

## Recréer un événement historique avec Civilization

|  |   |
|--|---|
| Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves | <p>Les élèves peuvent avoir besoin de connaissances préalables sur l'événement ou la période étudiée dans cette activité.</p> <p>L'enseignant doit savoir comment fonctionne le jeu. Il est utile de passer les 40 à 60 premiers tours du jeu (voir « étape 0 »).</p> |
| Objectifs d'apprentissage  | <p>Connaître les éléments clés d'un événement historique. Être capable de situer un événement historique dans le temps et l'espace, ainsi que d'identifier les changements sociaux et culturels.</p>  |
| Matières   | <p>Sciences sociales, histoire</p>  |
| Âge recommandé   | <p>10 - 14 (de préférence 12 - 14)</p>  |
| Matériel nécessaire  | <p>Un ordinateur et du matériel de dessin</p>   |
| Durée de la séquence   | <p>120 minutes</p>  |
| Activité individuelle ou collective                                  | <p>Activité collective</p>  |
| Compétences développées  | <p>Coopération et travail d'équipe, communication, créativité, résolution de problèmes, planification.</p>  |
| Fourchette du prix du jeu  | <p>&gt; 40€</p>   |

|  |   |
|--|---|
| Jeux similaires à utiliser pour cette séquence               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Civilization V</li> <li>• Civilization VI</li> <li>• Unciv (open source)</li> </ul>  |
| Conseils pour une séquence plus courte                       | Les élèves peuvent jouer au jeu à la maison. Cela peut leur prendre une ou deux soirées. De même, les professeurs peuvent réduire le temps consacré à la dernière étape, le dessin, s'ils réduisent également les exigences techniques des dessins.               |
| Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence | Bien que le jeu ne dispose pas d'options formelles pour les malvoyants, les joueurs peuvent utiliser un lecteur d'écran externe (synthèse vocale) ou un logiciel d'agrandissement d'écran s'ils jouent sur un PC, qui est la plate-forme recommandée pour ce jeu. |

## Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

### • Étape 0 : Préparation

L'enseignant doit préalablement jouer les 40 à 60 premiers tours du jeu afin d'acquérir une connaissance préalable de la progression du jeu. À ce stade, il faut décider :

- Quelles actions de jeu constituent les objectifs que l'on souhaite atteindre en classe (c'est-à-dire construire des bâtiments spécifiques, créer des relations diplomatiques, faire des déclarations de guerre, etc.)

- Où commencer le jeu avec les élèves. L'éducateur doit créer un fichier sauvegardé pour ce tour (même si c'est le tour 0, afin que la configuration du jeu reste la même).

Lors de la configuration du jeu, il est recommandé de choisir la vitesse la plus rapide que le jeu propose et un niveau de difficulté facile, afin que l'IA n'avance pas trop vite.

### Exemple: Les premières villes de Mésopotamie, en utilisant Civilization VI.

En cours, le jeu débute au tour 0 et l'objectif est d'incarner Babylone, de débloquer la technologie utilisée pour l'écriture et de construire les éléments suivants :

- Au moins une ville
- Un monument
- Des soldats babyloniens (Sabum Kibittum)
- Un Palgum (une sorte de canal)
- Les jardins suspendus



- **Étape 1 : établissez les concepts clés de l'événement historique et les éléments de jeu qui les représenteront (15 minutes)**

En guise d'introduction, le cours commence par un bref rappel de l'événement historique que l'enseignant veut couvrir. Ensuite, il détermine quels éléments du jeu doivent être mis en jeu en rapport avec les concepts de la leçon.

D'excellents exemples d'événements historiques et d'explications de leurs concepts clés peuvent être trouvés sur la chaîne YouTube Crash Course, plus précisément sur sa playlist [World History 2](#). L'enseignant peut envisager d'utiliser certaines des vidéos de cette playlist pour illustrer les concepts qu'il souhaite introduire. Il peut également les utiliser pour faire un débriefing (soit après avoir introduit les concepts eux-mêmes, soit à la fin de la séquence pédagogique).

Dans l'exemple spécifique mentionné précédemment, certains des concepts clés pourraient inclure : la ville-État antique en tant que nouvelle forme d'organisation sociale (par opposition aux formes précédentes, telles que les tribus), les administrations publiques et les formes d'écriture, l'économie, les systèmes d'irrigation et la démonstration du pouvoir politique par la construction de grands monuments.

- **Étape 2 : Jouez au jeu (45 - 60 minutes)**

Maintenant que les concepts clés ont été énumérés et expliqués, l'enseignant prend le contrôle du jeu ou désigne un élève pour jouer pendant que les autres élèves participent activement à la prise de décision. Le professeur peut décider d'alterner les joueurs afin que plusieurs élèves aient leur tour, ou il décide d'avoir le même joueur pour toute la classe, selon la dynamique qu'il souhaite mettre en

place. Il peut guider les élèves, mais ne doit pas tout décider : ce sont les élèves qui doivent trouver les moyens d'atteindre les objectifs fixés initialement par l'enseignant.

Une fois que tous les objectifs ont été atteints, l'éducateur arrête le jeu et enregistre le fichier pour que les élèves puissent le revoir à la maison.

- **Étape 3 : Dessinez en groupe une image de l'événement (45 - 60 minutes)**

Enfin, les élèves démontreront les connaissances qu'ils ont acquises sur les concepts clés en réalisant un dessin les illustrant. Cette activité doit être réalisée en groupe afin que chaque élève puisse être responsable d'une partie du dessin. Les images du jeu, telles que l'apparence des leaders historiques, les monuments et les merveilles du monde, etc. devraient servir d'inspiration pour le dessin.

Dans l'exemple mentionné précédemment, les élèves peuvent dessiner plusieurs éléments, tels que le roi, certains monuments et autres bâtiments, les soldats, les citoyens, les Jardins suspendus, etc. Ils peuvent représenter une ou plusieurs scènes, en fonction du temps disponible et de leur niveau de compétence.

## Bibliographie

Civilization Fandom. (2021). *Civilization Wiki. Civilization VI*. Retrieved from: [civilization.fandom.com](https://civilization.fandom.com)

Crash Course. (2019). *World History 2 Playlist*. [YouTube Video playlist]. Retrieved from: <https://www.youtube.com/c/crashcourse>

Freeciv. (2021). Freeciv, a free and open-source empire-building strategy game inspired by the history of human civilization. *Freeciv.org*. Retrieved from: [www.freeciv.org](http://www.freeciv.org)

Meier, S. (1991). Civilization series [Computer Software]. Maryland, USA: Take-Two Interactive Software, Firaxis Games. Retrieved from: [civilization.com](http://civilization.com)

Unciv. (2021). Unciv, an open-source reimplementation of the most famous civilization-building game ever (Civilization V). *Unciv.org*. Retrieved from: [yairm210.itch.io/unciv](https://yairm210.itch.io/unciv)

