« Cancún, la station balnéaire imaginée » — un jeu sérieux pour comprendre les mobilités touristiques internationales en classe de seconde

Cette séance propose d'étudier le tourisme dans la péninsule du Yucatan à travers d'une étude de cas sous forme de jeu sérieux sous forme de parcours de visite numérique interactif (Canva ou Genially). En suivant l'itinéraire d'un touriste à Cancún, les élèves découvrent une ville créée *ex nihilo* et aborderont les notions du programme de seconde : tourisme de masse, littoralisation, patrimonialisation et inégalités socio-spatiales.

L'immersion ludique favorise la motivation et l'engagement, tout en travaillant les compétences du socle : changement d'échelles, lecture de documents, réalisation de productions graphiques et cartographiques (évaluation finale sous forme de carte de l'expérience vécue).

Le jeu permet aussi de confronter le savoir scolaire au vécu et aux représentations des élèves sur le tourisme, conformément aux capacités attendues. Différenciée et adaptable en 4e, cette séance s'inscrit dans les travaux académiques sur les jeux sérieux en histoire-géographie (TraAM) et mobilise le numérique au service d'une géographie active et située.

Niveau :
Classe de seconde, et adaptation possible pour la classe de quatrième

Thème du programme
Thème 3 : Des mobilités généralisées
Chapitre 2 : Les mobilités touristiques international

Objectifs notionnels / capacités - compétences :
Notions du thème : tourisme, mobilité
Autre notions : patrimonialisation, littoralisation, inégalités (socio-spatiales)

Capacités :

- Nommer et localiser les grands repères géographiques ainsi que les principaux processus et phénomènes étudiés
- Mettre en œuvre le changement d'échelles, ou l'analyse à différentes échelles (multiscalaire), en géographie.
- Confronter le savoir acquis en histoire et en géographie avec ce qui est entendu, lu et vécu.
- Employer les notions et le lexique acquis en histoire et en géographie à bon escient.
- Réaliser des productions graphiques et cartographiques dans le cadre d'une analyse.
- Savoir lire, comprendre et apprécier une carte, un croquis, un document iconographique, une série statistique…
- S'approprier un questionnement historique et géographique.
- Construire et vérifier des hypothèses sur une situation historique ou géographique.
- Justifier des choix, une interprétation, une production.
- Utiliser le numérique pour réaliser des cartes, des graphiques, des présentations.

Documents / outils mobilisés :
Outils : outil de création d'interfaces numériques (ex. Canva via l'ENT ou Genially pour l'enseignant)
Nécessite l'utilisation d'un ordinateur par l'élève.

Activité des élèves : Les élèves suivent le document numérique intéractif **qui suit le parcours de visite**

Différenciation : Enlever les questions plus complexes qui demandent de la rédaction ou utilisation du dictaphone sur le logiciel de traitement de texte pour répondre.
Pour la carte et le croquis : demander seulement une légende avec les cartouches.

Evaluation : réalisation d'une carte qui rend compte de l'expérience vécue.

Bibliographie / sitographie :

Mélissa Elbez, « Qui sont les *mayas* de Tulum ? Identité locale plurielle et jeux de rôles identitaires en situation touristique (Quintana Roo, Mexique) », *L'Espace Politique* [En ligne], 28 | 2016-1, mis en ligne le 27 avril 2016, consulté le 28 avril 2025. URL : http://journals.openedition.org/espacepolitique/3731 ; DOI : https://doi.org/10.4000/espacepolitique.3731

Hervé Théry, « Cancún, un complexe touristique créé *ex nihilo* », *Confins* [En ligne], 36 | 2018, mis en ligne le 08 juillet 2018, consulté le 28 avril 2025. URL : http://journals.openedition.org/confins/14719 ; DOI : https://doi.org/10.4000/confins.14719

Ouvrages de référence sur le jeu et les jeux sérieux :

- **Alvarez Julian, Djaouti Damien**, *Introduction au Serious Game*, Questions théoriques, 2010.
- **Djaouti Damien, Alvarez Julian, Rampnoux Olivier**, *Apprendre avec le serious game*, Réseau Canopé, 2016.
- **Brougères Gilles**, *Jeu et éducation*, L'Harmattan, 2010.
- **Winnicott D. W.**, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard (ou rééditions). [1]

Dossiers et guides pratiques en Histoire-Géographie :

- **Réseau Canopé**, Jouer en histoire-géographie (ouvrage coordonné avec le réseau LUDUS de l'académie de Caen, pionnier en la matière avec Yvan Hochet et Denis Sestier). [1]
- **Ministère de l'Éducation nationale (Éduscol)**, dossier thématique : *Jeux sérieux et mondes virtuels : aspects éducatifs*.
- **Académie de Toulouse**, TraAM 2022-2023 - Jeux sérieux en Histoire-Géographie (exemples de séquences et retours d'expériences sur l'apprentissage par le jeu et le multi-sensorialité).

Articles scientifiques, thèses et revues spécialisées :

- **Boutonnet, C. / Bonenfant, M. & Philippette, T.** (et coll.), travaux sur l'intégration et la réception des jeux vidéo en classe d'histoire-géographie (répertoriés notamment sur HAL Science dans l'article *"Quand les élèves se prennent au jeu (vidéo)"*).
- **Gigot, Mathieu & Lajartre, Arnaud de**, « Les jeux sérieux en géographie et en aménagement », entretien et dossier dans la revue *ÉchoGéo*, 2024, accessible via ÉchoGéo.
- **Mémoires et thèses universitaires (DUMAS / Archives ouvertes)** :
  - *L'usage des serious games dans la pratique enseignante* (disponible sur DUMAS) sur l'impact en termes de motivation et de concentration.
  - *L'utilisation du jeu dans l'enseignement de la géographie* (mémoire consultable sur Patrinum) centré sur la mise en place de jeux de rôles et de débats en aménagement du territoire.

Enzo Corti Enzo.Corti@ac-nice.fr
Victor Laborier Victor.Laborier@ac-reims.fr ; Victor.Laborier@ac-toulouse.fr
Esteban Aboy Esteban.Aboy@ac-amiens.fr
Emma Delcros Emma.Delcros@ac-amiens.fr
Kathy Carime-Jalime Kathy.Carime-Jalime@ac-guadeloupe.fr