

Faire entrer le monde dans la salle de classe

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Si vous souhaitez utiliser cette séquence en cours de littérature, nous vous suggérons de faire lire le livre de Jules Verne aux élèves avant de jouer le jeu
Objectifs d'apprentissage	Renforcer et approfondir les connaissances sur le monde, les villes, les cultures et les modes de déplacement ; Favoriser la compréhension spatiale du monde.
Matières	Géographie, Histoire, Anglais langue étrangère
Âge recommandé	10 - 14
Matériel nécessaire	Équipement pour projeter les vidéos et jouer au jeu, bandes-annonces des jeux vidéo, vidéos du jeu.
Durée de la séquence	45 à 60 minutes
Activité individuelle ou de groupe	Activité de groupe
Compétences développées	Pensée critique, compétences culturelles, coopération et travail d'équipe

Fourchette de prix du jeu	Vidéos gratuites
Activités de prolongement / différenciation	Leçon de littérature sur le livre de Jules Verne, activités axées sur le patrimoine culturel et le développement des compétences interculturelles, leçon sur le thème de la migration.
Jeux similaires utilisables	Journey, Tomb Raider
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	Nous suggérons d'utiliser le jeu "Where on Google Earth is Carmen Sandiego ?" en anglais, car il n'y a pas beaucoup d'options linguistiques. Il est important que les élèves comprennent le texte et les indices, mais il n'y a pas beaucoup de texte. Vous pouvez traduire les textes courts pendant la session de jeu pour vous assurer que les élèves comprennent le jeu, les indices et les objectifs.

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

- **Étape 1 : Familiarisez-vous et les élèves avec le jeu (10 minutes)**

Dans cette séquence, nous allons utiliser deux jeux : « Where on Google Earth is Carmen Sandiego » et « 80 Days » (2014). Les deux jeux peuvent être utilisés comme activité complémentaire en cours de géographie, d'histoire ou d'anglais comme langue étrangère, mais 80 Days peut également être utilisé en cours de littérature à la suite d'une leçon sur le livre de Jules Verne « Le tour du monde en quatre-vingt jours ». Les deux jeux offrent la possibilité de faire entrer le monde dans la salle de classe en

visitant différents pays et villes, en naviguant sur des cartes avec les indices donnés dans le jeu et en développant des compétences interculturelles tout en acquérant des connaissances supplémentaires concernant différentes cultures.

Au début de la leçon, demandez aux élèves s'ils aiment voyager, comment ils voyagent habituellement (tous les jours ou en vacances) et quelles villes ils ont visitées dans le passé. Présentez ensuite brièvement les jeux vidéo choisis à vos élèves. Nous vous suggérons de commencer par regarder de courtes bandes-annonces des deux jeux afin que les élèves aient une première idée du sujet de la leçon.

Voici les bandes-annonces et une brève description des jeux que vous pouvez adapter à vos élèves :

- **80 Days**

Bande-annonce officielle : <https://www.youtube.com/watch?v=eKB3xtTnqjc>

Ce jeu s'inspire du roman *Le tour du monde en quatre-vingts jours* de Jules Verne. Le jeu se déroule du point de vue de Passepartout, le serviteur de Phileas Fogg, et les choix du joueur déterminent le déroulement de l'histoire. Au cours du jeu, vous tenterez de réaliser le voyage en 80 jours tout en gérant votre budget, en prenant en compte les distances entre les villes, en négociant les départs et d'autres facteurs qui influencent le voyage.

- **Where on Google Earth is Carmen Sandiego:**

<https://www.youtube.com/watch?v=TJRMpIV9SpA>

Ce jeu est basé sur l'histoire de Carmen Sandiego, la légendaire super voleuse. Les joueurs recherchent des indices en parlant à d'autres personnages et utilisent ces



indices pour suivre Carmen à travers le monde. Le jeu est conçu pour Google Earth et s'inspire du jeu pour ordinateur original de 1985 : « Where In the World Is Carmen Sandiego ? ». Lorsqu'ils visitent une nouvelle ville à la recherche de Carmen, les joueurs doivent répondre à des questions de culture générale sur une destination spécifique et ont la possibilité de tester et d'élargir leurs connaissances sur le monde.

Nous vous suggérons de commencer par regarder le gameplay de 80 jours et de jouer ensuite au jeu de Carmen Sandiego face à la classe, ou vous pouvez demander à l'un de vos élèves de jouer pendant que les autres élèves regardent et lui disent quoi faire.

- **Étape 2 : Regarder les vidéos et jouer au jeu (25 minutes)**

Avant de passer au visionnage des vidéos et au jeu, indiquez aux élèves sur quoi ils doivent se concentrer pendant cette activité :

Lieux et culture

- Quelles sont les pays ou les villes que vous pouvez repérer dans les vidéos ou dans le jeu (qu'ils soient mentionnés, montrés, vus sur la carte ou bien qu'ils soient une destination de voyage) ?
- Faites attention aux objets que Passepartout possède dans sa valise : pouvez-vous relier l'objet à un certain lieu ou à une certaine culture ? Comment savez-vous qu'il appartient à une certaine culture ?

Voyager

- Comment le joueur se déplace-t-il entre les villes ? Quelle est la durée du voyage, si elle est mentionnée ?
- Quels modes de déplacement remarquez-vous dans 80 jours ?

- Quelle est la différence entre faire le tour du monde en 80 jours dans les années 1800 et aujourd'hui ?
- Peut-on faire le tour du monde en 80 jours de nos jours ? Est-ce que cela semble impressionnant de faire le tour du monde en 80 jours ?

Vidéos à montrer :

80 Days

- [80 Days Review](#) : montrer l'entièreté de la vidéo, 2:05 – 2:22 montrer ce que contient la valise et peut être utilisé pour une discussion sur la culture (par exemple, un service à thé chinois, un rouleau de soie, une corne à boire, une balalaïka).
- [80 Days – walkthrough](#) : 3:13 – 9: 27 (De Londres à Paris), 46:34 – 48.56 (Izmir – Antalya), 1:37:53 – 1:40:56 (Madras – Colombo)

Carmen Sandiego

Pendant le jeu, demandez aux élèves de suggérer ce qu'il faut faire ensuite, de demander des indices et de dire où il faut aller. Vous pouvez également demander à un élève de jouer devant la classe pendant que les autres observent et donnent des suggestions.

Vous pouvez jouer au jeu gratuitement ici : <https://bit.ly/CarmenSandiegoG4S>

Si vous préférez montrer des vidéos, vous pouvez utiliser ces liens :

- [Google Earth Carmen Sandiego Gameplay](#) (à partir de 1:06)
- [Where on Google Earth is Carmen Sandiego Gameplay](#)
- **Étape 3 : Retour et discussion de la part des élèves (15 minutes)**



Demandez aux élèves de rendre compte de ce qu'ils ont remarqué dans les vidéos et dans le jeu et fondez la discussion sur leurs rapports.

- Modes de déplacement dans le passé et dans le présent
 - Les nouvelles technologies de voyage ont permis aux gens de se déplacer dans le monde entier de manière plus rapide et plus pratique.
 - Vous pouvez également mentionner les grandes vagues de migrations de l'Europe vers les États-Unis (par exemple la Red Star Line d'Anvers à New York), cette séquence peut servir de base à des leçons sur le thème des migrations.
- Quels sont les avantages et les bénéfices du voyage ? Quels sont les inconvénients des voyages ?
- Découverte de la culture et du patrimoine culturel dans les jeux (par exemple, les objets dans la valise, les points de repère utilisés comme indices dans Carmen Sandiego).



Bibliographie :

Experiments with Google (July, 2020) *Where on Google Earth is Carmen Sandiego?*

Available at: <https://experiments.withgoogle.com/where-on-earth>

GameSpot Trailers (September 30th, 2015) '80 Days - Official Trailer' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=eKB3xtTngjc>

GAMESPUB (December 23rd, 2018) '80 Days | Full Game Walkthrough | No Commentary' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=D2CWdaJTikQ&t=193s>

Google Earth (March 13th, 2019) 'Where on Google Earth is Carmen Sandiego' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=TJRMplV9SpA>

Ingenious Tech (March 25th, 2019) 'Google Earth Carmen Sandiego Gameplay (Chrome Desktop)' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=bCX6AFJFYCU&t=66s>

Inkle Studios (2014) 80 days. Available at: <https://www.inklestudios.com/80days/>

Keandra S (April 1st, 2020) 'Where on Google Earth is Carmen Sandiego | Gameplay' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=xxyI9BvkiW8>

This Week in Video Games (October 20th, 2019) '80 Days Review' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=SHTBPtgV3fU>

Time (March, 2019) *It's Now Possible to Catch the Iconic Thief Carmen Sandiego on Google Earth*. Available at: <https://time.com/5549687/carmen-sandiego-google-earth/>

