

Partons à la découverte de l'Europe !

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs pédagogiques	Renforcer et développer les connaissances sur la carte de l'Europe, les villes, les cultures et les modes de déplacement ; Favoriser la compréhension spatiale de l'Europe.
Matières	Géographie, histoire, anglais en tant que langue étrangère
Âge recommandé	10 - 14
Matériel nécessaire	PC ou smartphones, accès Wi-Fi
Durée de la séquence	90 à 120 minutes
Activité individuelle ou de groupe	Activité de groupe
Compétences développées	Coopération et travail d'équipe, Communication, Créativité, Pensée critique, Résolution de problèmes, Apprendre à apprendre
Fourchette de prix du jeu	<20€,
Activités de prolongement / différenciation	Séquence pédagogique de l'IO3 "Faire entrer le monde dans la salle de classe".
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Mini autoroutes, Carcassonne, Pandemic, Catan

Conseils pour réduire la durée	La durée de la séquence dépend du temps pendant lequel les élèves vont jouer au jeu. Il n'est pas nécessaire que tous les élèves terminent le jeu avant de poursuivre le travail et de créer leurs cartes.
Conseils pour rendre la séquence plus accessible ou inclusive	Le jeu est disponible en 12 langues, mais s'il n'est pas disponible dans la langue que vos élèves comprennent le mieux, pensez à expliquer le scénario, les dialogues et les bases du jeu.



Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

- **Étape 1 : Introduction du sujet (5 minutes)**

Montrez la carte vierge de l'Europe aux élèves.



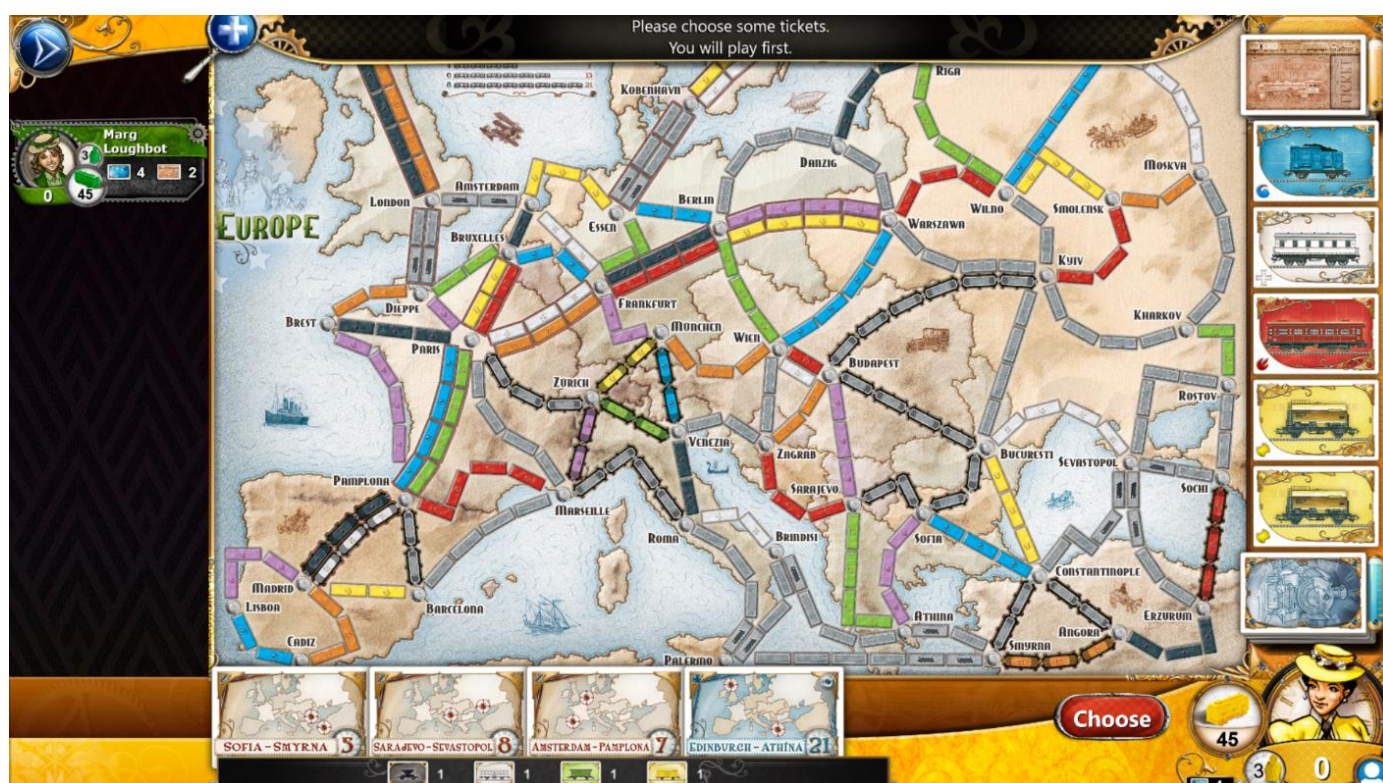
Source : <https://www.deviantart.com/fjana/art/Europe-blank-map-16-9-format-current-situation-798547174>

Demandez-leur ce qu'ils savent de la carte de l'Europe jusqu'à présent et dites-leur d'écrire une chose qu'ils savent sur l'Europe. Peuvent-ils trouver le pays où ils se trouvent ? Comment pourraient-ils se rendre dans d'autres pays ? Demandez-leur s'ils ont déjà visité d'autres pays européens. Si oui, lesquels ?

Après la discussion initiale et la vérification de la carte vierge de l'Europe, présentez le jeu aux élèves.

- **Étape 2 : Introduction du jeu (5 minutes)**

Pour cette séquence pédagogique, nous utiliserons l'adaptation numérique du jeu de société Aventuriers du Rail pour l'apprentissage à distance.



Capture d'écran 1 du jeu : Carte de l'Europe sans aucun train.

Description du jeu :

Les Aventuriers du Rail a été créé à l'origine comme un jeu de société dans lequel les joueurs collectent et jouent des cartes de train correspondantes pour créer des itinéraires ferroviaires entre différentes villes. Dans cette séquence, nous utiliserons une adaptation numérique de ce jeu de société populaire. Ticket to Ride peut être joué localement et en ligne avec un maximum de 4 joueurs. Le but principal du jeu est de relier le plus de villes possible par train. Le joueur gagne des points en plaçant des trains et en créant des itinéraires, tandis que les billets non remplis vous coûtent des points. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points est le gagnant. Le jeu est disponible sur [Steam](#), [App Store](#), ou [Google Play](#). Vous pouvez consulter les instructions étape par étape sur la façon de jouer au jeu sur Steam ici :

<https://blog.jongallant.com/2020/04/ticket-to-ride-steam/>.

Il existe différentes versions des cartes à jouer, mais dans ce cas, nous utiliserons Ticket to Ride : Europe. Dans cette version, le joueur doit relier différentes villes européennes au début du 20ème siècle.



Avant de jouer au jeu, montrez aux élèves cette courte bande-annonce : [Ticket to Ride – Launch Trailer.](#)



Capture d'écran 2 du jeu.



- **Étape 3 : Jouer au jeu (45 minutes)**

Répartissez les élèves en groupes (jusqu'à 4 par groupe) et laissez-les jouer. Le jeu dure entre 30 et 60 minutes, en fonction du nombre de joueurs. Cependant, il peut facilement être arrêté et repris plus tard, si nécessaire. Vérifiez de temps en temps les progrès de vos élèves.

Comment jouer : Au début du jeu, les joueurs doivent choisir au moins deux tickets de trajet et, à chaque tour, ils peuvent soit prendre deux cartes train de la pioche, soit compléter des sections d'un trajet avec des cartes train de même quantité et de même couleur. Le joueur obtient les points immédiatement après avoir complété une section d'un itinéraire. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points est le gagnant.

Tout au long de ce jeu, les élèves devront s'adapter et s'ajuster aux conditions changeantes. Le jeu est un bon entraînement à la flexibilité, car de nombreuses sections de trajets ont deux options de couleurs différentes, de sorte que même si les trains de l'adversaire sont sur le point de compléter un ticket, il y a toujours un chemin différent à prendre - il faut juste plus de temps et d'efforts. En outre, les élèves s'exerceront à l'autorégulation et apprendront à gérer leurs sentiments et leur comportement, ainsi qu'à prendre des décisions. Ce jeu est également utile pour aider les élèves à améliorer leurs compétences en matière de planification stratégique.



- **Étape 3 : Discussion et travaux des élèves (en binômes ou en petits groupes) (15 minutes)**

Une fois que les élèves ont terminé le jeu, réunissez-les (en ligne ou hors ligne) et demandez-leur de partager leurs expériences.

- Remettez aux élèves la carte de l'Europe pour la comparer avec la carte utilisée dans le jeu, en tenant compte du fait que le jeu se déroule au début du 20^e siècle.
 - Vous pouvez utiliser [Google maps](#) pour cette tâche afin que les élèves puissent également se déplacer sur la carte, vérifier les villes et voir s'il y a des différences entre les deux cartes.
- La carte de l'Europe est-elle différente de la carte utilisée dans le jeu ? En quoi ?
- Quels changements pouvez-vous remarquer entre les deux cartes ?
- Remarquez-vous des changements dans les noms des villes ? Lesquels ?

- **Étape 4 : Les élèves créent leurs propres cartes pour le jeu (par deux ou en petits groupes) (20 minutes)**

Vous pouvez utiliser les [cartes Scribble](#) pour cette tâche.

Demandez aux élèves de choisir un pays européen et de sélectionner certaines villes dans les pays choisis. Ils peuvent ensuite dessiner des pistes (comme dans le jeu) et créer leurs propres cartes de destination entre les villes.

Les élèves n'auront qu'à zoomer sur le pays de leur choix et à créer des "pistes" à l'aide de l'outil permettant de tracer des lignes. Même si les élèves ne pourront pas utiliser ces cartes pour jouer, c'est un bon exercice pour leur permettre de connaître d'autres villes européennes et de s'orienter sur la carte. Vous pouvez demander aux élèves de rechercher s'il existe des chemins de fer entre les villes qu'ils ont connectées.

- **Étape 5 : Présentation et discussion (15 minutes)**

Demandez aux élèves de présenter leurs cartes et d'expliquer leurs choix : pourquoi ont-ils choisi un pays spécifique ? Quelles villes ont-ils reliées ? Ces villes sont-elles reliées par un chemin de fer dans la vie réelle ?

Au cours de la discussion, vous pouvez également leur demander comment ils ont apprécié ce type de leçon et vérifier avec eux si vous pourriez l'utiliser à nouveau à l'avenir.



Références

Days of Wonder (2012). Ticket to Ride [Video Game]. France: Asmodee Digital.

<https://www.daysofwonder.com/online/en/t2r/>

Gallant, J. (December 4th, 2020). How to play Ticket to Ride online with Steam. [Blog post] <https://blog.jongallant.com/2020/04/ticket-to-ride-steam/>

Learning Works for Kids (n.d). Ticket to Ride. [Blog post].

<https://learningworksforkids.com/playbooks/ticket-to-ride/>

PlayStation (March 31st, 2020) Ticket to Ride - Launch Trailer | PS4. [Video]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=S_p1IXpFSfs

Sources d'images : Toutes les captures d'écran utilisées dans cette séquence pédagogique sont tirées de Ticket to Ride : Europe. Days of Wonder (2012).

