

J O U E R   E N  
H I S T O I R E -  
G É O G R A P H I E

HISTOIRE  
GÉOGRAPHIE

CYCLE 4

PROGRAMMES  
2016

## Trois jeux complets pour le cycle 4

**Marc Berthou**

Professeur d'histoire-géographie,  
collège François Truffaut de Charly-sur-Marne (02)

**Romain Boyer**

Professeur d'histoire-géographie,  
collège François Truffaut de Charly-sur-Marne (02)

---

# Sommaire

---

|   |              |
|---|--------------|
| 5 | Préface      |
| 7 | Introduction |

---

## PARTIE 1

---

|    |  |
|----|--|
| 9  | <b>COMPRENDRE LA DÉMARCHE</b>                    |
| 11 | Est-ce bien raisonnable de jouer en classe ?     |
| 11 | Pourquoi jouer ?                                 |
| 13 | Avec qui jouer ?                                 |
| 14 | Quand jouer ?                                    |
| 14 | Comment jouer ?                                  |
| 16 | Quel est l'impact du jeu en classe ?             |
| 17 | La place des jeux dans les programmes du cycle 4 |

---

## PARTIE 2

---

|    |   |
|----|---|
| 19 | <b>TROIS JEUX À FAIRE EN CLASSE</b>                     |
| 21 | <b>JEU N° 1 : COMLOT DANS LA CITÉ MÉDIÉVALE</b>         |
| 22 | Fiche technique du jeu                                  |
| 23 | Les éléments qui composent le jeu                       |
| 27 | Déroulement du jeu                                      |
| 31 | Les intérêts du jeu                                     |
| 35 | <b>JEU N° 2 : AU CŒUR DES PUISSANCES MONDIALES</b>      |
| 36 | Fiche technique du jeu                                  |
| 37 | Les éléments qui composent le jeu                       |
| 41 | Déroulement du jeu                                      |
| 46 | Les intérêts du jeu                                     |
| 53 | <b>JEU N° 3 : CRISE AU CONSEIL DE SÉCURITÉ DE L'ONU</b> |
| 54 | Fiche technique du jeu                                  |
| 55 | Les éléments qui composent le jeu                       |
| 59 | Déroulement du jeu                                      |
| 62 | Les intérêts du jeu                                     |

---

## ANNEXES

---

|    |                                     |
|----|-------------------------------------|
| 65 | <b>CARTES À JOUER PRÉ-DÉCOUPÉES</b> |
|----|-------------------------------------|

---

# Préface

---

Jouer en classe, est-ce bien sérieux ?

Il y a longtemps que, dans les pays anglophones, les élèves jouent en classe pour appréhender une situation historique ou géographique en se retrouvant en situation d'acteur. Aujourd'hui, en France, l'usage des jeux pédagogiques, qu'ils gardent une forme traditionnelle ou qu'ils aient un format numérique, n'est plus objet de débat. À l'occasion de la tenue de la COP21 en décembre 2015, le ministère de l'Éducation nationale a même appelé à organiser des jeux de simulation de négociation internationale sur le changement climatique.

Le jeu, naturellement source de plaisir et d'appréhension du monde, constitue en contexte d'enseignement-apprentissage une démarche pédagogique comme une autre qui reste de la responsabilité du professeur.

C'est lui, qu'il soit accompagnateur, parfois joueur ou en retrait, qui fixe le cadre et les règles permettant aux élèves d'évoluer. C'est à lui d'être attentif à apporter les données exactes et précises permettant des interactions entre joueurs et des prises de décision finales. Car tout jeu se construit sur un substrat scientifique rigoureux et nécessite un temps de préparation important pour que le jeu soit un système cohérent dans lequel évoluent les élèves.

En retour, ces derniers apprennent à analyser des situations, à prendre des initiatives et à gérer des conflits. Ils disposent, le temps du jeu, d'un pouvoir de décision dont ils devront mesurer les conséquences sur une réalité historique, géographique ou civique. Les solutions retenues, comme les attitudes au cours du jeu, seront la base de la reprise en commun, afin que les élèves expriment leur ressenti et ce qu'ils ont saisi des enjeux avant de la traduire sous une forme ou une autre dans leurs cours.

Les lecteurs trouveront ici des exemples variés de jeux maintes fois testés en classe. Que leurs concepteurs soient ici remerciés de livrer ainsi leurs savoir-faire et de donner à chacun le plaisir d'apprendre.

François Sirel  
IA-IPR d'histoire-géographie

---

# Introduction

---

Jouer pour apprendre, le concept n'est pas nouveau. Le jeu est un moment très riche : un moment un peu à part où l'avenir n'est pas forcément tracé. Un moment où les élèves peuvent prendre des décisions et développer des stratégies. Une séance de jeu voit se mettre en place de l'argumentation, souvent du travail de groupe. Des élèves jusque-là passifs se mettent à sourire, à prendre la parole, ou tout du moins à réfléchir.

Oui le jeu est efficace, et chargé de compétences sociales et civiques. Le jeu permet aussi d'aborder des situations complexes, des « nœuds de complexité », sans passer par le cours dialogué, et de façon parfois plus efficace. Le jeu met en mouvement le concept même de compétence : on joue avec des techniques en utilisant des savoirs que l'on va mobiliser au moment opportun.

Pour le professeur, jouer c'est aussi faire autrement : proposer une alternative et montrer à ses élèves que l'on a plusieurs cordes à son arc. C'est un acte hédoniste : se faire plaisir et faire plaisir ; jubiler et faire cours ne sont absolument pas incompatibles ; voir ses élèves être si absorbés par un jeu qu'ils n'entendent pas la sonnerie peut se révéler très enthousiasmant. Par cette action, l'enseignant donne une tout autre image de lui aux adolescents : il devient une personne qui a « pris un peu de risque », qui a tenté autre chose, pour eux. Son image change forcément, le lien établi avec les élèves aussi.

Mais jouer avec ses élèves n'est pas si simple : il faut trouver le bon thème, mais aussi construire, découper, tester, faire, refaire, retenter, etc.

C'est pour cela que nous proposons ce livre. Un nouveau concept de « livre jeu » : chaque jeu est accompagné de son mode d'emploi, minute par minute, guidant l'enseignant qui doit gérer une classe d'environ trente élèves. Ces trois jeux sont éprouvés et testés en classe. Ce sont pour nous des moments importants des programmes scolaires, mais évidemment pas les seuls.

Ces jeux sont prêts à l'emploi. Ils sont aussi en accord avec les nouveaux programmes et s'insèrent dans le Socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Changer sa pédagogie n'est pas simple, il faut oser franchir le pas, ne pas avoir peur du regard des autres collègues ou parents, du bruit que cela va générer, ne pas craindre de perdre le contrôle de la classe, ne pas penser que c'est une perte de temps...

Cet ouvrage permet de se lancer dans l'aventure. À vous de jouer !

Marc Berthou et Romain Boyer

---

# Comprendre la démarche

---

E N D R E

M A R C H E

## Est-ce bien raisonnable de jouer en classe ?

Souvent, les professeurs hésitent à faire jouer leurs élèves, font preuve de scrupules, de retenue, restent discrets. Jouer, est-ce vraiment sérieux ?

Nous sommes tous deux des enseignants et des joueurs. Le jeu pédagogique a bénéficié, pendant de nombreuses années, de stages de formation continue dans les académies de Caen et d'Amiens, et a été validé par les inspections. Notre démarche est articulée autour de l'acquisition des compétences du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture, du sens et de la motivation des élèves. Nous bénéficions aussi de l'expérience et du recul du réseau LUDUS de l'académie de Caen (Yvan Hochet et Denis Sestier), pionnier en la matière, qui a montré la voie il y a de cela une quinzaine d'années.

Nous sommes convaincus du fait que le processus ludique est un formidable levier pour l'apprentissage, reconnu, accessible à tous les élèves.

Mais jouer avec ses élèves n'est pas si simple : il faut trouver le bon thème, mais aussi construire, découper, tester, faire, refaire, retenter, etc.

C'est pour cela que nous proposons ce concept de « livre jeu » : un livre comportant trois jeux avec, pour chacun, un accompagnement pédagogique et un mode d'emploi détaillé pour l'enseignant qui doit gérer une classe d'environ trente élèves. Ces trois jeux ont été éprouvés et testés en classe depuis de nombreuses années.

## Pourquoi jouer ?

### LE POINT DE VUE DE L'ÉLÈVE

Pourquoi l'élève aime-t-il jouer ? Nous n'allons pas entrer dans des détails psychologiques trop techniques, mais nous allons essayer d'expliquer le processus qui mène à cette appétence ludique chez l'adolescent. Cela peut donner des pistes pour la « menée » du jeu en classe par le professeur.

Jouer en classe, pour un adolescent, est un formidable moyen de casser la routine des cours. La séance n'est pas une pédagogie traditionnelle. L'élève n'écrit que très peu, il discute pour élaborer des stratégies. Il se rend compte que l'on peut apprendre autrement

en s'écartant d'habitudes de travail parfois trop scolaires. L'impact psychologique de ce moment est fort.

L'élève aime jouer aussi car il se sent en sécurité : le professeur installe dès le début des codes, des règles qui vont baliser la séance. La parole est libérée mais maîtrisée et donc constructive.

Le jeu pédagogique est attractif car il renvoie forcément à un sentiment de compétence de l'enfant : les étapes du jeu pédagogique sont semées de points, de gains, de petites victoires, de petites étapes franchies. Peu importe le gagnant ou le perdant, l'essentiel est de jouer. La classe va le comprendre très rapidement.

La motivation chez l'élève est donc « automatique » et intrinsèque : en jouant, tout en étant guidé par les règles, il a le sentiment d'être libre et il a le sentiment d'être compétent. Les deux curseurs de la motivation sont donc activés.

Le jeu en classe a aussi cette vertu de fabriquer de la gaieté. Jouer en classe, c'est laisser cours à des discussions et d'âpres négociations, mais aussi à des sourires, des rires et parfois même quelques fous rires. On risque des choses « pour de faux », on joue un peu à cache-cache en sachant que l'on va finir par retrouver l'autre. Par exemple, dans le jeu « Au cœur des puissances mondiales », petit à petit, la tension monte, car tel ou tel groupe va bientôt finir de compléter sa carte... Quand c'est le cas, c'est l'explosion de joie car un objectif est réalisé.

L'élève aime jouer, car dans les jeux bien pensés, le capital culturel de chaque élève s'estompe. Nous n'avons pas retenu les jeux du type « Je tire une question au hasard et vous y répondez » car nous pensons que ce type d'activités peut être encore plus clivant. Il n'est pas nécessaire d'être un « bon » élève pour jouer. Un peu de stratégie, de l'anticipation, de l'argumentation vont être les premiers critères de réussite. Des enfants, qui étaient timides et effacés jusque-là, peuvent y trouver des sources de motivations, prendre la parole, proposer des solutions aux différentes situations de jeux rencontrées. Ils s'engagent ainsi dans une dynamique de réussite.

## LE POINT DE VUE DU PROFESSEUR

« Oui, jouer avec ses élèves en classe, c'est sérieux ! » Et si toutefois vous aviez encore quelques doutes, voici quelques arguments pour tenter de les dissiper, afin que vous puissiez vous lancer sereinement dans le jeu.

Un enseignant ressent le besoin d'être innovant. Cela passe naturellement par la volonté de ne pas enseigner seulement de façon magistrale ou dialoguée. Les élèves, quel que soit leur âge, y sont très sensibles. La pratique ludique est donc une alternative possible car elle offre la possibilité de transmettre des connaissances d'une autre façon plus stimulante.

En suivant la même logique, la pratique du jeu en classe permet à l'enseignant de chercher davantage d'informations pour que les acteurs, les actions du jeu soient au plus près de la réalité historique, géographique. En plus d'apporter une innovation dans les pratiques, le jeu renforce, met à jour les connaissances de l'enseignant. C'est une démarche très enrichissante.

Pour revenir à des considérations plus « scolaires », le jeu est un levier important pour surmonter des blocages inhérents à nos pratiques d'enseignants. Le premier d'entre eux est la possibilité de résoudre, en partie, les tensions qui peuvent exister avec des élèves, voire une classe. Notre objectif n'est bien évidemment pas de faire du ludique pour avoir la paix dans une classe car nous serions « le professeur qui joue en classe ». Cependant, en passant par le jeu, l'enseignant peut débloquer des situations conflictuelles. En effet, quand des élèves difficiles constatent que vous tenez à mettre en place des activités différentes comme un jeu, un relationnel différent s'installe entre eux et vous. La vision qu'ils ont du professeur est modifiée. Ce dernier n'est pas simplement perçu comme l'adulte qui possède les connaissances et qui les transmet de manière « frontale ». Il devient le maître du jeu. Sa place n'est plus au centre de la classe mais « à côté » car il accompagne les élèves en leur expliquant les règles. Ce basculement de rôle transforme donc les relations professeur-élèves, elles peuvent être apaisées.

Quant au second blocage, peut-être le plus important, il s'agit des nœuds de complexité concernant les programmes. Certains points des contenus disciplinaires sont parfois difficiles à transmettre. Contrairement à ce qu'on pourrait envisager, le recours au jeu peut être un ressort extrêmement efficace. Ainsi les jeux « Au cœur des puissances mondiales » et « Crise au Conseil de sécurité de l'ONU » permettent de travailler respectivement la notion de puissance dans la mondialisation et les mécanismes de l'ONU et de son Conseil de sécurité à partir d'une situation concrète de crise. En faisant incarner des rôles, l'enseignant rend concret des notions pourtant complexes, abstraites aux yeux des élèves. Ainsi, au bout d'une heure de jeu sur la « Crise au Conseil de sécurité de l'ONU », les élèves de 3<sup>e</sup> ont bien assimilé le rôle et l'importance des membres permanents du Conseil de sécurité et le principe du droit de veto (et ses limites) pourtant difficiles à comprendre. Le jeu devient un médiateur entre la concrétisation et la conceptualisation des notions. Il peut être aussi bien utilisé dans des démarches inductives que déductives.

Le jeu permet aussi de mobiliser des compétences transversales qui participent de la formation de la personne et du citoyen (domaine 3 du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture) et fournissent aussi des outils et méthodes pour apprendre (domaine 2). Par le jeu, l'élève apprend à coopérer avec les autres membres de son groupe. Ils doivent mutualiser leurs avis pour atteindre leur(s) objectif(s). Ainsi des échanges naissent au sein des groupes, obligeant chaque élève à se décentrer, à être

à l'écoute des autres pour choisir une stratégie commune. Dans le jeu « Crise au Conseil de sécurité de l'ONU », chaque groupe doit échanger pour savoir quelle sanction envisager pour le pays agresseur. Ces phases de négociations permettent de reprendre les

éléments constitutifs de la démarche argumentative puisque les élèves, incarnant des pays, évoquent des idées et des exemples en appui de leur stratégie à l'encontre ou en faveur du pays agresseur.

---

## Avec qui jouer ?

---

Les jeux que nous proposons permettent de jouer avec tous les élèves. Il nous semble important que la démarche ludique en classe s'adresse effectivement à tous. En effet, le jeu ne doit pas être uniquement une réponse au faible niveau d'une classe ou à des élèves en difficulté. Le jeu s'adapte à tous les profils d'élèves, du bon élève, très scolaire, à l'élève discret que l'on n'entend jamais assis au fond de la salle de classe.

Par le panel de jeux proposés dans le présent ouvrage, les jeux pédagogiques permettent à chaque élève de prendre sa place. Les élèves dynamiques à l'oral pourront continuer à être actifs en participant aux négociations du Conseil de sécurité dans le jeu sur l'ONU. Les élèves très scolaires organiseront le travail de groupe et guideront l'itinéraire de leur personnage dans le jeu « Complot dans la cité médiévale ». Les élèves rigoureux établiront la stratégie du jeu « Au cœur des puissances mondiales » pour réaliser les objectifs le plus efficacement possible.

Mais des élèves se révèlent et, comme cela a été écrit précédemment, prennent la parole, proposent des

solutions. C'est souvent dans le cadre de démarches ludiques que les élèves mobilisent des compétences moins scolaires. Le goût de la stratégie a pu être entretenu au sein de l'environnement familial avec des jeux de société, des jeux de réflexion. Les jeux vidéo offrent aussi une assise propice au jeu en classe. Ainsi les MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, en anglais, *massively multiplayer online role-playing game*), quoique parfois décriés pour l'apprentissage, mettent en œuvre des stratégies utiles en classe. Les élèves y développent une tactique, souvent en équipe, afin d'atteindre des objectifs communs. Toutes ces démarches sont utilisées dans les jeux présentés dans le présent ouvrage.

Cette pratique quotidienne du jeu, sous quelque forme que ce soit en dehors de l'établissement scolaire, permet d'envisager son usage en classe sur l'ensemble des niveaux du cycle 3 au cycle 4 (plus particulièrement développé ici). En effet, les élèves connaissent les codes du jeu : des règles, des rôles, des objectifs à atteindre. Cela en facilite d'autant plus le recours.

---

# Trois jeux à faire en classe

J E U X

R E

A S S E

---

# Jeu n° 1 : Complot dans la cité médiévale

---

# Fiche technique du jeu

## POURQUOI UN JEU SUR CE THÈME ?

Grâce à ce jeu, l'enseignant traite le domaine « L'émergence d'une nouvelle société urbaine » du Thème 2 « Société, Église et pouvoir politique dans l'Occident féodal (XI<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècles) » du programme d'histoire du cycle 4 pour le niveau 5<sup>e</sup>.

La construction de la cité médiévale est un thème central du Moyen Âge européen. Mais il est difficile de faire comprendre la complexité des rapports de force ayant cours à l'intérieur d'une ville à cette époque. C'est pourquoi nous proposons un jeu de rôle qui permettra de traiter des rapports entre grandes et petites gens dans la société médiévale.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de rassembler le maximum de parchemins-arguments en faveur de l'idée que vous avez à défendre : vous êtes pour ou contre l'évêque et son pouvoir. À la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points gagne. En effet, l'évêque est controversé. Pour certains, il a trop de pouvoirs : ceux du seigneur et ceux de l'Église. Les bourgeois, qui font la richesse de la ville en commerçant, veulent un rôle plus important : ils veulent eux aussi avoir leur mot à dire, obtenir davantage de pouvoir politique. Lors du débat final, on verra bien les deux camps s'opposer : les garants de la tradition, de l'ordre et de la foi, face à ceux qui réclament un partage du pouvoir.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Le jeu « Complot dans la cité médiévale » composé :
  - des cartes « Personnages » ;
  - des cartes « Parchemins » ;
  - du plateau de jeu représentant la cité médiévale (une photocopie par élève, voir page 33), qui peut aussi être téléchargé sur le site [reseau-canope.fr/jouer-en-hg](http://reseau-canope.fr/jouer-en-hg) dans la rubrique « Contenus associés ».
- Un outil de projection (ordinateur et vidéoprojecteur, TBI) et le matériel nécessaire pour écrire par-dessus.
- Un dé à six faces.
- Pour les élèves : crayon et gomme.

## DURÉE

Il faut compter :

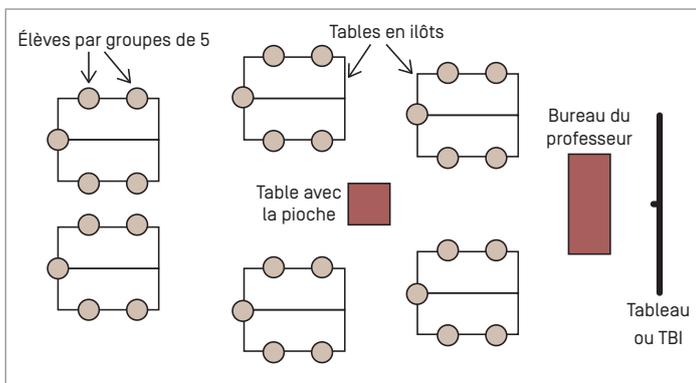
- 30 minutes d'explications et de mise en route (création des groupes, distribution des rôles, des photocopies...)
- 1 h 30 min de jeu réel ;
- 1 à 2 heures pour le débat et la trace écrite s'il y en a.

## VARIANTES

Les règles de ce jeu peuvent paraître complexes au premier abord. Il est donc possible de jouer avec des règles simplifiées lors des premières parties. Nous signalerons dans les paragraphes qui suivent les éléments facultatifs qui peuvent être mis de côté dans un premier temps.

Nous estimons toutefois que, très rapidement, l'enseignant qui se « lance » dans la pratique de la pédagogie par le jeu trouvera un intérêt non négligeable à agrémenter les parties de différents éléments permettant de rendre la partie plus intéressante et dynamique. Qu'il s'agisse de caractéristiques particulières pour chaque personnage du jeu, ou bien d'éléments fournis par le hasard, la partie gagnera en intérêt, en suspense et, au final, permettra d'intéresser et d'impliquer davantage les élèves car ils devront constamment faire évoluer leur stratégie.

## ORGANISATION POSSIBLE DE LA CLASSE



Organisation possible de la classe  
© Réseau Canopé 2017

# Les éléments qui composent le jeu

## LES PERSONNAGES

Chaque groupe d'élèves joue un personnage avec des capacités propres.

Tout d'abord, chaque personnage est :

- soit pour l'évêque ;
- soit contre l'évêque.

De plus, chaque personnage possède un pouvoir particulier, qu'il pourra utiliser à certains moments de la partie.

**CONSEIL**

Pour les premières parties, nous conseillons de ne pas tenir compte des pouvoirs particuliers des personnages. Cela permettra de fluidifier la partie. Lorsque l'enseignant aura mené une ou plusieurs parties, il sera temps d'intégrer ces éléments qui viendront rendre le jeu plus intéressant car faisant appel à davantage d'anticipation et de « programmation ».

Au début du jeu, chaque personnage dispose d'une bourse avec trois écus. Celle-ci peut évoluer de plusieurs façons au cours de la partie :

- le personnage gagne un écu s'il parvient à une porte ;
- le personnage gagne trois écus s'il ne fait aucun déplacement pendant tout le tour ;
- si le personnage atteint un lieu où se déroulent des « évènements 1D6 » symbolisés par un bouclier, le nombre d'écus dont il dispose va évoluer de plusieurs manières (voir page 26).

**CONSEIL**

Pour les premières parties, nous conseillons également de ne pas tenir compte des écus. Cela permettra de fluidifier la partie. Après avoir joué une ou plusieurs fois, il sera possible d'ajouter cette dimension en même temps que les « évènements 1D6 » [voir page 26], afin de rendre les parties plus intéressantes et dynamiques.

Voyons maintenant en détail les personnages du jeu :

| PERSONNAGE | PATRONYME             | POUVOIR PARTICULIER (FACULTATIF POUR LES PREMIÈRES PARTIES)   | POUR OU CONTRE L'ÉVÊQUE |
|------------|-----------------------|---|-------------------------|
| Capitaine  | Jean du Botier        | Une fois par tour, il peut déplacer le jeton mercenaire et ainsi peut « geler » tout échange sur un lieu pendant un tour entier. S'il décide d'utiliser son « jeton mercenaire » sur un des lieux, les personnages présents dans ce lieu ne pourront donc ni échanger un parchemin avec un autre personnage, ni prendre un des parchemins du lieu. Le « jeton mercenaire » est signalé au tableau par l'enseignant grâce à une croix faite sur le lieu en question. | Pour                    |
| Noble      | Catherine de la Borde | Une fois par tour, elle peut tirer un argument au hasard dans la main d'un personnage et l'échanger contre un de ses arguments.   | Pour                    |
| Moine      | Abélard               | Une fois par tour, il peut regarder les trois premiers arguments de la pioche et en choisir un.   | Pour                    |
| Marchande  | Jeanne Dumoulin       | Une fois par tour, elle peut échanger deux arguments sur un même lieu avec un joueur présent sur le lieu ou avec la pioche.   | Contre                  |
| Apprenti   | Pierre                | Une fois par tour, il peut revenir sur la place du marché.  | Contre                  |
| Soldat     | Charles Rocfer        | Une fois par tour, il peut doubler l'un de ses déplacements.  | Contre                  |

**LA CITÉ MÉDIÉVALE**

Le jeu se déroule sur un plan représentant une cité médiévale typique (voir page 33). Ce plan, également disponible dans les contenus associés téléchargeables sur [reseau-canope.fr/jouer-en-hg](http://reseau-canope.fr/jouer-en-hg), est projeté au tableau grâce à un vidéoprojecteur ou un TBI. Le professeur doit pouvoir écrire par-dessus. Chaque élève dispose aussi d'une photocopie du plan sur laquelle il peut indiquer les changements de position du personnage de son groupe au crayon.

La cité se compose des éléments suivants :

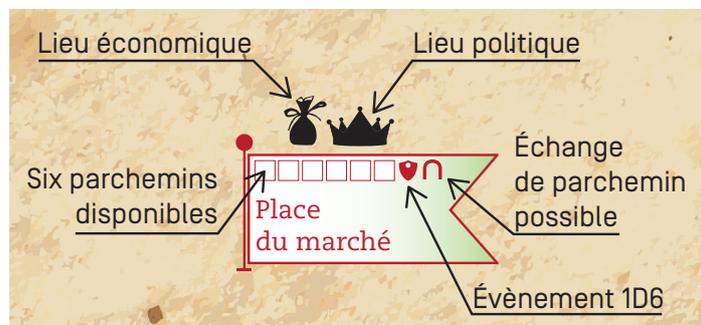
- six portes d'entrées sur lesquelles seront positionnés les joueurs au début du jeu : la porte Nord, la porte Sud, la porte Saint-Pierre, la porte Saint-Luc, la porte Saint-Marc et la porte Saint-Jean ;
- quinze lieux sur lesquels les personnages pourront se rendre, répartis entre des lieux économiques, politiques et religieux (voir l'illustration ci-dessous) ;
- des chemins qui relient les différents lieux entre eux.

Lorsqu'ils se rendent sur l'un des quinze lieux, les personnages vont pouvoir :

- prendre un parchemin dans la pioche si cela est possible (voir le tableau ci-dessous et l'illustration page 25) ;
- échanger un de leurs parchemins avec la pioche ou avec un autre personnage présent sur le même lieu ;
- subir ou refuser de subir un « évènement 1D6 » (voir l'encadré page 26).

Voyons maintenant en détail les lieux de la cité :

| LIEU                    | TYPE DE LIEU            | NOMBRE DE PARCHEMINS DISPONIBLES | ÉVÈNEMENT 1D6 | ÉCHANGE DE PARCHEMIN POSSIBLE |
|-------------------------|-------------------------|----------------------------------|---------------|-------------------------------|
| Beffroi                 | Économique et politique | 2                                | Non           | Non                           |
| Cathédrale              | Religieux               | 3                                | Non           | Oui                           |
| Église Saint-André      | Religieux               | 2                                | Non           | Oui                           |
| Église Saint-Jacques    | Religieux               | 1                                | Non           | Non                           |
| Église Saint-Roch       | Religieux               | 2                                | Non           | Non                           |
| Halles                  | Économique              | 3                                | Oui           | Oui                           |
| Hôtel de ville          | Économique et politique | 4                                | Non           | Oui                           |
| Palais du seigneur      | Politique               | 4                                | Non           | Oui                           |
| Place du marché         | Économique et politique | 6                                | Oui           | Oui                           |
| Quartier des bouchers   | Économique              | 3                                | Oui           | Oui                           |
| Quartier des boulangers | Économique              | 3                                | Oui           | Non                           |
| Quartier des drapiers   | Économique              | 3                                | Non           | Oui                           |
| Quartier des forges     | Économique              | 3                                | Oui           | Oui                           |
| Quartier des orfèvres   | Économique              | 3                                | Non           | Oui                           |
| Quartier des tanneurs   | Économique              | 3                                | Non           | Oui                           |



Exemple de la place du marché  
© Réseau Canopé 2017

## LES ÉVÈNEMENTS 1D6

Si le personnage atteint un lieu où se déroule un « évènement 1D6 » symbolisé par un bouclier, deux possibilités s'offrent à lui :

- il peut choisir de ne pas subir ces évènements en dépensant trois écus ;
- il peut lancer le dé et subir les évènements :
  - s'il fait un 1, on lui vole un parchemin ; il choisit lequel de ses parchemins sera retiré du jeu ;
  - s'il fait un 2, on lui vole tous ses écus ;
  - s'il fait un 3, on lui vole tous ses écus et deux parchemins ; il choisit lesquels de ses parchemins seront retirés du jeu ;
  - s'il fait un 4, il trouve une bourse avec deux écus ;
  - s'il fait un 5, il trouve une bourse avec quatre écus ;
  - s'il fait un 6, il se place où il souhaite sur le plateau de jeu à la fin du tour.

**Conseil** : pour les premières parties, nous conseillons aux enseignants de ne pas prendre en compte les « évènements 1D6 ». La partie en sera simplifiée et fluidifiée. Lorsque l'enseignant aura mené une ou plusieurs parties, il sera temps d'intégrer cette dimension de hasard qui permet de dynamiser la partie et oblige les élèves à faire preuve de rapidité d'adaptation dans leur stratégie.

## LES CARTES ET LE DÉCOMPTE DES POINTS

Afin de jouer, deux types de cartes prédécoupées sont à disposition :

- les cartes « Personnages » doivent être distribuées aux élèves endossant le rôle correspondant à la carte ; elles permettent aux élèves de se rappeler leur rôle et le pouvoir spécifique de leur personnage ;
- les cartes « Parchemins-arguments » sont à disposer sous forme de pioche, face retournée, au centre de la classe.

Ces cartes parchemins-arguments sont celles qu'il faut accumuler au cours de la partie pour espérer gagner. En effet, plus on récolte de cartes parchemins-arguments en accord avec le rôle de son personnage, plus on a de chances de gagner.

Les cartes parchemins-arguments sont en effet de trois sortes :

- des arguments favorables à l'évêque ;
- des arguments contre l'évêque ;
- pas d'argument, ni pour ni contre l'évêque.

Pour les deux premières sortes d'arguments (« pour » ou « contre »), chaque carte parchemin-argument comporte un ou plusieurs éléments se référant aux personnages. Par exemple, la carte comportant l'argument « *Nous connaissons cette ville par cœur et nous en faisons la richesse. Nous avons fait construire les halles qui sont magnifiques. Nous demandons de la reconnaissance de la part de l'évêque.* » fait référence à la marchande et à l'apprenti.



Exemple de carte parchemin-argument  
© Réseau Canopé 2017

---

# Jeu n° 2 : Au cœur des puissances mondiales

---

## Fiche technique du jeu

### POURQUOI UN JEU SUR CE THÈME ?

Grâce à ce jeu, l'enseignant peut introduire le Thème 3 « Des espaces transformés par la mondialisation » du programme de géographie du cycle 4 pour le niveau 4<sup>e</sup>. En effet les notions de « puissance » et de « développement » sont les fils directeurs des éléments mentionnés sur les cartes « Pays » fournies en fin d'ouvrage.

La notion de mondialisation est relativement complexe et englobe une multitude d'aspects. Pour rendre accessible cette notion aux élèves, le recours au jeu nous paraît intéressant. Il permet d'introduire des connaissances qui seront utilisées par la suite dans l'étude des espaces transformés par la mondialisation (les États-Unis et un ensemble géographique africain). En effet, à travers le jeu, les élèves vont assimiler les critères qui définissent une « puissance » à travers les notions de *hard power* et de *soft power* qui ne sont pas présentées dans ces termes aux élèves mais explicitées dans une démarche inductive quand les sous-thèmes du thème 3 « Des espaces transformés par la mondialisation » sont abordés.

Le jeu permet aux élèves de faire un état des lieux du monde en termes de rapport de puissance. Les élèves n'ont pas à construire les critères de puissance, mais ceux-ci sont fournis directement par les cartes à jouer. Une première forme de « hiérarchie » entre les pays émerge en fonction des éléments présentés sur les cartes. Elle peut être réinvestie pour expliquer le partage du Thème 3 du programme de géographie avec la distinction des États-Unis d'une part et d'un ensemble géographique africain d'autre part.

### BUT DU JEU

Les élèves incarnent des fonctionnaires de l'ONU. Le secrétaire général de l'institution internationale leur demande de vérifier des informations statistiques sur les différents États membres pour dresser un bilan du monde. Sur le modèle du loto, les élèves collectent des cartes à l'issue d'un tirage au sort. Le groupe d'élèves qui a collecté six cartes « Pays » (et donc terminé six recensements) gagne.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

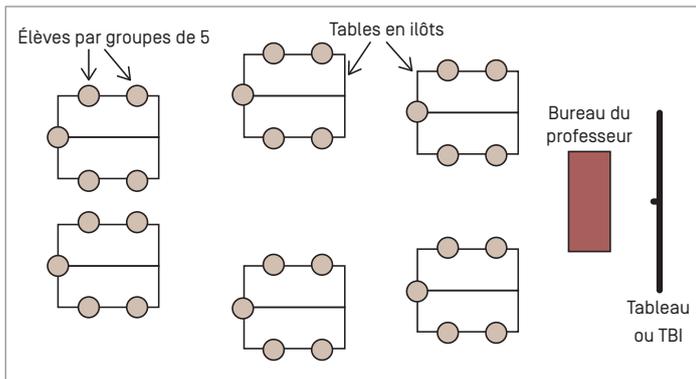
- Le jeu « Au cœur des puissances mondiales » comprenant :
  - les cartes « Pays » sur lesquelles figurent des symboles de puissance, accompagnées des cartes « Légende » qui définissent chaque symbole ;
  - les cartes « Bonus ».
- Entre 120 et 150 pions à placer sur les cartes « Pays ». Il est conseillé d'utiliser les pions des jeux de société que l'enseignant ou les élèves possèdent, voire des grains de café ou d'autres aliments secs.
- Les contenus associés téléchargeables sur [reseau-canope.fr/jouer-en-hg](http://reseau-canope.fr/jouer-en-hg), qui permettent de tirer au sort les symboles et les événements.
- Une fiche de synthèse par élève, à compléter à l'issue de la phase de jeu (voir page 49 et dans les contenus associés téléchargeables sur [reseau-canope.fr/jouer-en-hg](http://reseau-canope.fr/jouer-en-hg)).

## DURÉE

Il faut compter :

- 15 à 20 minutes d'explications et de mise en route (création des groupes, distribution des photocopies...);
- 1 heure à 1 h 30 min de jeu réel ;
- 15 minutes pour la rédaction de la trace écrite.

## ORGANISATION POSSIBLE DE LA CLASSE



Organisation possible de la classe  
© Réseau Canopé 2017

# Les éléments qui composent le jeu

## LES CARTES « PAYS »

Le jeu compte 48 cartes « Pays ». Sur chaque carte, plusieurs éléments sont représentés :

- le nom du pays ;
- son drapeau ;
- sa localisation au niveau continental ;
- le nombre de points que la carte rapporte ;
- l'indice de développement humain (IDH<sup>4</sup>) du pays et le rang du pays en fonction de son IDH ;
- les symboles de puissance illustrant les ressources, forces et caractéristiques que ce pays possède.

<sup>4</sup> L'indice de développement humain (IDH) est un indice statistique composite, créé par le Programme des Nations Unies pour le Développement (PNUD) en 1990 pour évaluer le niveau de développement humain des pays du monde. L'IDH se fonde alors sur trois critères : le PIB par habitant, l'espérance de vie à la naissance et le niveau d'éducation. [Source : [fr.wikipedia.org/wiki/Indice\\_de\\_d%C3%A9veloppement\\_humain](http://fr.wikipedia.org/wiki/Indice_de_d%C3%A9veloppement_humain)]

Voir aussi : [ined.fr/fr/lexique/indice-de-developpement-humain](http://ined.fr/fr/lexique/indice-de-developpement-humain)

## LES CARTES « BONUS »

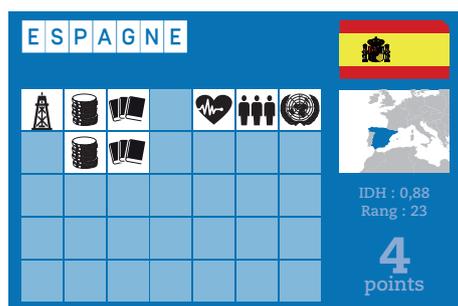
Le jeu se compose aussi de six cartes « Bonus » qui permettent de gagner un certain nombre de points en fonction des combinaisons que les joueurs parviennent à faire entre leurs cartes « Pays ».

Les combinaisons possibles sont les suivantes :

| COMBINAISON                     | NOMBRE DE POINTS |
|---------------------------------|------------------|
| 3 pays d'Asie                   | 5 points         |
| 3 pays d'Amérique               | 5 points         |
| 2 pays d'Océanie                | 5 points         |
| 3 pays d'Europe                 | 5 points         |
| 3 pays d'Afrique                | 5 points         |
| 3 pays de continents différents | 8 points         |

### R A P P E L

Chaque carte « Bonus » n'est présente que deux fois dans le jeu. Cela nécessite donc une adaptation de la stratégie au cours de la partie, car il sera par exemple inutile de chercher à gagner une carte « Bonus » qui n'est déjà plus disponible.



Exemple de carte « Pays »  
© Réseau Canopé 2017



Exemple de carte « Bonus »  
© Réseau Canopé 2017

## LES CARTES « LÉGENDE »

Le jeu compte aussi dix-huit cartes « Légende » qui rappellent aux élèves la signification des symboles indiqués sur les cartes « Pays ». Voir page suivante les symboles en question.