

LE TOUR DU MONDE EN 27 JOURS ! (NIVEAU 2)

Description	Les apprenants mettront en pratique leurs connaissances en géographie sur les pays du monde et concevront leur propre jeu de société. Dans le cas où les matériaux de référence ne sont pas disponibles, au lieu des pays - les apprenants peuvent travailler sur des villes ou des espaces pertinents dans leur propre pays pour lesquels les membres de leur famille sont en mesure de fournir des informations.
Question Principale	À quelle vitesse pouvez-vous affronter vos adversaires dans le monde entier ?
Temps total requis	6 heures pour créer 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. Personnes, lieux et environnement 2. Examiner l'influence des systèmes physiques, tels que le climat, le temps et les saisons, et des ressources naturelles, telles que la terre et l'eau, sur les populations humaines et les migrations 3. Exploration de la culture, de la politique et des identités nationales de différents pays. 4. Conception d'un dé et d'un cube.
Apprentissage précédent	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissance de base de la mise en page de la carte. - Capacité à rechercher et à comprendre des informations sur différents pays/catastrophes naturelles.

SESSION 1

Aujourd'hui, vous apprendrez à créer un jeu de société basé sur la géographie et à fabriquer un dé.

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 fabriqueront un dé qu'ils lanceront • Les apprenants réaliseront le tableau qui est une carte du monde avec les 8 pays choisis • Les apprenants réaliseront des cartes de questions pour chacun des pays choisis • Les apprenants concevront des icônes pour chacun des joueurs • Les apprenants réfléchiront au nom et rédigeront la feuille de règles du jeu
20 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Les apprenants devront concevoir 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 continuer à concevoir votre jeu de société et vous allez chercher les pays sur lesquels vous voulez en savoir plus.

Durée suggérée	Activité et description
10 - 15 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants choisiront 8 pays dans le monde. CONSEIL : Les apprenants peuvent choisir des pays qu'ils connaissent bien ou qui les intéressent. S'il n'y a pas de matériel de référence, ils peuvent choisir des villes ou des pays dont les membres de leur famille connaissent les sujets
30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants développeront le tableau avec un cadre divisé en 27 espaces. Le premier espace dans l'ovale sera le pays d'origine (point de départ) Chacun des pays choisis occupera un espace avec deux espaces vides entre eux, à savoir le pays d'origine, l'espace 1, l'espace 2, le pays 1, l'espace 3, l'espace 4, le pays 2 CONSEIL : les apprenants peuvent écrire le nom de chaque pays et concevoir chaque spot comme le drapeau du pays choisi ou ressembler à quelque chose qu'ils associent au pays. CONSEIL : les pays peuvent être placés en fonction de leur emplacement réel sur une carte CONSEIL : si l'apprenant le souhaite, il peut faire figurer dans les espaces vides n'importe quel élément naturel comme les océans, les montagnes, etc.

SESSION 3

Aujourd'hui, vous allez chercher et écrire des questions sur les 8 pays que vous avez choisis pour votre jeu de société.

Durée suggérée	Activité et description
30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants choisiront 3 catégories pour chacun des pays qui les intéressent (par exemple, la capitale, la langue nationale, le plat préféré, la chanson célèbre, comment dire bonjour, etc.)
30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants vont maintenant chercher les réponses à ces questions pour les 9 pays qu'ils ont choisis dans une

	<p>encyclopédie, dans leurs manuels d'études sociales, sur google ou dans des entretiens avec des parents et des membres de leur famille</p> <ul style="list-style-type: none"> ● CONSEIL : Si les ressources ne sont pas disponibles, veuillez changer les pays pour des villes ou des lieux dans votre pays d'origine pour lesquels les membres de la famille sont en mesure de répondre à toutes les questions pertinentes
40 minutes	<ul style="list-style-type: none"> ● Les apprenants concevront des cartes de réponses pour chacun des pays avec des réponses pertinentes basées sur des documents de recherche. Rédiger des réponses pertinentes avec les images choisies sur les cartes-réponses

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	<ul style="list-style-type: none"> ● Les apprenants concevront les 4 icônes du jeu en utilisant du papier ou d'autres matériaux. Exemples : fusée, navire, sous-marin.
35 minutes	<ul style="list-style-type: none"> ● Réfléchissez au nom de votre jeu de société et écrivez le sur une feuille de règles. ● Rédigez la feuille de règles ● Tous les joueurs lanceront les dés et répondront ensuite à toutes les questions concernant les pays entre lesquels se trouve leur icône et où ils doivent se rendre. S'ils sont capables de répondre correctement à toutes les questions, ils avanceront et s'ils en obtiennent la moitié, ils avanceront de la moitié et s'ils en obtiennent moins de la moitié, ils ne bougeront pas du tout. ● Les apprenants rédigeront la feuille de règles du jeu qu'ils sont en train de concevoir en s'inspirant du modèle ci-dessous pour les autres joueurs <p>Modèle de feuille de règles à inclure :</p> <ol style="list-style-type: none"> i) Le nom du jeu, ii) Objectif du jeu, iii) Règles du jeu, iv) Nombre de joueurs, v) Icônes

SESSION 5

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

Durée suggérée	Activité et description
20 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants concevront une feuille de commentaires sur le jeu pour les joueurs Cela devrait inclure : la facilité de compréhension des règles, la clarté de la conception du jeu, l'imagerie des cartes - tableau - icônes, le plaisir de jouer au jeu.
50 minutes	<ul style="list-style-type: none"> La famille jouera au jeu ensemble.
20 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Les apprenants recueilleront des informations en retour et réfléchiront au développement du jeu.

LES CRITERES D'EVALUATION

- Clarté de l'instruction et de la feuille de règles.
- Connaissances acquises dans chacun des pays, disposition des cartes et catastrophes naturelles.
- Le jeu est attrayant et agréable à jouer.

ACTIVITES D'ENRICHISSEMENT SUPPLEMENTAIRES

- Les apprenants peuvent ajouter d'autres pays et villes en fonction de leur compréhension du jeu.