

**Apprendre à apprendre : réaliser un jeu de 9 familles**  
Sophie ROLLET, enseignante au collège Pierre Brossolette de Bruz (35)  
Olivier BORDAGE, enseignant au collège Martin Luther King de LIFFRE (35)

## **I – OBJECTIFS**

### **Niveau - Insertion dans la programmation**

Sixième - Histoire – intégralité du programme

### **Durée du moment numérique**

9 moments numériques en fin chaque chapitre d'histoire + 1 moment numérique pour finaliser les productions. Ces moments peuvent être plus ou moins longs en fonction de la modalité de l'activité retenue.

**Problématique :** Comment comprendre le concept de civilisation et mémoriser par le jeu et la répétition les caractéristiques des civilisations du programme de 6ème ?

### **Compétences du socle commun**

#### **Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer**

Le scénario proposé entend mettre en place des procédures de mémorisation, d'entraînement, d'automatisation et de réflexion sur les langages pour penser et communiquer par la création de textes et d'images.

#### **Domaine 2. Les méthodes et outils pour apprendre**

Le scénario proposé vise un usage éclairé des outils numériques, à des fins de connaissance et pas seulement d'information, pour former des utilisateurs conscients de leurs potentialités mais aussi des risques qu'ils peuvent comporter et des responsabilités des utilisateurs.

Il doit aussi permettre l'apprentissage du travail coopératif et collaboratif.

Il veut également montrer aux élèves comment on apprend à l'école.

Enfin, le scénario a la prétention d'une première éducation aux médias et à l'information. Il pousse en effet les élèves à s'interroger sur la fiabilité, la pertinence d'une information, à distinguer les sources selon leur support. Il aide à exploiter les outils, les modes d'organisation de l'information et les centres de ressources accessibles.

#### **Domaine 3. La formation de la personne et du citoyen**

Ce projet constitue un cadre privilégié pour la mise en œuvre des compétences civiques : le développement du sens critique, la capacité à exprimer sa pensée et à justifier ses choix, la prise d'initiative, la capacité à vivre et travailler dans un collectif, l'engagement dans des démarches de conception, de création, de projet...

## II - MISE EN OEUVRE PEDAGOGIQUE

### Ressources et outils mobilisés

→ **Open Office texte** : outil de traitement de texte avec lequel les élèves (et les enseignants) sont totalement familiarisés ce qui facilite la mise en œuvre de l'activité.

→ **Foxit Reader** : logiciel conçu pour ouvrir les fichiers au format PDF . Il propose un très grand nombre d'outils qui permettent de faire des commentaires, d'inscrire des notes ou d'ajouter des fichiers multimédias comme de la vidéo, des images, des liens vers des sites web

### Description pratique et mise en œuvre

La séance est réalisée soit en salle de classe à l'aide d'un « chariot numérique », soit en salle multimédia.

Le scénario de l'activité qui sera menée tout au long de l'année est présenté de façon magistrale :



**JEU DE 9 FAMILLES :**  
*un jeu à construire tout au long de l'année pour donner du sens,  
mémoriser et comprendre les repères d'histoire*

La société PierBro vous sollicite pour **concevoir au cours de cette année scolaire un jeu de société éducatif**.

Il s'agit d'un jeu de 9 familles reprenant les grands chapitres d'histoire du programme de sixième.

Chaque famille est composée de 6 catégories : un monument, une carte, un événement, un personnage, une religion, une organisation politique.

Pour la 1ère famille consacrée à l'Orient Ancien, la société vous propose une maquette où les illustrations ont déjà été choisies. Elle vous suggère des textes.

Votre 1ère mission sera donc de faire correspondre textes et images.

### La maquette fournie par la société Pierbro :

<b>La carte</b>	<b>Une organisation</b>	<b>Un événement</b>	<b>Une religion</b>
<b>Un personnage</b>	<b>Un monument</b>	<b>Ta mission...</b>	
		<p>Fabriquer un jeu de 9 familles rappelant quelques caractéristiques des différentes civilisations que tu as étudié cette année.</p> <p>A toi de <b>composer ces cartes</b> à l'aide des illustrations et textes proposés.</p> <p>Il y a <b>9 familles</b> : Les premières civilisations, le monde grec, Athènes au Vè s. av. J.-C., la République romaine, l'Empire romain, les débuts du judaïsme, les débuts du christianisme, l'empire carolingien et l'empire byzantin.</p>	

**Moment 1 :** Les élèves se mettent en binôme et entament leur 1ère mission. Ce 1er moment ne dure guère plus de 20 minutes.



## ORIENT ANCIEN – Les explications

Dans un 1er temps, ouvrir le document « 2. matrice jeu de neuf familles » en suivant le chemin Classe/Documents en consultation/Histoire/Jeu de neuf familles. Vous aurez ainsi la maquette avec les illustrations pour cette 1ère famille.

Dans un 2nd temps, dans le tableau ci-dessous, attribuez chaque texte à la catégorie correspondante en indiquant une lettre (C = carte, E = Événement, P = Personnage, M = Monument, R = Religion et O = Organisation politique)

Dans un 3ème temps, copiez les textes (raccourcis clavier CTRL+C) que vous trouverez en suivant le même chemin que précédemment (document intitulé « 3. Orient Ancien les explications ») et collez-les (raccourcis clavier CTRL+V) au bon endroit dans le document « 2. matrice jeu de neuf familles ».

**Attention !** Avant de modifier le document vous devez l'enregistrer dans vos documents.

Pour finir, il ne vous restera plus qu'à imprimer (en couleur si possible ?) et à découper vos cartes. Pour qu'elles soient plus solides, je vous conseille de les coller sur un support cartonné.

Propositions de texte	Catégorie
Le roi Gudéa est un roi très puissant et très pieux qui a dirigé Lagash en Mésopotamie à la fin du 3è millénaire av. JC.	
La Mésopotamie est divisée en de nombreuses cités-Etats dirigée par un roi tout puissant. En Égypte, le pharaon gouverne un vaste et puissant royaume.	
Vers 3 500 av. J.-C., l'écriture naît en Mésopotamie. Peu à peu, elle se transforme pour permettre d'écrire plus de choses.	
Pour honorer leurs dieux, les habitants construisent des édifices monumentaux comme les ziggourats en Mésopotamie ou les pyramide en Égypte.	
La Mésopotamie et l'Égypte bénéficient de terres fertiles irrigués par des fleuves (Tigre, Euphrate et Nil). Cette région s'appelle le Croissant fertile.	
Les habitants croient en plusieurs dieux, ils sont polythéistes. En Égypte, on honore en particulier Horus et Anubis.	

**Moment 2** : A l'issue du chapitre sur le monde grec, les binômes d'élèves se voient proposer de continuer leur travail. Cette fois-ci, ils ont les images et c'est à eux de composer les textes à l'aide leur cahier et fiche de révisions. Pour les élèves en difficulté, un coup de pouce est prévu. Ce 2ème moment peut être plus long (40 minutes – 1h).



## LE MONDE GREC – Les explications

Pour cette 2ème famille, la société PierBro vous propose de rédiger vous-même les textes qui accompagneront les illustrations choisies.

Dans un 1er temps, ouvrir le document « 2. matrice jeu de neuf familles » que vous trouverez en suivant le chemin Classe/Documents en consultation/Histoire/Jeu de neuf familles. Vous aurez ainsi la maquette avec les illustrations pour cette 2ème famille.

Dans un 2nd temps, au brouillon, écrivez les mots clés de votre leçon qui vont vous permettre de rédiger le petit texte d'accompagnement de l'image.

Dans un 3ème temps, rédigez vos textes dans le document « 2. matrice jeu de neuf familles ».

**Attention !** Avant de modifier le document, vous devez l'enregistrer dans vos documents.

### Pour vous aider :

- N'hésitez pas à consulter votre fiche de révisions.
- Vous pouvez demander une aide supplémentaire au professeur.



## LE MONDE GREC – Boîte à outils

Dans le tableau ci-dessous, comme la dernière fois, attribuez chaque texte à la catégorie correspondante en indiquant une lettre (C = carte, E = Événement, P = Personnage, M = Monument, R = Religion et O = Organisation politique)

Puis, vous n'aurez plus qu'à recopier ces textes au bon endroit dans le document « 2. matrice jeu de neuf familles ».

Propositions de texte	Catégorie
Les mythes de l'Illiade et l'Odyssée écrits par Homère au 8ème siècle av. J.-C. sont connus de tous les Grecs.	
Les Grecs construisent des temples ou des sanctuaires panhelléniques ouverts à tous comme celui de Delphes.	
Au 5è siècle av. J.-C., le monde grec s'étend tout autour de la mer Méditerranée et de la mer Noire (en Grèce, Grèce d'Asie et Grande Grèce).	
Les cités grecques sont toutes organisées sur le même modèle : une vaste campagne + une ville fortifiée dans laquelle on retrouve une agora et une acropole sacrée.	
Les Grecs sont polythéistes. Ils croient en des dieux qu'ils imaginent très proches des hommes mais immortels et aux pouvoirs extraordinaires.	
A partir du 8ème siècle av. J.-C., certains Grecs quittent leur cité pour aller fonder des colonies. Ainsi les Phocéens fondent Massalia.	

**Moment 3 :** Pour le chapitre sur Athènes, les binômes d'élèves doivent à présent réfléchir sur le rôle de l'illustration. Des illustrations leur sont proposées. Ils doivent les faire correspondre aux textes déjà écrits. Ce 3ème moment dure 15 à 20 minutes.



## ATHENES (Vème s. av. J.-C.) - Les explications

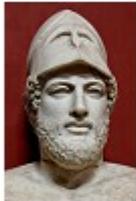
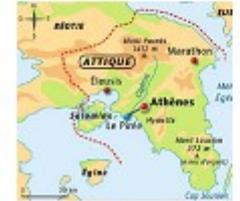
Pour cette 3ème famille, la société PierBro a rédigé les textes mais compte sur vous pour faire correspondre des images.

Dans un 1er temps, ouvrir le document « 2. matrice jeu de neuf familles » que vous trouverez en suivant le chemin Classe/Documents en consultation/Histoire/Jeu de neuf familles. Vous aurez ainsi la maquette avec les illustrations pour cette 3ème famille.

Dans un 2nd temps, dans le tableau ci-dessous, attribuez chaque image à la catégorie correspondante en indiquant une lettre (C = carte, E = Événement, P = Personnage, M = Monument, R = Religion et O = Organisation politique)

Dans un 3ème temps, copiez les images (raccourcis clavier CTRL+C) que vous trouverez en suivant le même chemin que précédemment (document intitulé « 6. Athènes au Vè s av JC les explications ») et collez-les (raccourcis clavier CTRL+V) au bon endroit dans le document « 2. matrice jeu de neuf familles ».

**Attention !** Avant de modifier le document, vous devez l'enregistrer dans vos documents.

Propositions d'image	Catégorie	Propositions d'image	Catégorie
			
			
			

**Moment 4 :** La réflexion sur l'image se poursuit avec le chapitre sur la République romaine. Une fois encore les textes sont proposés. Ils doivent rechercher des illustrations sur internet. C'est l'occasion de réfléchir aux droits d'usage des images trouvées sur la toile. Pour les élèves en difficulté, un coup de pouce est prévu. Ce 4ème moment est plus long (40 minutes – 1h).



## LA RÉPUBLIQUE ROMAINE – Les explications

Pour cette 4ème famille, la société PierBro vous propose de choisir vous-même les illustrations qui accompagneront les textes proposés.

Dans un 1er temps, ouvrez le document « 2. matrice jeu de neuf familles » que vous trouverez en suivant le chemin Classe/Documents en consultation/Histoire/Jeu de neuf familles. Vous aurez ainsi la maquette avec les textes pour cette 4ème famille.

Dans un 2nd temps, lancez Mozilla Firefox et partez à la recherche d'illustrations pour chacun des textes. **Attention ! Toutes les images ne sont pas libres de droits.** Pour éviter des problèmes de Copyright, la société PierBro vous demande d'être vigilant.

Pour cela dans la barre de recherches Google, tapez un ou plusieurs mots clé. Sélectionnez Image. Cliquez sur Outils de recherches et dans Droits d'usage, choisissez réutilisation et modification autorisées. Enregistrez les images sélectionnées dans vos documents.



Dans un 3ème temps, insérez vos images dans le document « 2. matrice jeu de neuf familles ». **Rappel !** Avant de modifier le document, vous devez l'enregistrer dans vos documents.

### Pour vous aider :

- N'hésitez pas à consulter votre fiche de révisions.
- Vous pouvez demander une aide supplémentaire au professeur.



**Moment 5 à 9 :** La travail se complexifie pour les 5 chapitres suivants. Les élèves doivent alors concevoir intégralement les cartes à jouer (textes et images). Le travail devient plus collaboratif puisque les élèves sont désormais regroupés par 5 ou 6. Ils se répartissent la tâche comme ils le souhaitent, certains pouvant se spécialiser dans la rédaction des textes, les autres dans la recherche d'images. Des coups de pouce peuvent là encore être fournis par l'enseignant ou les groupes peuvent échanger entre eux. Ces moments sont plus longs (1h) mais grâce à la répétition, on peut envisager de les faire travailler en autonomie sur d'autres moments que le cours d'Histoire, au CDI lors de leurs heures d'études par exemple.



## L'EMPIRE ROMAIN – Les explications

Pour cette 5ème famille (et les suivantes), la société PierBro vous fait totalement confiance. Vous allez devoir choisir les illustrations et rédiger les textes qui les accompagnent.

Dans un 1er temps, comme à l'accoutumée, ouvrez le document « 2. matrice jeu de neuf familles » que vous trouverez en suivant le chemin Classe/Documents en consultation/Histoire/Jeu de neuf familles. Vous aurez ainsi la maquette vierge.

Dans un 2nd temps, à vous de jouer ! Souvenez-vous que vos textes doivent être assez synthétiques. Souvenez-vous également que vous devez choisir des illustrations libres de droits (voir consigne pour la République romaine)

Organisez-vous comme vous le souhaitez mais vous n'avez pas plus d'1heure pour mener à bien ce travail. C'est pourquoi vous allez travailler à 6.

### Pour vous aider :

- N'hésitez pas à consulter votre fiche de révisions.
- Vous pouvez demander une aide supplémentaire au professeur soit pour les textes, soit pour les illustrations, soit pour les deux.



## LES DEBUTS DU JUDAISME – Les explications

Pour cette 6ème famille, la société PierBro vous fait encore totalement confiance. Vous allez devoir choisir les illustrations et rédiger les textes qui les accompagnent.

Dans un 1er temps, comme à l'accoutumée, ouvrez le document « 2. matrice jeu de neuf familles » que vous trouverez en suivant le chemin Classe/Documents en consultation/Histoire/Jeu de neuf familles. Vous aurez ainsi la maquette vierge.

Dans un 2nd temps, à vous de jouer ! Souvenez-vous que vos textes doivent être assez synthétiques. Souvenez-vous également que vous devez choisir des illustrations libres de droits (voir consigne pour la République romaine)

Organisez-vous comme vous le souhaitez mais vous n'avez pas plus d'1heure pour mener à bien ce travail. C'est pourquoi vous allez travailler à 6.

### Pour vous aider :

- N'hésitez pas à consulter votre fiche de révisions.
- Vous pouvez demander une aide supplémentaire au professeur soit pour les textes, soit pour les illustrations, soit pour les deux.



## LES DEBUTS DU CHRISTIANISME – Les explications

Pour cette 7ème famille, la société PierBro vous fait encore totalement confiance. Vous allez devoir choisir les illustrations et rédiger les textes qui les accompagnent.

Dans un 1er temps, comme à l'accoutumée, ouvrez le document « 2. matrice jeu de neuf familles » que vous trouverez en suivant le chemin Classe/Documents en consultation/Histoire/Jeu de neuf familles. Vous aurez ainsi la maquette vierge.

Dans un 2nd temps, à vous de jouer ! Souvenez-vous que vos textes doivent être assez synthétiques. Souvenez-vous également que vous devez choisir des illustrations libres de droits (voir consigne pour la République romaine)

Organisez-vous comme vous le souhaitez mais vous n'avez pas plus d'1heure pour mener à bien ce travail. C'est pourquoi vous allez travailler à 6.

### **Pour vous aider :**

- N'hésitez pas à consulter votre fiche de révisions.
- Vous pouvez demander une aide supplémentaire au professeur soit pour les textes, soit pour les illustrations, soit pour les deux.



## L'EMPIRE CAROLINGIEN – Les explications

Pour cette 8ème famille, la société PierBro vous fait encore totalement confiance. Vous allez devoir choisir les illustrations et rédiger les textes qui les accompagnent.

Dans un 1er temps, comme à l'accoutumée, ouvrez le document « 2. matrice jeu de neuf familles » que vous trouverez en suivant le chemin Classe/Documents en consultation/Histoire/Jeu de neuf familles. Vous aurez ainsi la maquette vierge.

Dans un 2nd temps, à vous de jouer ! Souvenez-vous que vos textes doivent être assez synthétiques. Souvenez-vous également que vous devez choisir des illustrations libres de droits (voir consigne pour la République romaine)

Organisez-vous comme vous le souhaitez mais vous n'avez pas plus d'1heure pour mener à bien ce travail. C'est pourquoi vous allez travailler à 6.

### **Pour vous aider :**

- N'hésitez pas à consulter votre fiche de révisions.
- Vous pouvez demander une aide supplémentaire au professeur soit pour les textes, soit pour les illustrations, soit pour les deux.



## L'EMPIRE BYZANTIN – Les explications

Pour cette dernière famille, la société PierBro vous fait encore totalement confiance. Vous allez devoir choisir les illustrations et rédiger les textes qui les accompagnent.

Dans un 1er temps, comme à l'accoutumée, ouvrez le document « 2. matrice jeu de neuf familles » que vous trouverez en suivant le chemin Classe/Documents en consultation/Histoire/Jeu de neuf familles. Vous aurez ainsi la maquette vierge.

Dans un 2nd temps, à vous de jouer ! Souvenez-vous que vos textes doivent être assez synthétiques. Souvenez-vous également que vous devez choisir des illustrations libres de droits (voir consigne pour la République romaine)

Organisez-vous comme vous le souhaitez mais vous n'avez pas plus d'1heure pour mener à bien ce travail. C'est pourquoi vous allez travailler à 6.

### **Pour vous aider :**

- N'hésitez pas à consulter votre fiche de révisions.
- Vous pouvez demander une aide supplémentaire au professeur soit pour les textes, soit pour les illustrations, soit pour les deux.

**Moment 10 :** Ce dernier temps permet de revenir sur le travail fait tout au long de l'année. La réflexion sur l'image et ses droits d'usage est reprise puisqu'on demande aux élèves de vérifier que les illustrations proposées pour les deux premières familles sont bien libres de droit. Le travail est ensuite imprimé et collé sur des supports cartonnés. Charge aux élèves de découper leurs cartes , peut-être de les plastifier (?) et surtout de jouer avec pendant toutes leurs vacances !



## SERVICE JURIDIQUE

Pour les deux premières familles (Orient ancien et monde grec), la société PierBro vous avait communiqué les illustrations. Elle s'est rendue compte que les droits d'usage n'avaient pas été vérifiés. Elle vous demande donc de le faire. (voir consigne pour la République romaine)

Elle vous autorise également à choisir d'autres illustrations pour accompagner les textes si vous en trouvez de plus pertinentes.

### L'action des élèves

- Réaliser de manière progressive et collaborative un jeu de famille à l'aide du cahier et des fiches de révisions.
- Apprendre à rédiger des textes synthétiques, clairs et précis.
- Se familiariser avec des outils numériques d'usage courant.
- Mener des recherches sur Internet et réfléchir au statut de l'image et à ses droits d'usage.
- Travailler à deux, à six.

### L'action de l'enseignant

- **Observation** (manière de travailler des élèves, points de blocage éventuels)
- **Remédiation orale et écrite** (tous les élèves bénéficient d'un accompagnement dans l'apprentissage et peuvent demander des coups de pouce)

## III - BILAN ELABORE COLLABORATIVEMENT

Sophie Rollet, conceptrice – Olivier BORDAGE (clg Martin Luther King à Liffré – 35), co-concepteur-testeur.

### Rappel de l'hypothèse de départ

**Le numérique stimule-t-il l'apprentissage des leçons ?**

### Plus-value du numérique ?

→ **Le numérique permet un apprentissage individualisé et plus performant.** Les outils et ressources numériques permettent aux élèves de pratiquer l'expression écrite et la réflexion sur l'image à leur propre rythme. Ils rendent possible la réalisation d'un travail plus abouti car retravaillé. La possibilité d'annulation des actions rassure les élèves qui s'autorisent le droit à l'erreur. La répétition de moments TICE tout au long de l'année renforce également le travail en autonomie.

→ **Une motivation accrue.** Les TICE favorisent l'investissement de l'élève. L'élève est acteur et responsable de ses apprentissages en produisant une ressource numérique collective. Le changement de lieu et/ou d'outil introduit la nouveauté dans l'apprentissage, il suscite un intérêt supplémentaire qui sera sans doute favorable à la mémorisation.

→ **Une continuité des apprentissages.** L'exportation au format PDF permet de réaliser une continuité des apprentissages dans l'espace et le temps (mise en ligne sur Moodle, ENT).

## Commentaires des élèves

Points positifs :

- On a travaillé en groupe.
- On a appris à utiliser un autre outil numérique.
- On a changé de salle, c'est comme si on travaillait pas.
- Ça donne l'impression que finalement il n'y a pas grand chose à apprendre et qu'on le sait déjà.
- A la fin, on a des super cartes. Ça nous permet de réviser en jouant.
- Le 1er travail était super facile. Le suivant était plus dur mais c'était intéressant.

Points négatifs :

- Certains élèves, peu familiarisés avec l'environnement numérique du collège ne savent plus où ils ont enregistré leur travail (l'ont-ils fait ?).

## Ce qui ne fonctionne pas

- **Moment 1** : Lorsque les élèves copient-collent les textes proposés sous les illustrations dans le document pdf, il faut bien leur montrer que la mise en forme peut être à corriger (ajout de retour à la ligne ou d'espace).
- **Moment 2** : Bien préciser que les textes doivent être synthétiques pour ne pas avoir de problème de textes tronqués lors de l'impression.
- Certains moments peuvent être longs.
- Les coups de pouces aident vraiment beaucoup, ils pourraient peut-être être repensés.

## Ce qui peut être modifié - Ce moment numérique est-il transférable ?

La fabrication d'un support de ce type pourrait être envisagée dans de nombreuses autres disciplines :

- en géographie en classe de sixième autour du concept « Habiter »,
- en histoire des arts autour de quelques grands courants artistiques et leurs caractéristiques,
- en SVT autour de la classification des animaux, etc.

## **POUR ALLER PLUS LOIN**

### Des revues et articles à lire

📖 « Apprendre les langues et cultures de l'antiquité », Cahiers Pédagogiques n°32, novembre 2013 notamment les articles « Entre patrimoine et plaisir » de Jean-Michel Zakhartchouk et « Sur les traces d'un personnage célèbre » de Vianella Guyot

📖 « Des tâches complexes pour apprendre », Cahiers Pédagogiques n°510, janvier 2014 notamment les articles « Raconter le monde » de Alexandre Wzietek et « Le projet, un générateur de situations complexes » de Philippe Perrenoud

📖 « Questions aux programmes », Cahiers Pédagogiques n°507, septembre 2013, notamment l'article « Réenchanter les apprentissages par le jeu ? » de Yannick Mével

🔗 Colloque « Apprendre l'histoire et la géographie à l'École », <http://eduscol.education.fr/cid46012/sommaire.html>

### Des sources d'inspiration

🔗 Un jeu historique bien fait, <http://www.chronicards.fr/>

🔗 Jeu des 7 familles « droits de l'enfant » édité par le défenseur des droits, <http://www.defenseurdesdroits.fr/fr/publications/guides/jeu-des-7-familles-droits-de-lenfant>

🔗 Des jeux conçus par les collègues du primaire :

- Jeu de cartes pour mémoriser les "repères" d'Histoire <http://www.charivarialecole.fr/jeu-de-cartes-pour-memoriser-les-reperes-d-histoire-a35151254>,
- Jeu de 7 familles Tour du monde <http://boutdegomme.fr/le-jeu-des-7-familles-autour-du-monde-a114864296>,
- Jeu de 7 familles sur l'art au XXème siècle <http://marevann.eklablog.com/7-familles-de-l-art-au-xxeme-siecle-a1602867>

## SI CETTE ACTIVITE VOUS INTERESSE...



...Vous trouverez tous les documents fournis aux élèves (en format .pdf et .odt) notamment la maquette à compléter sur Cartoun !

Vous pouvez aussi me contacter via la messagerie académique [Sophie.Rollet@ac-rennes.fr](mailto:Sophie.Rollet@ac-rennes.fr)

Cette année encore, j'ai eu beaucoup de plaisir à participer à l'expérience TraAM. Comme l'an passé, j'ai adapté une activité que je proposais aux quelques élèves présents les derniers jours de l'année scolaire après le DNB. L'activité était alors plus simple, la maquette comprenait déjà toutes les illustrations, les élèves n'avaient plus qu'à faire correspondre les textes déjà rédigés.

Pour coller à la stratégie du groupe académique à savoir "Apprendre à apprendre en HG et moments numériques", j'ai découpé l'activité en plusieurs moments numériques faisant travailler plusieurs compétences. Une fois de plus, les élèves ont pris beaucoup de plaisir et se sont même inquiétés de ne pas pouvoir finir le jeu en voyant la fin de l'année approcher !