



1. Intitulé

La chasse au trésor : manier le SIG et les repères géographiques par le jeu

Classe de 3^e Thème 2 de géographie : Pourquoi et comment aménager le territoire ?

2. Rappel : Compétences particulièrement travaillées

- Construire des repères géographiques, nommer et localiser
- Connaître différents systèmes d'information, les utiliser
- Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.

3. Hypothèse :

Edugéo possède un potentiel ludique en tant que SIG et permet :

- de découvrir son territoire (ou un nouveau territoire) et/ou apprendre à se repérer dans un territoire en s'amusant (pour trouver un trésor).
- d'apprendre à utiliser les outils du SIG
- de manier via l'échange oral entre les camarades, les éléments de localisation (points cardinaux, types d'espaces, ...).

4. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre

Sur Edugéo, par poste d'ordinateur, deux équipes de 2 élèves s'affrontent au sein d'une chasse au trésor. Alors qu'une équipe cache le trésor, c'est à dire un symbole transformé pour être invisible sur le SIG, l'autre équipe doit le chercher en se déplaçant au sein du SIG sur le territoire déterminé par le professeur.

Le jeu se fait en 5 tours. L'équipe qui a caché le trésor, doit donner un indice aux élèves sur sa localisation (point cardinaux, espace alentour, ...) avant chaque tour. Si au bout des 5 tours le trésor n'a pas été trouvé, l'équipe 2 a perdu.

Chaque tour se décompose en 2 actions :

- une phase de déplacement le jour : pour se déplacer, les joueurs vont d'un lieu à l'autre, ils ne peuvent emprunter que les voies possibles pour accéder au lieu de leur envie et ne peuvent faire que 15 km maximum. Pour cela, ils tracent leur trajet à l'aide de l'outil permettant de tracer des lignes.
- une phase de recherche la nuit : les joueurs tracent un périmètre de 5 km maximum autour du point d'arrivée grâce à l'outil cercle. Ils peuvent ensuite cliquer avec la souris pendant 20 secondes au sein de ce périmètre pour voir émerger le trésor. Si c'est le cas ils ont gagné sinon, ils continuent.

5. Méthode : Action des élèves - mise en apprentissage de la compétence

Par un jeu de chasse au trésor, les élèves apprennent à mieux se repérer :

- l'équipe 1 choisit le lieu où elle cache son trésor puis donne un indice avant chaque tour pour permettre à l'autre équipe de se diriger dans le bon sens. Cela permet d'utiliser et d'améliorer la maîtrise des points cardinaux, des différents éléments qui composent les

6. Méthode : Action de l'enseignant

L'enseignant agit en amont de l'activité pour situer le territoire sur lequel se déroulera la partie et détermine aussi les distances et périmètres maximum de recherche. Puis, il doit montrer au groupe classe un exemple de partie projetée en direct sur écran où sous forme de capsule vidéo une partie déjà enregistrée. Ainsi, par la cache du trésor puis le tracé des trajets et des zones de recherches, il présente les outils et fonctions qui vont servir le jeu. Son rôle se restreint ensuite à celui d'accompagnateur pour les élèves qui présentent des difficultés à utiliser le SIG.

7. Conseil : Obstacles et modifications possibles

Le principal obstacle rencontré est celui du numérique. S'il n'y a pas un accès correct à internet, il est impossible de réaliser cette activité.

Le symbole qui sert de trésor ne peut être rendu invisible (sinon il disparaît totalement comme supprimé), les élèves doivent donc lui donner une couleur qui corresponde bien au lieu sur lequel il est caché.

8. Complément : Les intérêts du numérique

Le numérique sert ici la maîtrise d'un outil important qu'est le SIG. Il sert aussi le jeu de chasse au trésor et permet par là, l'acquisition de compétences numériques mais aussi de localisation et d'orientation.

9. Complément : PIX CRCN

10. Complément : Ressources et outils numériques mobilisés

Edugeo

Annexes

Annexe 1. Exemple possible de réalisation

Le point de départ est au coeur de l'archipel

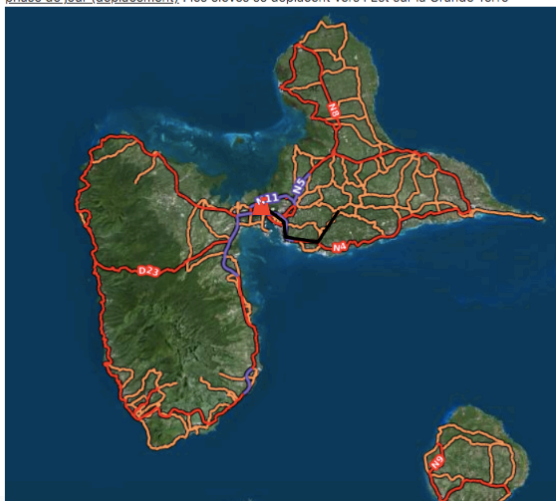


Ceux qui ont caché le trésor ont décidé de creuser à la Pointe-des-Châteaux

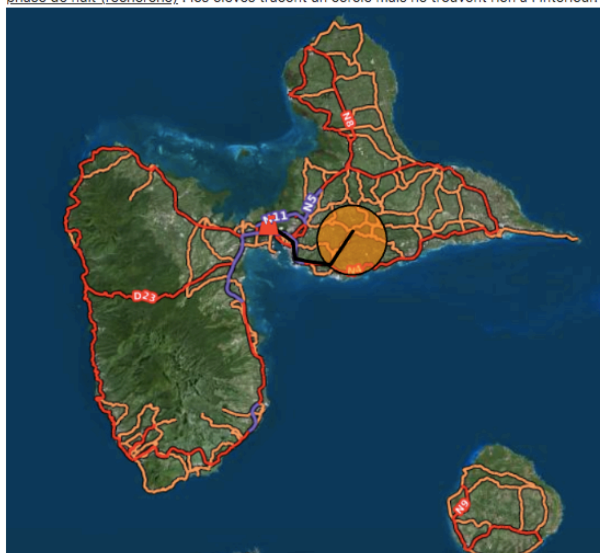


Tour 1 :

- 1er indice : mon trésor se trouve sur un sol calcaire / un terrain plat
- phase de jour (déplacement) : les élèves se déplacent vers l'Est sur la Grande Terre

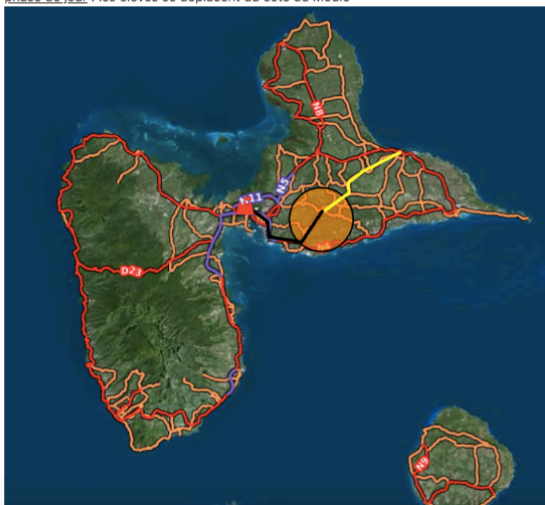


- phase de nuit (recherche) : les élèves tracent un cercle mais ne trouvent rien à l'intérieur.



Tour 2 :

- 2e indice : mon trésor se trouve en bord de mer
- phase de jour : les élèves se déplacent du côté du Moule



phase de nuit : même situation qu'au tour 1



Tour 3 :

- 3e indice : mon trésor est caché au sud de votre situation
- phase de jour : les élèves se déplacent vers St-François et se rapprochent sans le savoir le trésor



- phase de nuit : le trésor n'est pas dans le périmètre mais il est presque à portée. Les élèves l'apprendront avec leur dernier tour.



Tour 4 :

- 4e indice : mon trésor se situe au bout de cette route / à l'est / sur la Pointe-des-Château
- phase de jour : les élèves atteignent l'extrémité de la pointe des Châteaux.



- phase de nuit : le trésor est trouvé dans le périmètre et celui qui l'a caché a perdu.

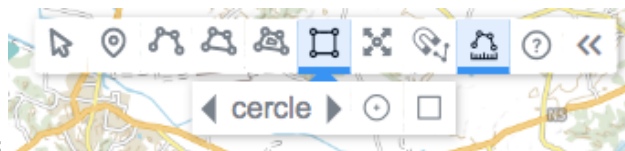


Vidéo ou autre -Production d'élèves -Didacticiel-Lien vers EDU'Bases

Annexe 2 : La fiche méthode distribuée aux élèves

La chasse au trésor

- **Les équipes** : le jeu se fait entre deux équipes sur un poste
 - une équipe cache le trésor et doit empêcher l'autre de le retrouver
 - l'autre équipe doit chercher ce trésor
- **Les phases de jeu** :
 - le jeu se fait en 5 tours. L'équipe qui a caché le trésor, doit donner un indice aux élèves sur sa localisation (point cardinaux, espace alentour, ...) avant chaque tour. Si au bout des 5 tours le trésor n'a pas été trouvé, l'équipe 2 a perdu.
 - chaque tour se décompose en 2 actions :
 - une phase de déplacement le jour
 - une phase de recherche la nuit
- **La phase de jour ou de déplacement** : pour se déplacer, les joueurs vont d'un lieu à l'autre, ils ne peuvent emprunter que les voies possibles pour accéder au lieu de leur envie et ne peuvent faire que 15 km maximum. Pour cela, ils tracent leur trajet à l'aide de l'outil permettant de tracer des lignes.
- **la phase de nuit ou de recherche** : les joueurs tracent un périmètre de 5 km maximum autour du point d'arrivée grâce à l'outil cercle. Ils peuvent ensuite cliquer avec la souris pendant 20 secondes au sein de ce périmètre pour voir émerger le trésor. Si c'est le cas ils ont gagné sinon, ils continuent.

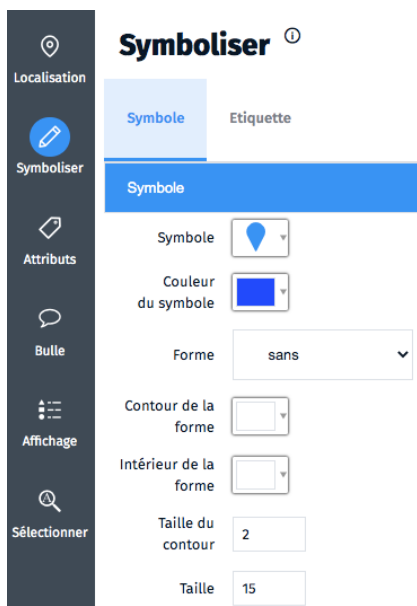


Aide : La barre d'outils

	Permet de se déplacer sur la carte.	Toujours cliquer dessus après avoir tracé ou dessiner sinon ça fait un autre dessin.
	Permet de dessiner des symboles	Il faudra jouer sur la grandeur et les couleurs pour cacher votre trésor (le rendre le moins visible possible).
	Permet de tracer votre chemin.	Faire attention à l'outil mesure pour ne pas dépasser les 15 km.
	Permet de réaliser votre zone de recherche.	Bien établir un cercle et faire attention à l'outil mesure pour ne pas dépasser les 5 km de rayon.
	Permet de mesurer vos tracés	Important de cliquer dessus dès le début.

La barre latérale gauche pour jouer sur les formes, tailles et couleurs (afin de cacher le trésor)

Après avoir trouver un lieu où caché votre trésor, et avoir dessiné le symbole. Avec la flèche, cliquez dessus et dans la barre de gauche, allez dans « symboliser » puis « symbole ».



Pour choisir le symbole

Pour choisir la couleur (prendre la couleur la plus proche du lieu où il est caché)

Pour choisir la couleur (prendre la couleur la plus proche du lieu où il est caché)

Pour choisir la couleur (prendre la couleur la plus proche du lieu où il est caché)

Auteur/Autrice

Jonathan.Fieschi@ac-guadeloupe.fr