

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1355>



Région académique  
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

Collège et Lycée

# Un jeu sérieux, un défi

- Expérimenter - Enseigner à distance - Scenarii pédagogiques pour enseigner à distance -



Date de mise en ligne : lundi 13 avril 2020

---

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

---

De nombreux jeux sérieux sont disponibles et accessibles gratuitement en ligne. Le temps du confinement peut être l'occasion de lancer des défis aux élèves au travers de parties de jeux sérieux en ligne.

En guise d'exemple, Pascal Mériaux, professeur d'histoire-géographie au Lycée la Martinière Duchère propose quelques défis possibles...n'hésitez pas à en proposer sur notre fil twitter [@histoiregeolyon](https://twitter.com/histoiregeolyon) !

### Défi 1 : "construire sa meilleure ligne à grande vitesse"

#### -\* - Le jeu :

[Des territoires une voie](#) est un jeu disponible sur PC et Tablette. Le principe est simple, vous devez réaliser un tracé d'une ligne à grande vitesse avec quelques contraintes de temps, et surtout la nécessité de contenter des acteurs politiques, économiques et sociaux. Une partie dure environ 20 à 30 minutes. Cela étant le mode professeur accessible avec le mot de passe "locomotive" permet de paramétrer le temps, le niveau de langue etc....

#### -\* Le défi :

- Dans le mode professeur fixer un temps de partie à 30 minutes et noter le mot de passe
- Proposer aux élèves de construire leur meilleure ligne : la plus rapide, la plus économique, la plus écologique, la plus satisfaisante pour les citoyens....
- Les élèves réalisent une copie de leur écran en fin de partie
- Demander aux élèves ensuite de réaliser un croquis de géographie / une affiche / une vidéo : un document pour défendre et promouvoir leur ligne LGV
- Sur un espace de partage : partager les travaux des élèves de manière anonyme et engager un vote des élèves et des parents par exemple.

NB : fournir un schéma vierge aux élèves qui voudraient faire un croquis



### Défi 2 : Construire la meilleure 'Ecoville'

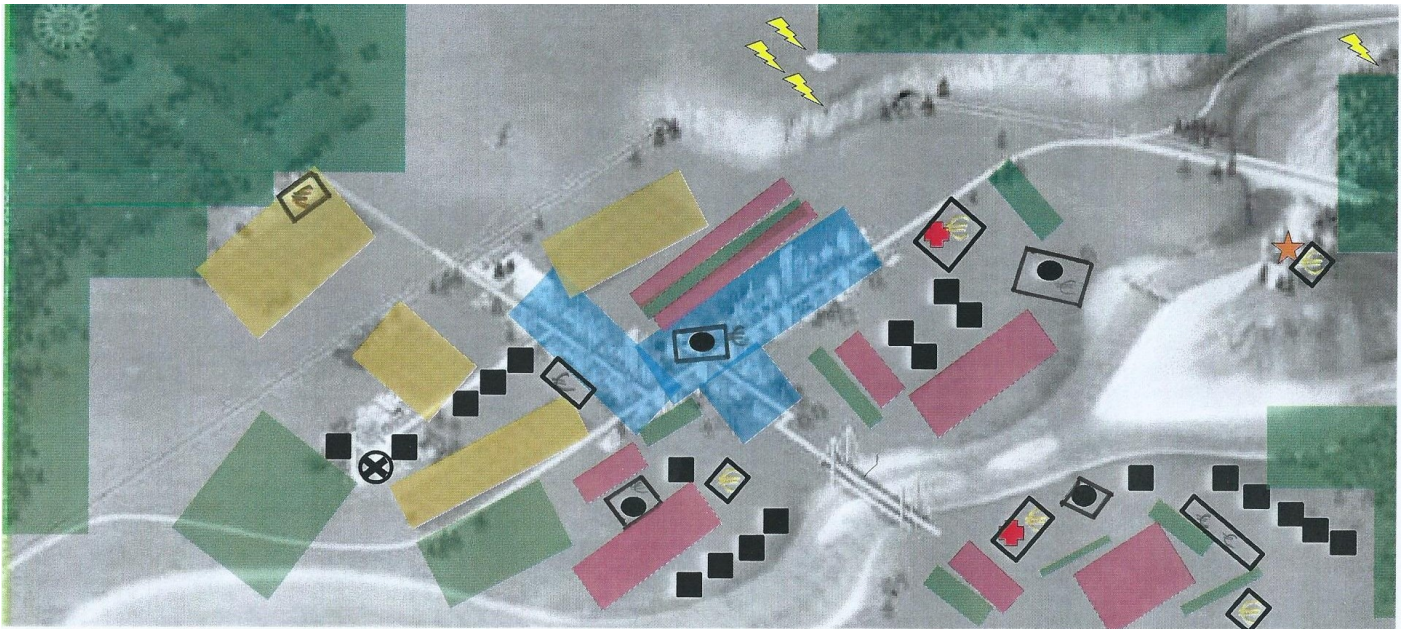
### -\* Le jeu

[Ecoville](#) est un jeu qui a de nombreuses fois depuis 2005 montré ses vertus pédagogiques (de nombreuses séquences pédagogiques existent). Pour rappel, l'objectif d'Ecoville est de développer une ville en croissance démographique de manière durable en assurant son passage de 1500 à 7500 habitants. Il s'agit ici de gérer les habitats, services aux populations mais également les énergies, les déchets et les émissions de gaz à effet de serre.

NB : Le jeu édité par l'ADEME date de 2005 et utilise une technologie flash qui rend son usage sur smartphone impossible (c'est une limite aujourd'hui).

### -\* Le défi

- Les élèves jouent.
- Ils notent en fin de partie : le nombre d'habitants, les émissions de GES, la consommation énergétique etc ...
- Ils réalisent également un croquis de géographie de la ville construite. (Dans le dossier pédagogique, vous trouverez un plan d'Ecoville).
- Le croquis est accompagné par exemple d'une présentation de la ville sous la forme : une journée à Ecoville.
- Les croquis et narration sont envoyés au professeur qui les met à disposition. Un vote est organisé pour choisir la meilleure Ecoville.



Légende :

### A) Enjeux économique :

★ : Activité touristique

■ (jaune) : préservation de l'activité économique existante ( agriculture)

□ (noir) : emploi (centre administratif .....)

€ : production de richesse, pour les habitant ou pour la ville( centre commercial .....)

### B) Enjeux sociaux :

● (noir) : Groupes scolaires

✚ (rouge) : Hôpital

■ (rose) : Nouvelle habitation (éco-quartier, résidence pavillonnaire ayant une mixité social.)

### C) Enjeux environnementaux :

■ (noir) : Préservation de l'environnement (centre de tri, déchèterie...)

■ (vert) : Espace vert

⊗ (noir) : destruction de la central thermique

1) Production d'énergie renouvelable

⚡⚡⚡ (jaune) : champs éolien

⚡ (jaune) : barrage hydroélectrique.

■ (bleu) : habitat réover (avec panneau solaire)

## Défi 3 : L'Etat c'est moi !

### -\* Le jeu

**L'Etat c'est moi** "se veut un jeu léger et amusant pour explorer les problématiques liées aux inégalités extrêmes." édité par l'association OXFAM. Le joueur crée son Etat (son nom, son drapeau...) et est amené à faire des choix pour ce dernier. Les 1<sup>re</sup> problématiques auxquelles le joueur est confronté sont en relation avec les rapports d'OXFAM sur les inégalités. Ainsi, le joueur choisit si l'école est gratuite pour tous, si les soins également. Des conseillers donnent leur avis, des lobby font pression, et peut consulter la réalité sur la problématique posée. On peut noter que le jeu est sans aucun doute un support intéressant d'échanges avec les élèves dans le contexte actuel où les choix politiques sont fondamentaux. A la fin de la partie, le joueur obtient la synthèse de ses actions et peut d'une part aux autres joueurs mais aussi aux enquêtes réalisées par Oxfam.

### -\* Le défi

- Les élèves jouent
- Ils réalisent ensuite une fiche d'identité de leur pays : Nom, drapeau...et les principaux choix effectués.
- Ils peuvent ensuite produire un discours ou une affiche de campagne afin de défendre leur politique
- Une élection peut être organisé pour élire le meilleur projet politique.
- Lors d'une classe virtuelle, un débat argumenté pourrait être organisé par le professeur.

## Un jeu sérieux, un défi

---

Retrouvez le recensement de jeux sérieux en Histoire-géo et EMC de l'académie de Lyon

[Équipe Les jeux sérieux en Histoire-Géographie-EMC](#)