

LE TOUR DU MONDE EN 46 JOURS ! (NIVEAU 3)

Description	Les apprenants mettront en pratique leurs connaissances en géographie sur les pays du monde et concevront leur propre jeu de société. Dans le cas où les matériaux de référence ne sont pas disponibles, au lieu des pays - les apprenants peuvent travailler sur des villes ou des espaces pertinents dans leur propre pays pour lesquels les membres de leur famille sont en mesure de fournir des informations.
Question Principale	À quelle vitesse pouvez-vous affronter vos adversaires dans le monde entier ?
Temps total requis	6 heures pour développer et 1 heure pour jouer et réviser
Fournitures nécessaires	Matériel de référence (Google, atlas, connaissances parentales), papier, crayons, carton, ciseaux et couleurs. Préférable : un jeu de société existant pour référence.
Résultats d'apprentissage	<ol style="list-style-type: none"> 1. Personnes, lieux et environnement 2. Examiner l'influence des systèmes physiques, tels que le climat, le temps et les saisons, et des ressources naturelles, telles que la terre et l'eau, sur les populations humaines et les migrations 3. Exploration de la culture, de la politique et des identités nationales de différents pays. 4. Conception d'un dé et d'un cube.
Apprentissage précédent	Connaissance de base de la mise en page de la carte. Capacité à rechercher et à comprendre des informations sur différents pays/catastrophes naturelles.

SESSION 1

Aujourd'hui, vous apprendrez à créer un jeu de société basé sur la géographie et à fabriquer un dé.

Durée suggérée	Activité et description
30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Demandez à l'apprenant de raconter son jeu de société préféré et de discuter de ce qu'il aime. • Les apprenants doivent écrire l'objectif du jeu et les règles du jeu. • Ils y verront une occasion de concevoir leur propre jeu.
10 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Les apprenants comprendront les bases et les étapes de l'élaboration du jeu comme indiqué ci-dessous : • La base du jeu est qu'en raison d'une catastrophe environnementale, les joueurs doivent quitter leur pays d'origine et voyager à travers le monde et revenir aussi vite que possible. • Les étapes que les apprenants suivront sont les suivantes : Les apprenants fabriqueront un dé qu'ils lanceront. Les apprenants réaliseront le tableau qui est une carte du monde avec les 14 pays choisis. Les apprenants réaliseront des cartes de questions pour chacun des pays choisis. Les apprenants concevront des icônes pour chacun des joueurs. Les apprenants réfléchiront au nom et rédigeront la feuille de règles du jeu.
20 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Les apprenants concevront les dés du jeu en se basant sur leur compréhension d'un cube. • CONSEIL : un cube est un objet solide tridimensionnel délimité par six faces carrées, avec trois rencontres à chaque sommet. Les apprenants peuvent identifier d'autres cubes tels que des glaçons, des morceaux de sucre. • Les enfants peuvent concevoir et dessiner pour fabriquer leurs propres dés, les lignes seront pliées et collées ensemble en forme de cube.

SESSION 2

Aujourd'hui, vous allez continuer à concevoir votre jeu de société et vous allez chercher les pays sur lesquels vous voulez en savoir plus.

Durée suggérée	Activité et description
10 -15 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Les apprenants choisiront et énuméreront 14 pays (3 des 4 continents d'Asie, d'Europe, d'Afrique et d'Amérique du Sud) et (1 pays d'Amérique du Nord et d'Océanie).

	<ul style="list-style-type: none"> ● CONSEIL : Les apprenants peuvent choisir des pays qu'ils connaissent bien ou qui les intéressent.
1 heure	<ul style="list-style-type: none"> ● Les apprenants développeront le tableau avec un cadre divisé en 46 cases (référence ci-dessous) ● Le premier espace dans l'ovale sera le pays d'origine (poste de départ) ● Chacun des pays choisis occupera un espace avec deux espaces vides entre les deux. ● CONSEIL : les apprenants peuvent écrire le nom de chaque pays et concevoir chaque spot comme le drapeau du pays choisi ou ressembler à quelque chose qu'ils associent au pays. ● CONSEIL : les pays peuvent être placés en fonction de leur position réelle sur une carte ● CONSEIL : si l'apprenant le souhaite, il peut faire figurer dans les espaces vides n'importe quel élément naturel comme les océans, les montagnes, etc.

SESSION 3

Aujourd'hui, vous allez chercher et écrire des questions sur les 14 pays que vous avez choisis pour votre jeu de société.

Durée suggérée	Activité et description
10 minutes	<ul style="list-style-type: none"> ● Les apprenants choisiront 3 catégories pour chacun des pays qui les intéressent (par exemple, la capitale, la langue nationale, le dirigeant politique, la cuisine, les sites du patrimoine national, les drapeaux nationaux, etc.)
40 minutes	<ul style="list-style-type: none"> ● Les apprenants chercheront les réponses à ces questions pour les 18 pays choisis dans une encyclopédie, sur Google, dans leurs manuels d'études sociales ou dans des entretiens avec des parents et des membres de leur famille ● CONSEIL : Si les ressources ne sont pas disponibles, veuillez changer les pays en villes ou lieux pour lesquels les membres de la famille sont en mesure de répondre à toutes les questions pertinentes
40 minutes	<ul style="list-style-type: none"> ● Les apprenants concevront des cartes de réponses pour chacun des pays avec des réponses pertinentes basées sur des documents de recherche. Rédiger des réponses pertinentes avec

les images choisies sur les carte-réponse

SESSION 4

Aujourd'hui, vous allez terminer la conception et la création du jeu de société et créer une feuille de commentaires.

Durée suggérée	Activité et description
45 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants concevront les 4 icônes du jeu en utilisant du papier ou d'autres matériaux. Exemples : fusée, navire, sous-marin.
35 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Réfléchissez au nom de votre jeu de société et écrivez-le sur une feuille de règles. Rédigez la feuille de règles Tous les joueurs lanceront les dés et répondront ensuite à toutes les questions concernant les pays entre lesquels se trouve leur icône et où ils doivent se rendre. S'ils sont capables de répondre correctement à toutes les questions, ils avanceront et s'ils en obtiennent la moitié, ils avanceront de la moitié et s'ils en obtiennent moins de la moitié, ils ne bougeront pas du tout. Les apprenants rédigeront la feuille de règles du jeu qu'ils sont en train de concevoir en s'inspirant du modèle ci-dessous pour les autres joueurs Modèle de feuille de règles à inclure <ol style="list-style-type: none"> Le nom du jeu, Objectif du jeu, Règles du jeu, Nombre de joueurs, Icônes

SESSION 5

Aujourd'hui, vous utiliserez toutes les compétences créatives et les connaissances générales en géographie que vous avez utilisées lors des sessions précédentes pour jouer à votre jeu de société !

Durée suggérée	Activité et description
20 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants concevront une feuille de commentaires sur le jeu

	pour les joueurs
	<ul style="list-style-type: none"> ● Cela devrait inclure : la facilité de compréhension des règles, la clarté de la conception du jeu, l'imagerie des cartes - tableau - icônes, le plaisir de jouer au jeu.
50 minutes	<ul style="list-style-type: none"> ● La famille jouera au jeu ensemble.
20 minutes	<ul style="list-style-type: none"> ● Les apprenants recueilleront des informations en retour et réfléchiront au développement du jeu.

LES CRITERES D'EVALUATION

- Clarté de l'instruction et de la feuille de règles.
- Connaissances acquises dans chacun des pays, disposition des cartes et catastrophes naturelles
- Le jeu est attrayant et agréable à jouer.

ACTIVITES D'ENRICHISSEMENT SUPPLEMENTAIRES

- Les apprenants peuvent ajouter des règles supplémentaires, par exemple : Les apprenants peuvent ajouter des cartes de chance. Il s'agira de concevoir 4 cartes catastrophes avec différentes catastrophes environnementales et, selon la gravité de la catastrophe, les joueurs reculeront de 1 à 3 cases (par exemple, un tsunami les fait reculer de 3 cases - une tempête de 1 case). Il doit y avoir 4 cartes catastrophe dans chacun des blocs de cartes aléatoires (total de 4*5 cartes catastrophe au total). Les élèves feront des recherches sur les catastrophes environnementales et leur gravité pour concevoir les cartes correspondantes. Les élèves concevront les cartes et les découperont pour en placer 4 sur chacune des 5 catégories de hasard.