

JEU DE PLATEAU : « CIRCUITS DE FRANCE » - 3e
POURQUOI ET COMMENT AMÉNAGER LE TERRITOIRE EN FRANCE ?

Afin de vérifier les acquis des différents chapitres concernant l'aménagement du territoire en France ainsi que la méthodologie cartographique, les élèves réalisent un croquis de l'organisation du territoire puis se servent de leur carte comme support (plateau de jeu) pour mémoriser les grands repères et le langage cartographique mais aussi découvrir les richesses du patrimoine français.

Niveau : 3e

Thème du programme : POURQUOI ET COMMENT AMÉNAGER LE TERRITOIRE ?

Objectifs notionnels :

- Mondialisation
- PAT
- Acteurs
- Collectivités territoriales
- territoire ultramarin / DROM
- Discontinuité géographique

Capacités – compétences :

- Comprendre les échelles en géographie
- Réaliser le croquis de l'organisation du territoire national

Documents / outils mobilisés :

- Fond de carte métropole et DROM (pour croquis et plateau) – pj n°1
- Consignes réalisation croquis et cartes – pj n°2
 - * Un territoire inégalement dynamique et ouvert au monde
 - * Les métropoles et les transports
- Fiche méthode croquis (si nécessaire) – pj n°3
- Pions + Règle du jeu, cartes jeu et planches circuits – pj n°4, n°5, n°6

Activité des élèves :

Séance 1 : Réaliser le croquis de l'organisation du territoire (1h).

- Lors de la séance (idéal en AP), les élèves, en binôme, réalisent le croquis de l'organisation du territoire à l'aide des cartes et consignes données (voir pj n°2). Binôme tuteur/tutoré ou au choix des élèves, selon l'appréciation du professeur. Leurs acquis méthodologiques sont évalués (cela suppose d'avoir déjà vu le langage cartographique).

Séance 2 : Restituer (1h).

- Séance de correction collective durant laquelle on axe les points positifs et à améliorer des différents croquis projetés.
- Présentation du jeu et de ses objectifs. Demander de former des équipes de 4 joueurs (ou équipes formées à l'appréciation du professeur).

Séance 3 : Jouer : vérifier les acquis (1h).

- Mise en place en amont de la salle : plateau, cartes, pions disposés sur tables avant arrivée des élèves (si possible). Plateaux = croquis réalisés par les élèves.
- Lecture des règles du jeu par équipes ou bien collectivement (voir pj n°4).
- Autonomie sur le déroulement du jeu.

=> Objectif : être le premier à franchir toutes les étapes du circuit choisi (sport, littoral, gastronomie...). Parcourir la France et se rendre sur les 5 ou 6 étapes du circuit avant ses adversaires, puis revenir à la case départ. A eux de déterminer l'ordre des étapes afin d'être le plus rapide.

=> Possibilité : afin de valider une étape, une question de cours ou concernant l'étape peut être posée par les adversaires : si la réponse est bonne, l'étape est validée ; sinon, il faut attendre le prochain tour pour la valider.

Différenciation :

- Réalisation du croquis menée par binôme : élève tuteur / élève tutoré.
- Possibilité de s'aider de la fiche méthode pour les élèves en ayant la nécessité.
- Toutes les cartes + consignes croquis distribuées en A3.

Évaluation :

- Évaluer le croquis.
- Évaluation sommative : fiche MEMO – pj n°7 et n°8

Bibliographie/sitographie :

[Le jeu de rôle pédagogique : à la découverte d'un apprentissage ludique et créatif](#)

Ancelin-Schützenberger, Anne, *Le jeu de rôle*, Paris, 4e édition ESF, 1992 ;

Meirieu, Philippe, *Le monde n'est pas un jouet*, Paris, éditions Desclée de Brouwer, 2004 ;

Tabensky, Alexis, *Spontanéité et interaction, le jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères*, Paris, éditions L'Harmattan, 1997 ;

Trémel, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de monde*, Paris, éditions PUF, 2001 ;

Michel Arnaud et Mehdi Serdidi, *Un rôle pédagogique pour les jeux de rôles ?* article paru dans notre numéro 396, Cahiers pédagogiques, L'Odyssée des réseaux (2006)

[Classe investigation - CLEMI](#)

