

LE TOUR DU MONDE EN 27 JOURS ! (NIVEAU 1)

Description	Les apprenants mettront en pratique leurs connaissances générales et concevront leur propre jeu de société
Question principale	À quelle vitesse pouvez-vous affronter vos adversaires dans le monde entier ?
Temps total requis	3,5 heures pour développer et 30 minutes pour jouer et réviser
Fournitures nécessaires	Matériel de référence (Google, Atlas, connaissances parentales), papier, crayons, carton, ciseaux et couleurs. Préférable : un jeu de société existant pour référence.
Résultats d'apprentissage	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sens des nombres du tableau. 2. Exploration des sujets choisis et des questions. 3. Conception d'une toupie et des formes.

SESSION 1

Aujourd'hui, vous apprendrez à créer un jeu de société de connaissances de base et une roue qui tourne.

Durée suggérée	Activité et description
15 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Demandez à l'apprenant de raconter son jeu de société préféré et de discuter de ce qu'il aime. • Les apprenants doivent écrire l'objectif du jeu et les règles du jeu. • Ils y verront une occasion de concevoir leur propre jeu.
15 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Les apprenants comprendront les bases et les étapes de l'élaboration du jeu comme indiqué ci-dessous : • La base du jeu est qu'en raison d'une catastrophe environnementale, les joueurs doivent quitter leur pays d'origine et voyager à travers le monde et revenir aussi vite que possible. Les étapes que les apprenants suivront sont les suivantes : Les apprenants feront un tourniquet qui déterminera la catégorie pour laquelle ils posent des questions Les apprenants fabriqueront le tableau qui est une carte du monde ou de leur pays d'origine.

Les apprenants feront des cartes de questions pour chacune des catégories.
Les apprenants concevront des icônes pour chacun des joueurs.
Les apprenants réfléchiront au nom et rédigeront la feuille de règles du jeu.

20 minutes

- Les apprenants concevront le rouet du jeu.
 - CONSEIL : une roue qui tourne est un cercle ou une ronde et ressemble un peu à une horloge. Comme les aiguilles d'une horloge, nous devons concevoir une main ou une flèche que nous pouvons faire tourner et qui atterrira sur un choix
- Les apprenants peuvent utiliser n'importe quel objet rond pour tracer un grand cercle
- Ils feront ensuite 4 sections au cercle
- Ils colorieront chacune des 4 sections d'une couleur (par exemple jaune, vert, rouge et bleu) et d'une catégorie (qui sera déterminée le lendemain) différentes
 - CONSEIL : Veuillez-vous référer à ce qui suit et les apprenants peuvent le comprendre en imaginant que le cercle est une grande pizza ou un gâteau et que vous avez dû couper 4 morceaux de la pizza)
- Les apprenants vont maintenant créer la flèche tournante - qui pourrait être un trombone inséré dans une épingle à papier qui est insérée au centre du cercle comme ci-dessous

SESSION 2

Aujourd'hui, vous allez utiliser vos compétences artistiques pour développer votre jeu de société et choisir des questions de connaissances générales pour le jeu.

Durée suggérée

Activité et description

10 -15 minutes

- Les apprenants choisiront 4 catégories de questions en fonction de leurs connaissances préalables.
- Exemples : animaux, pays, mots rimant avec mathématiques, planètes, langues, etc.
 - CONSEIL : Les apprenants peuvent choisir des catégories en fonction de ce qu'ils connaissent, de leur curiosité à en savoir plus et de leur capacité à rechercher facilement des informations sur
- Les apprenants vont maintenant étiqueter leur rouet avec les catégories correspondantes, par exemple "Jaune" pour les

	animaux, "Rouge" pour les noms de pays, "Bleu" pour les mots qui riment et "Vert" pour les mathématiques.
30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants développeront le tableau avec un cadre divisé en 10 fentes de n'importe quelle forme. <ul style="list-style-type: none"> CONSEIL : Les apprenants peuvent imaginer la forme ou la lettre qu'ils veulent dessiner sur le tableau, par exemple Z, U ou W, etc. Les apprenants dessineront le tableau sur une grande feuille de papier qu'un adulte découpera pour lui donner la forme souhaitée. Le tableau doit comporter 10 cases marquées 1 à 10. Le premier espace du tableau sera le point de départ et le dernier sera le point d'arrivée.
15 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants marqueront l'espace 1 comme « Début » et l'espace 10 comme « Fin ». Les apprenants indiqueront ensuite tous les espaces restants de 2 à 9 <ul style="list-style-type: none"> CONSEIL : les apprenants peuvent écrire et illustrer les espaces comme ils le souhaitent Les apprenants réfléchiront au nom de leur jeu de société et l'écriront au tableau

SESSION 3

Aujourd'hui, vous en apprendrez plus sur les différentes questions de sciences sociales pour votre jeu de société.

Durée suggérée	Activité et description
30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants vont maintenant concevoir des cartes de questions pour chacune des catégories de couleur : Chacune des catégories de couleur doit comporter 3 questions (soit un total de $3 \times 4 = 12$ questions) Cartes de questions : <ul style="list-style-type: none"> Les apprenants colorieront 4 cartes distinctes pour chaque catégorie - et écriront la carte de questions sur le dessus Chaque carte de couleur comportera 3 questions pour cette catégorie Les apprenants réfléchiront à 3 questions par carte de couleur que le parent les aidera à écrire (par exemple : Quel est l'animal le plus rapide ? Quelle est la planète la plus proche du Soleil ?

Comment dit-on bonjour en hindi ? Qu'est-ce que 2+2 ? Trouvez un mot qui rime avec "Shake")

Exemple :

1 carte jaune qui est la catégorie des animaux aura 3 questions sur les animaux dont : quel est l'animal le plus rapide ? Quel est le plus gros poisson ? Quel est l'animal qui dort debout ?

1 carton rouge qui est la catégorie de pays qui aura 3 questions sur les pays : Quel est le pays qui compte le plus grand nombre d'habitants ou la plus grande population ? Quelle langue parle-t-on en Chine ? Nommez un aliment qu'ils mangent en Italie.

30 minutes

- Cartes-réponses des apprenants :
 - Les apprenants vont maintenant fabriquer des cartes-réponses (chacune des questions doit avoir sa propre carte-réponse)
 - Nous aurons besoin de 12 cartes de réponse en couleur, avec la question en haut et la réponse en bas
 - Exemple :

Le 1er carton jaune de la catégorie des animaux aura la question : Quel est l'animal le plus rapide : A : le guépard

Le 2e carton jaune de la catégorie des animaux aura la question : Quel est le plus gros poisson : A : Requin-baleine

Le premier carton rouge de la catégorie de pays aura la question : La langue en Chine : A : Mandarin

- CONSEIL : Les apprenants peuvent concevoir les cartes avec toute image ou illustration pertinente.

SESSION 4

Aujourd'hui, vous allez terminer la conception et la création du jeu de société et créer une feuille de commentaires.

**Durée
suggérée**

Activité et description

45 minutes

- Les apprenants concevront les deux icônes du jeu en utilisant du papier ou d'autres matériaux. Exemples : fusée, navire, sous-marin.

15 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Travaillez avec le parent pour rédiger la feuille de règles, lorsque l'enfant articule les étapes suivantes • Tous les joueurs feront tourner la roue et, en fonction de la couleur qu'ils obtiendront, ils devront ouvrir la carte de question et répondre à une question - ils pourront alors avancer d'une case sur le plateau vers la ligne d'arrivée. • S'ils n'obtiennent pas une nouvelle couleur et ont répondu à toutes les questions dans une couleur particulière, les joueurs continueront à tourner
15 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Les apprenants concevront une feuille de commentaires sur le jeu pour les joueurs. (Il peut s'agir de 1 à 3 questions, y compris : Le jeu était-il amusant ? Les règles étaient-elles faciles à comprendre ? Les questions étaient-elles bien posées ?) • Les réponses peuvent être : Ne l'a pas aimé ☹ / L'a aimé 😊 / L'a adoré :D • Les parents peuvent écrire les questions et les apprenants peuvent dessiner les émojis

SESSION 5

Aujourd'hui, vous utiliserez toutes les compétences créatives et les connaissances générales que vous avez utilisées lors des sessions précédentes pour jouer à votre jeu de société !

Durée suggérée	Activité et description
50 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • La famille jouera le jeu ensemble.
20 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Les apprenants recueilleront les réactions et réfléchiront au développement du jeu.

LES CRITERES D'EVALUATION

- Qualité des questions.
- Compréhension des règles.
- Le jeu est attrayant et agréable à jouer.

ACTIVITES D'ENRICHISSEMENT SUPPLEMENTAIRES

- Les apprenants peuvent ajouter d'autres questions.