

Formation Histoire-Géographie

Apprendre par le jeu : Le jeu de plateau



02/06/2022
Proposition de
Margot Eschbach



Contexte

- Niveau : 5^e, histoire
- **Thème** : Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVI^e et XVII^e siècles
- **Sous-thème** : Le monde au temps de Charles Quint et Soliman le Magnifique
- **Place du jeu** : Les grandes découvertes
- **Situation de jeu** : Un jeu de plateau créé par l'enseignant qui s'apparente à une course
- **Compétences travaillées** :
 - Coopérer
 - Raisonner
 - Comprendre des documents



Mise en place de l'activité

- 1 : Mise en place du jeu et présentation des règles
- 2 : Jeu en ilot
- 3 : Reprise orale et trace écrite



Étape 1 : Présentation du jeu

Les îlots disposent :

- D'un plateau de jeu sous forme de planisphère



Étape 1 : Présentation du jeu

■ De cartes « voyage »

- Magellan
- Gama
- Colomb
- Cartier



Un système de malus et bonus pour compter les points



Étape 1 : Présentation du jeu

- De 4 plateaux individuels « explorateurs »

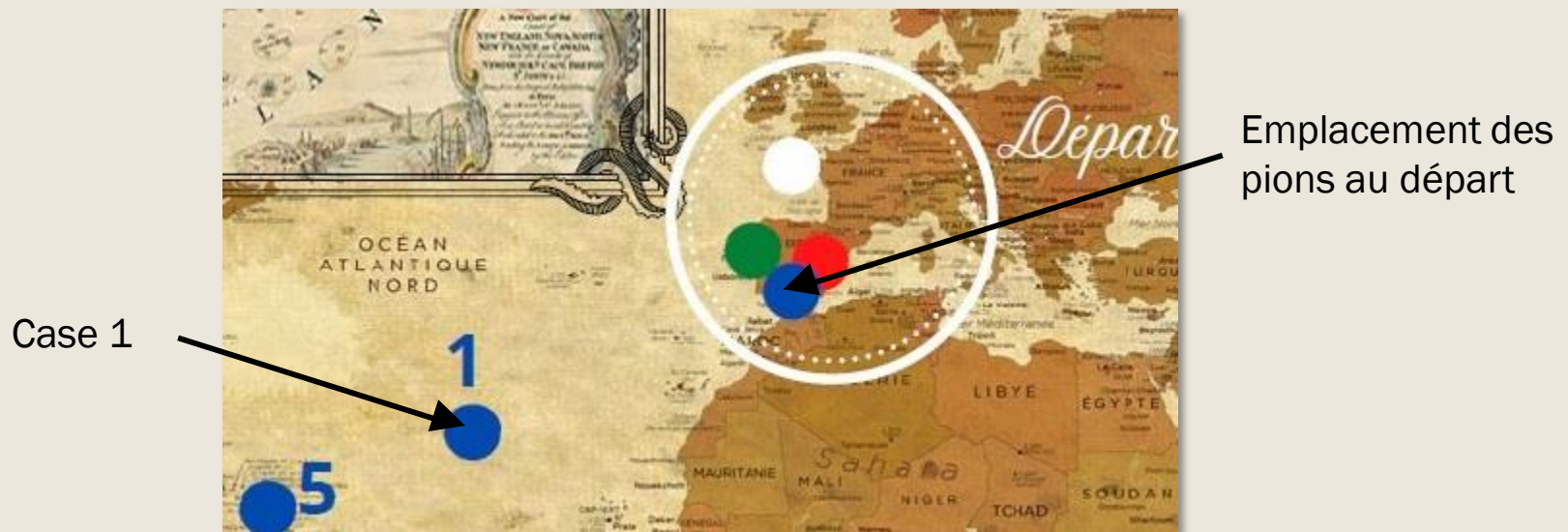


- D'un dé
- De 4 pions
- D'une fiche individuelle à remplir tout au long du jeu



Étape 2 : Règles du jeu

- Le paquet est mélangé. Chaque « explorateur » (élève) doit retrouver les cartes qui lui sont attribuées et les replacer dans l'ordre (la date la plus ancienne sur le dessus du paquet).
- Le premier à y parvenir lance le dé. S'il obtient 4/5/6 il peut avancer à la première case. Sinon il doit attendre le prochain tour.



Étape 2 : Règles du jeu

- Arrivé à la 1ere case : il tire la 1ere carte et la place sur « bonus » ou « malus ».



Les grandes découvertes : explorateur

BONUS **MALUS**

On dépose ici les cartes bonus/malus

Il s'agit d'une course, le 1^{er} arrivé gagne 3 points

1ER À TERMINER LE VOYAGE : +3

OBJECTIF ATTEINT : +5

Christophe Colomb 1451-1506

Christophe Colomb est un explorateur italien.

Objectif : se rendre aux Indes en passant par l'océan Atlantique.

Équipement : 3 caravelles, 90 membres d'équipage.

- On joue ainsi jusqu'à la fin du paquet de cartes et au retour du pion sur la case « départ ». On compte les points.



Étape 2 : Règles du jeu

- Tout au long du jeu, les élèves remplissent la fiche suivante :

Le monde au XVI^e siècle
FICHE 2 : Les grandes découvertes

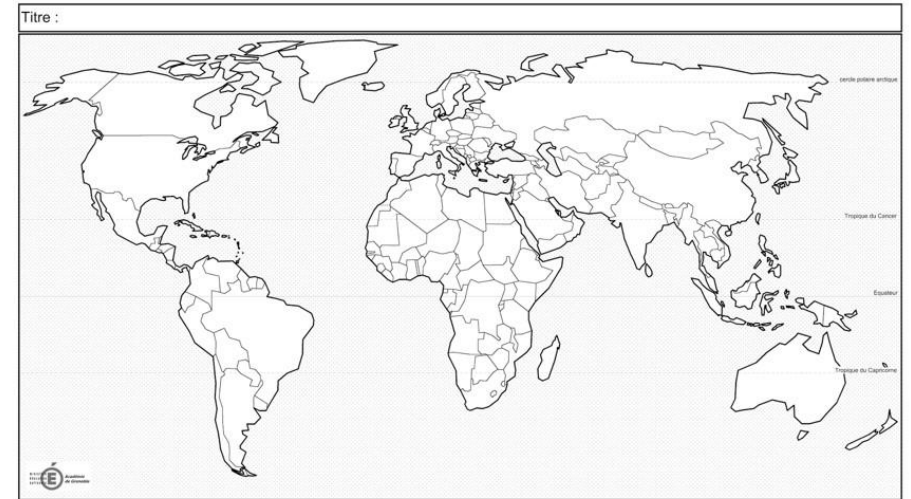
1. L'explorateur (identité, objectif, équipement) :

.....
.....
.....
.....

2. Résume les différentes étapes du voyage.

.....
.....
.....
.....

3. Trace le parcours de l'explorateur.



Étape 3 : Fin du jeu

Une fois le jeu terminé, qu'en reste-t-il ?

- Reprise orale nécessaire
- Trace écrite : la fiche remplie par les élèves
- Un devoir à réaliser à la maison : une bouteille à la mer

Qu'est-ce que la
bouteille à la mer ?



Bilan du jeu

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
<ul style="list-style-type: none">❖ Rapide adhésion des élèves❖ Tous les élèves sont actifs❖ Simplicité du jeu❖ Permet de gagner du temps	<ul style="list-style-type: none">❖ Préparation chronophage❖ Difficile maîtrise de la chronologie par certains élèves

