contenant la version Windows. Il suffit de dézipper l'archive sur le disque dur puis de lancer l'exécutable contenu dans l'archive.

Installation

Une fois l'extraction réalisée, double-cliquez sur l'icône apparaissant dans la fenêtre 

L'écran d'accueil apparaît et il faut sélectionner la case « Jouer » pour lancer le jeu



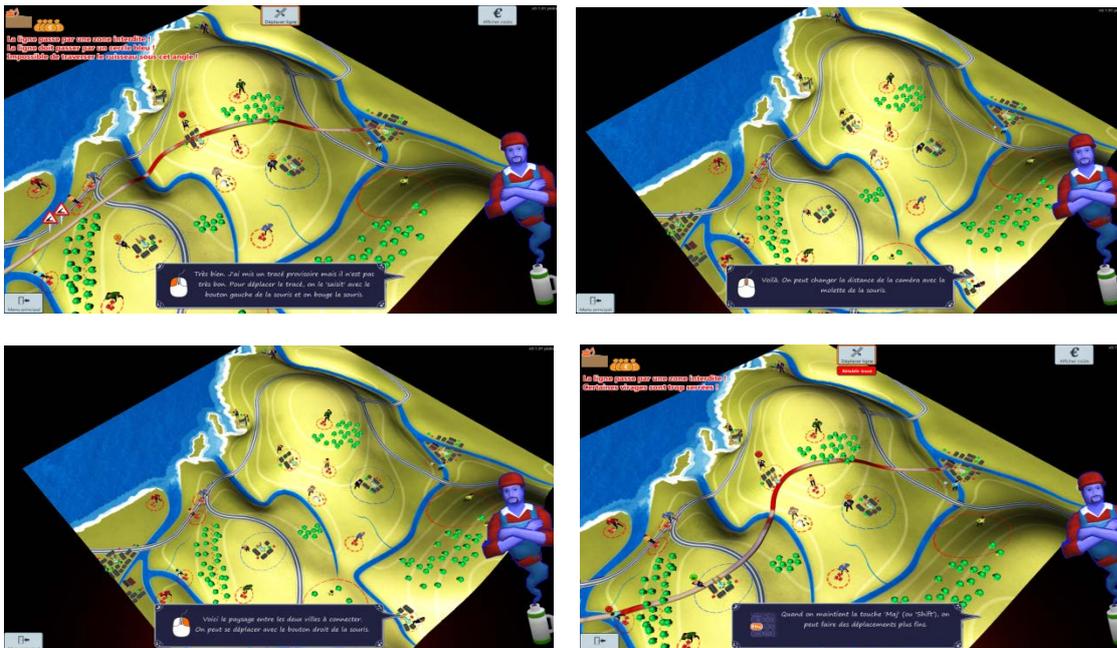
Comment jouer ?

Jean Saladin apparaît alors sorti de sa thermos à café. Le génie civil accompagne l'élève dans les moments clés (démarrage d'une étape par exemple) ce qui rend le jeu très facile d'accès. Il donne également des conseils à chaque fois que le joueur cliquera sur la thermos.

Dans un premier temps, il explique les quatre étapes de construction de la ligne



Jean Saladin explique comment jouer en utilisant les fonctionnalités de la souris et la touche Maj ou Shift. Pour passer à l'étape suivante, il faut que l'élève réalise la manipulation présentée. Il le fera également à l'étape de terrassement.



A chaque étape, **des remarques apparaissent en rouge en haut à gauche**. Tant que le joueur n'a pas essayé ces remarques, il ne peut passer à l'étape suivante sauf s'il clique sur le thermos. Pour une deuxième utilisation, le professeur peut préciser cette facilité aux élèves. **Pour la première étape du tracé de la ligne, le joueur doit avoir déplacé la ligne à minima 5 fois pour passer au terrassement.**



Concernant le tracé, sur le terrain, il y a certaines zones « interdites » indiquées par des cercles rouges : zones urbaines, villages, zones de protection d'eau, réserves naturelles etc. Le passage par de telles zones n'est pas négociable, il faut les contourner. Chaque zone a un personnage assigné qui parle lorsque l'on passe le curseur dessus.

Les villes sur le tracé (Angoulême et Poitiers) ont un cercle bleu. Quand on passe par le cercle bleu, cela veut dire que la ville est connectée à la LGV. Il faut connecter au moins une des deux villes sachant que connecter les deux rapporte des points bonus.



Jean Saladin informe le joueur qu'il peut accéder à l'étape de terrassement une fois que :

- Les virages trop serrés ont été éliminés,
- Le joueur a bougé la ligne plus de 7 fois,
- La ligne passe par au moins un cercle bleu et évite les cercles rouges,
- Il n'y a plus de remarques en rouge.

En cliquant sur l'icône terrassement, le terrain apparaît en plan de coupe.



L'élève doit alors effectuer le terrassement pour lisser les pentes trop fortes. Il utilise pour cela le déblai et le remblai. Jean-Saladin explique là encore le fonctionnement de la souris et de la logique remblai/déblai. Attention, les productions de remblai et de déblai doivent être équilibrées pour limiter les coûts. Tant que le déséquilibre est trop important, l'élève ne peut pas passer à la troisième étape.

La troisième étape concerne le choix des ouvrages d'art.



En fonction du tracé, à différents endroits sélectionnés sur la carte, l'élève doit choisir un ouvrage d'art en prenant en compte le contexte et le budget. Le choix d'ouvrage d'art peut influencer sur la pente du tracé. Il doit alors reprendre l'étape terrassement pour rendre fonctionnelle la LGV.

Une fois la LGV fonctionnelle, Jean Saladin propose de passer à la dernière étape, le test de la LGV. Le test lancé, une cartouche apparaît à l'écran indiquant la longueur du trajet, la vitesse maximale, la vitesse moyenne, la durée du trajet, le coût de construction et un score synthétisant l'ensemble. Un très bon score se situe à plus de 5000 points et un score moyen autour de 3000 points.

Comme l'indique Jean Saladin, une fois le test effectué, l'élève peut reprendre chaque phase afin d'améliorer son score.

Le jeu prend fin quand vous le décidez.

Séquence type

Afin de faciliter la prise en main du jeu, nous vous proposons un déroulé de séquence type.

Lorsque vous maîtriserez les rouages du jeu, vous pourrez bien entendu définir votre propre mode d'utilisation.

- 1) Installer le jeu sur les machines
- 2) Distribuer le document expliquant la prise en main du jeu
- 3) Expliquer aux élèves les objectifs de la séquence et du jeu
- 4) Demander aux élèves de lancer le jeu en cliquant sur « jouer »
- 5) Laisser se dérouler le jeu et n'intervenir qu'en cas de blocage (LGV réalisant une boucle par exemple). Dans ce cas, vous pourrez demander à l'élève de cliquer sur la touche en haut à droite « Remise à zero »
- 6) Lorsque vous estimerez la séquence finie, demandez aux élèves de noter leur score et les autres éléments du cartouche
- 7) Vous pourrez alors lancer votre séquence d'échanges sur les apprentissages.