

Jeu de l'échelle

Informations pour l'enseignant



1/6

Affectation des tâches	<p>L'ENS explique le déroulement du jeu et répartit les élèves en groupes.</p> <p>Les élèves jouent au jeu de l'échelle par groupes.</p> <p>Évaluation en commun par toute la classe et discussion sur le déroulement du jeu.</p>
Objectif	<p>Les élèves appliquent les contenus appris de manière ludique.</p> <p>Les élèves reconnaissent leurs propres progrès d'apprentissage et leurs éventuelles lacunes en matière de compétences et de contenus acquis.</p>
Matériel	<p>Plateau de jeu (idéalement en format A3, 1 par groupe)</p> <p>Cartes d'événements et de questions (éventuellement plastifiées pour être réutilisées, 1 jeu par groupe)</p> <p>Dés (1 par groupe)</p> <p>Pions (1 par élève)</p>
Forme sociale	TG
Durée	45 minutes

Informations complémentaires :

- Le jeu peut être complété par des cartes de questions propres. Les élèves peuvent créer des questions sur la matière couverte en tant que travail préliminaire et les introduire dans le jeu.
- Le jeu suppose que les élèves peuvent lire et comprendre les cartes de questions et d'événements.

Jeu de l'échelle

Fiches de travail

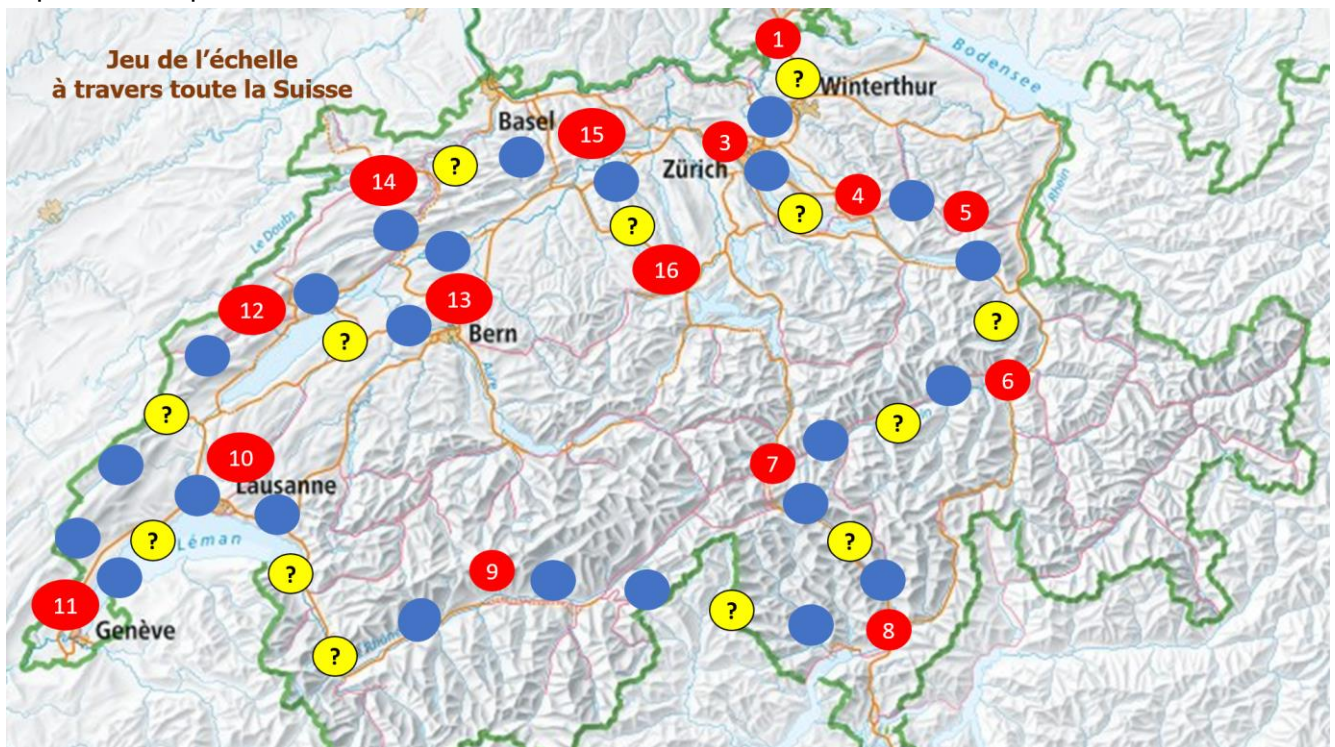


2/6

Déroulement de la leçon

1. Étape : explication du déroulement du jeu à la classe

Le jeu de l'échelle emmène les élèves une fois autour de la Suisse. En lançant les dés, les élèves déplacent leur pion sur les cases.



Si les élèves atteignent ...

- une case bleue, aucune action n'est nécessaire. Ils attendent que ce soit à nouveau leur tour.
- une case rouge avec un chiffre, ils prennent la carte d'action correspondante. Il y est décrit l'action à réaliser. S'ils atteignent à nouveau une case rouge, ils ne doivent pas tirer une autre carte.
- une case jaune, une carte question est tirée. Si la réponse à la question est correcte, le joueur peut avancer de deux cases. Si le joueur ne répond pas ou répond incorrectement à la question, il doit reculer de deux cases.

Le joueur qui atteint Lucerne en premier gagne la partie. La dernière case doit être atteinte avec le nombre exact de coups, sinon il faut reculer du nombre correspondant de coups excédentaires.

Bien entendu, vous pouvez ajouter vos propres règles supplémentaires.

En outre, les élèves peuvent ajouter d'autres cartes de questions pour rendre le jeu plus varié. C'est particulièrement recommandé si vous prévoyez de jouer plusieurs fois.

Jeu de l'échelle

Fiches de travail



2. Étape : jeu

Les élèves jouent au jeu de manière autonome en groupes (idéalement 3 à 4 élèves par groupe). Pour vérifier les réponses aux cartes de questions, une feuille de solutions peut être accrochée au tableau ou distribuée aux groupes.

Les groupes contrôlent l'exécution de manière indépendante et désignent un chef de jeu si nécessaire.

3. Étape : évaluation et, éventuel jeu ou travail supplémentaire

Le jeu est discuté et évalué en classe.

Que pensent les élèves de ce jeu ?

Ont-ils été capables d'intégrer le contenu qu'ils avaient traité ?

Quels contenus ou questions ont encore posé des difficultés ?

Quelles autres idées les élèves ont-ils pour ce jeu ?

Les idées suivantes peuvent faire l'objet d'un travail supplémentaire :

- ajouter ses propres questions et gages aux cartes de questions.
- concevoir votre propre jeu à travers la commune.
- incorporer des tâches de mouvement dans le jeu, qui peuvent être choisies comme alternative aux cartes d'événement.
- ajouter des questions au jeu sur un autre thème/sujet.
- bricoler des pions.

Jeu de l'échelle

Fiches de travail



4/6

Tâche supplémentaire pour les groupes et les élèves rapides

Dans la grille ci-dessous, pouvez-vous trouver tous les mots cachés liés à la cartographie ?

P	K	V	V	H	I	I	C	P	D	U	C	Y	B	I
E	P	A	P	I	K	O	N	O	R	D	S	C	O	U
R	U	M	Z	H	L	P	X	U	T	Z	B	P	U	I
S	S	G	E	O	S	H	H	E	C	Z	L	O	S	I
P	I	F	C	E	T	R	E	S	O	R	R	H	S	R
E	G	W	H	L	R	S	D	T	A	J	D	V	O	O
C	N	H	E	S	T	K	I	G	D	Y	O	S	L	U
T	A	I	L	R	C	T	F	C	I	I	A	J	E	T
I	T	X	L	L	A	A	E	N	Z	T	H	D	X	E
V	U	S	E	C	R	Q	S	T	D	Q	Z	V	T	P
E	R	C	B	H	T	I	L	Y	P	S	I	L	Y	W
E	E	A	R	A	E	Q	A	R	U	L	I	F	P	A
X	E	V	R	U	K	A	L	S	A	M	E	A	F	T
U	U	G	D	P	A	Y	S	A	G	E	P	L	C	E
E	O	D	D	R	J	H	A	Q	A	E	J	V	E	U

Mots cachés :

ROUTE

CARTE

BOUSSOLE

PAYSAGE

NORD

PERSPECTIVE

SIGNATURE

ÉCHELLE

OUEST

TRÉSOR

Jeu de l'échelle

Solutions



5/6

Solutions aux cartes de questions du jeu de l'échelle

De quel point de vue (perspective) les cartes sont-elles généralement dessinées ?

Vue à vol d'oiseau

Explique brièvement ce que sont les signatures.

Les signatures sont des symboles fournissant des informations sur les cartes. Elles sont uniformes et simples dans leur conception, de sorte que vous les reconnaissez immédiatement.

Cite deux signatures que tu connais.

Possibilités : bâtiments, routes, terrains de sport, prairie, forêt, ...

Nomme quelque chose qui n'est pas marqué sur les cartes.

Véhicules, animaux, personnes, petits objets comme des buissons ou des petites pierres.

Nomme quelque chose qui est marqué en bleu sur les cartes.

Plans d'eau, piscines, fontaines, hôpitaux, ...

Pourquoi avons-nous besoin de cartes ? Cite un exemple.

En randonnée, pour planifier un itinéraire avant une excursion, pour une course d'orientation, pour obtenir des informations sur les environs, ...

Qu'est-ce qui est important quand on dessine une carte ?

Respecter l'échelle, dessiner toutes les informations pertinentes, utiliser les signatures, faire attention aux points cardinaux ...

Quel est le nom du perroquet de Barbe Brune ?

Nico

Si tout ce qui se trouve sur une carte est 100 fois plus petit que dans la réalité, quelle est la longueur d'une distance de 100 mètres sur la carte ?

1 mètre

Quel outil peut être utilisé pour déterminer les points cardinaux ?

Boussole

Quels sont les 4 points cardinaux ?

Nord, Est, Sud, Ouest

Quel est le point faible de Barbe Brune ?

Il est distrait

Que signifie cette signature ?



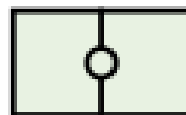
Fontaine



Camping



Téléski



Terrain de sport

Jeu de l'échelle

Solutions



6/6

P	K	V	V	H	I	I	C	P	D	U	C	Y	B	I
E	P	A	P	I	K	O	N	O	R	D	S	C	O	U
R	U	M	Z	H	L	P	X	U	T	Z	B	P	U	I
S	S	G	E	O	S	H	H	E	C	Z	L	O	S	I
P	I	F	C	E	T	R	E	S	O	R	R	H	S	R
E	G	W	H	L	R	S	D	T	A	J	D	V	O	O
C	N	H	E	S	T	K	I	G	D	Y	O	S	L	U
T	A	I	L	R	C	T	F	C	I	I	A	J	E	T
I	T	X	L	L	A	A	E	N	Z	T	H	D	X	E
V	U	S	E	C	R	Q	S	T	D	Q	Z	V	T	P
E	R	C	B	H	T	I	L	Y	P	S	I	L	Y	W
E	E	A	R	A	E	Q	A	R	U	L	I	F	P	A
X	E	V	R	U	K	A	L	S	A	M	E	A	F	T
U	U	G	D	P	A	Y	S	A	G	E	P	L	C	E
E	O	D	D	R	J	H	A	Q	A	E	J	V	E	U