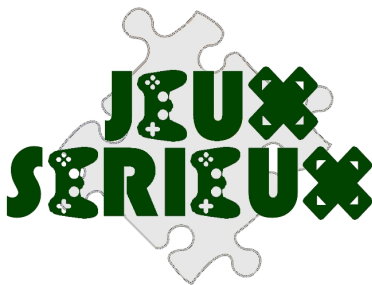


<http://lettres-histoire.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article782>



# Création d'un jeu sérieux en A.P. à l'Emulation Dieppoise !

- AP/EGLS - Accompagnement personnalisé -



Date de mise en ligne : mardi 27 février 2018

---

Copyright © Lettres Histoire Géographie en Lycée Professionnel - Tous droits  
réservés

---

**Dans le cadre de l'aide personnalisée en 2<sup>nd</sup>e Bac pro, Sophie Bazile et Laurence Léger-Falck ont proposé aux élèves de « jouer à retenir les dates » !**

**Objectif :** SE REPERER DANS LE TEMPS grâce à la mémorisation fine de la chronologie du programme de seconde bac pro avec la création de cartes de jeu.

Capacités – histoire et géographie			
Les élèves, les apprentis ou les adultes en formation doivent acquérir les capacités suivantes :			
REPÉRER LA SITUATION ETUDIÉE DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE	2 <sup>nd</sup> e	1 <sup>re</sup>	1 <sup>er</sup>
En histoire			
• Dater des faits importants relatifs à la situation	X	X	X
• Dater des faits et les situer dans un contexte chronologique	X	X	X
• Situer les faits les uns par rapports aux autres	X	X	X
• Distinguer temps long et temps court	X	X	X
• Identifier les continuités et les ruptures historiques		X	X
• Périodiser		X	X
• Contextualiser			X

**Durée :** 6 h

**Classe :** 16 élèves, classes diverses

**Matériel :** deux boites de jeu « Time line, Asmodée » classe informatique, imprimante et plastifieuse, logiciel Publisher, Microsoft office

Séance	Objectifs	Capacités	Déroulement
1 : découverte du jeu Timeline	Travailler les siècles, identifier les périodes historiques	Dater des faits et les situer dans un contexte chronologique	Deux jeux de « Time line » permettent aux élèves en deux groupes de découvrir le concept : 1) Les règles du jeu 2) Classer dans l'ordre chronologique en s'aidant des dessins des cartes
2-3 : rechercher les dates	Rechercher les dates, les acteurs du programme de seconde	" Dater des faits importants relatifs à la situation " Distinguer le temps long et le temps court	" A chaque début de séance : 15 minutes de jeu avec les boites officielles pour garder l'aspect ludique de l'atelier. " Création de 4 groupes de recherches : 1 par sujet d'étude d'histoire " Recherche dans les manuels et usuels des dates, acteurs, oeuvres d'art, inventions, rencontrés dans le programme de 2 <sup>nd</sup> e. " Mise en commun par groupe, reformulation : c'est là qu'intervient la distinction entre temps long et temps court.
4 : création d'un modèle de carte	Trouver le meilleur format de jeu, recherche ergonomique/ esthétique  Création de la maquette	Critique du jeu d'origine	" Au vidéoprojecteur, logiciel PUBLISHER " Proposition par les élèves d'un format de carte à jouer " Sens de lecture des cartes pour la lecture de la chronologie " Proposition d'un code couleur par sujet d'étude è Adoption collective d'un modèle de carte
5-6. Réalisation des cartes de jeu et jeu	Réaliser les cartes de jeu	" Dater des faits et les situer dans un contexte chronologique " Rechercher des images libres de droit	" Travail individuel sur ordinateur : les élèves se répartissent les dates de leur groupe et remplissent la maquette : date, événement, illustration. " Impression/ plastification des cartes " Rédaction de la règle de jeu.

## Création d'un jeu sérieux en A.P. à l'Emulation Dieppoise !

---

**A l'issue de ce travail**, les élèves repartent avec des dates, qu'ils ont cherchées, identifiées, à l'intérieur du sujet d'étude qui leur était attribué, en se demandant si c'était un événement ou une période.

Ils ont aussi réfléchi à l'illustration qui guiderait le mieux le joueur sur la carte, en travaillant à la notion de droit d'auteur. La proposition des élèves de distinguer les sujets d'étude par des couleurs est au départ, pensaient-ils, une façon de « tricher », mais cela trouve son utilité dans la périodisation qu'ils devront aborder en 1ère. Et grâce à la pratique du jeu, ils ont retenu en plus des dates de leur groupe, celles qui leur permettent de gagner !

Deux séries de jeux ont été imprimées et déposées au CDI afin que les élèves puissent réviser leurs chronologies.

`<dl class='spip_document_1331 spip_documents spip_documents_left' style='float:left;'> <a href='http://lettres-histoire.spip.ac-rouen.fr/sites/lettres-histoire.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/maquette_cartes_a_jouer.pdf' title='' type='application/pdf'>`



**Maquette cartes à jouer** `<dl class='spip_document_1313 spip_documents spip_documents_left' style='float:left;'> <a href='http://lettres-histoire.spip.ac-rouen.fr/sites/lettres-histoire.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/timeline_seconde.pdf' title='' type='application/pdf'>`



**Timeline seconde** `<dl class='spip_document_1319 spip_documents spip_documents_left' style='float:left;'> <a href='http://lettres-histoire.spip.ac-rouen.fr/sites/lettres-histoire.spip.ac-rouen.fr/IMG/pptx/images.pptx' title='' type='application/vnd.openxmlformats-officedocument.presentationml.presentation'>`

### Images