

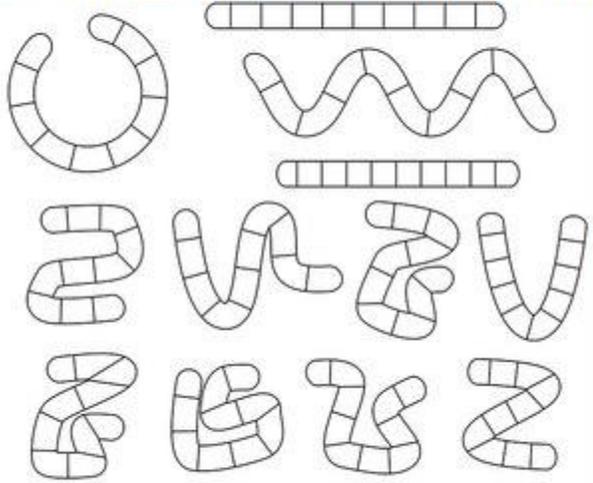
NOM DE L'ACTIVITE : LE TOUR DU MONDE EN 46 JOURS ! (TOUS LES NIVEAUX)

De 4 à 7 ans (Niveau 1)

Description :	Les apprenants mettront en pratique leurs connaissances en géographie sur les pays du monde et concevront leur propre jeu de société.
Question principale :	À quelle vitesse pouvez-vous affronter vos adversaires dans le monde entier ?
Groupe d'âge :	De 4 à 7 ans
Matières :	<ul style="list-style-type: none"> • Sciences sociales • Art • Design et créativité
Temps total requis :	3,5 heures pour développer (peut être divisé, selon les préférences) et 30 minutes pour jouer et réviser
Sans guide/ activité supervisée :	Soutien important des parents / tuteurs
Ressources nécessaires :	Matériel de référence (livres ou connaissances parentales), Papier, Crayons, Carton, Ciseaux et Couleurs Préférés : Un jeu de société existant pour référence

Jour	Temps	Activité et description
1	15 minutes	Demandez à l'apprenant de raconter son jeu favori (jeu de société ou jeu physique) et discutez de ce qu'il aime dans ce jeu. Les apprenants doivent décrire : i) l'objectif du jeu, ii) les règles du jeu. Ils reconnaîtront qu'il s'agit d'une occasion de concevoir leur propre jeu
	15 minutes	Les apprenants comprendront les bases et les étapes du développement du jeu comme indiqué ci-dessous. La base du jeu est qu'en raison d'une tempête, les joueurs doivent quitter leur maison et voyager autour du monde et revenir, aussi vite que possible

	<p>30 minutes</p>	<p>Les étapes que les apprenants suivront comprennent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les apprenants feront un tourniquet qui déterminera la catégorie pour laquelle ils posent des questions - Les apprenants réaliseront le tableau qui est une carte de leur maison / pays / monde - Les apprenants réaliseront des cartes de questions et réponses 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 <p>Les apprenants concevront le rouet du jeu</p> <p>Entrée : Un rouet 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 se posera sur un choix</p> <p>Les apprenants peuvent utiliser n'importe quel objet rond pour tracer un grand cercle</p> <p>Ils feront ensuite 4 sections au cercle</p> <p>Ils coloreront chacune des 4 sections d'une couleur (par exemple jaune, vert, rouge et bleu) et d'une catégorie (qui sera déterminée le lendemain) différentes</p> <p>CONSEIL : Voir ci-dessous comme référence 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)</p>  <p>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</p>
--	-----------------------	--

	<p>30 minutes</p>	<p>- Les apprenants développeront le tableau avec 10 espaces conçus dans n'importe quelle forme (veuillez utiliser l'image ci-dessous pour référence)</p> <p>CONSEIL : Les apprenants peuvent penser à la forme ou à la lettre qu'ils veulent dessiner sur le tableau comme par exemple Z ou U ou W etc.</p> 
	<p>15 minutes</p>	<p>Les apprenants dessineront le tableau sur une grande feuille de papier, puis un adulte le 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 point sera l'arrivée</p> <p>Les apprenants appelleront l'espace 1 "DÉBUT" et l'espace 10 "FIN".</p> <p>Les apprenants devront ensuite étiqueter tous les espaces restants de 2 à 9</p> <p>CONSEIL : Les apprenants peuvent écrire et illustrer les espaces comme ils le souhaitent</p> <p>Les apprenants réfléchiront au nom de leur jeu de société et l'écriront au tableau</p>
<p>3</p>	<p>30 minutes</p>	<p>- 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)</p> <p>Cartes de questions :</p> <p>- Les apprenants colorieront 4 cartes distinctes pour chaque catégorie - et écriront la</p>

	30 minutes	<p>carte de questions sur le dessus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque carte de couleur comportera 3 questions pour cette catégorie <ul style="list-style-type: none"> - 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") <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 ? <p>Carte-réponse :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
4	30 minutes	<p>Les apprenants vont maintenant concevoir les 2 icônes du jeu pour les 2 joueurs qui peuvent être des véhicules différents (fusée, navire, sous-marin, voiture etc.) ou des dessins de personnages ressemblant à des membres de la famille (père, mère, mon frère etc.) avec un petit support en carton pour aider à faire tenir les icônes.</p> <p>Suggestion : Ils peuvent également utiliser comme icônes des petits jouets ou objets existants dans la maison</p>

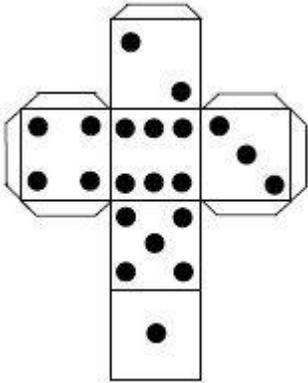
		
4	15 minutes 15 minutes	<p>Travailler avec les parents pour rédiger la feuille de règles, lorsque l'enfant articule les étapes suivantes</p> <p>Tous les joueurs feront tourner la roue et, en fonction de la couleur qu'ils obtiendront, ils devront ouvrir la carte de question et répondre à une question - ils pourront alors avancer d'une case sur le plateau vers la ligne d'arrivée.</p> <p>S'ils n'obtiennent pas une nouvelle couleur et ont répondu à toutes les questions dans une couleur particulière, les joueurs continueront à tourner</p> <p>Les apprenants concevront une feuille de commentaires sur le jeu pour les joueurs (il peut s'agir de 1 à 3 questions incluses : Le jeu était-il amusant ? Les règles étaient-elles faciles à comprendre ? Les questions étaient-elles agréables ?) (Les réponses peuvent être : N'a pas aimé 😞 / Aimé 😊 / Adoré :D)</p> <p>Les parents peuvent écrire les questions et les apprenants peuvent dessiner les émois.</p>
5	20 minutes 10 minutes	<p>La famille jouera le jeu ensemble</p> <p>Les apprenants recueilleront ensuite des informations en retour et réfléchiront à l'expérience acquise en développant le jeu et en y jouant</p>
Critères d'évaluation		<ul style="list-style-type: none"> - Qualité des questions - Compréhension des règles - Le jeu est attrayant et agréable à pratiquer.

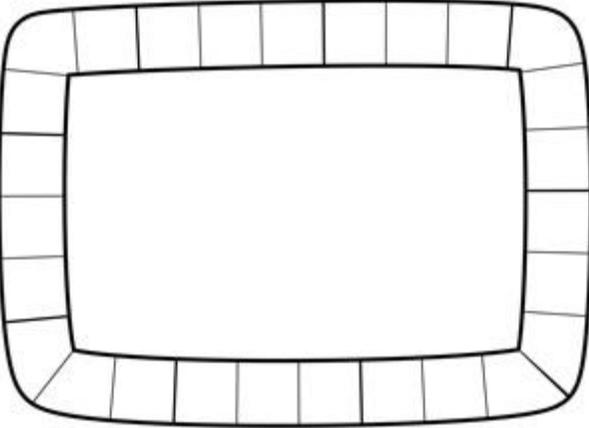
Résultats d'apprentissage	- Le sens du nombre du jeu de société
---------------------------	---------------------------------------

	- Exploration des thèmes choisis et des questions - Conception de toupie et formes
Apprentissage précédent requis :	-Aucun
Inspiration :	-Aucune
Activités d'enrichissement supplémentaires :	Les apprenants peuvent ajouter d'autres questions et catégories une fois qu'ils ont maîtrisé ce jeu

De 8 à 10 ans (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 ?
Groupe d'âge :	De 8 à 10 ans
Disciplines :	- Sciences sociales - Art - Design et créativité
Temps total requis :	6 heures pour développer (peut être divisé, selon les préférences) et 1 heure pour jouer et réviser
Sans guide/ activité supervisée :	Soutien moyen par les parents / tuteurs
Ressources requises :	Matériel de référence (Google / encyclopédie / atlas ou connaissances parentales), Papier, Crayons, Carton, Ciseaux et Couleurs Préférable : Un jeu de société existant pour référence

Jour	Temps	Activité et description
1	30 minutes 10 minutes 20 minutes	<p>Demandez à l'apprenant de raconter son jeu préféré (jeu de société ou jeu physique) et de discuter de ce qu'il aime dans ce jeu. Les apprenants doivent noter : i) l'objectif du jeu, ii) les règles du jeu. Ils reconnaîtront que c'est une occasion de concevoir leur propre jeu</p> <p>Les apprenants comprendront les bases et les étapes du développement du jeu comme indiqué ci-dessous.</p> <p>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</p> <p>Les étapes que les apprenants suivront comprennent :</p> <ol style="list-style-type: none"> i) Les apprenants feront un dé qu'ils lanceront ii) Les apprenants réaliseront le tableau qui est une carte du monde avec les 8 pays choisis iii) Les apprenants réaliseront des cartes de questions pour chacun des pays choisis iv) Les apprenants concevront des icônes pour chacun des joueurs v) Les apprenants réfléchiront au nom et rédigeront la feuille de règles du jeu <p>-Les apprenants concevront les dés du jeu en fonction de leur compréhension d'un cube.</p> <p>Entrée : Un cube est un objet solide tridimensionnel délimité par six faces carrées, avec trois rencontres à chaque sommet. Les apprenants peuvent identifier d'autres cubes tels que les glaçons, les morceaux de sucre, etc.</p> <p>Les apprenants peuvent découper le cube ci-dessous, le plier et le coller pour concevoir leurs propres dés</p> 
2	30 minutes	- Les apprenants choisiront 8 pays dans le monde. Veuillez-vous référer à la carte

	<p>1 heure</p>	<p>ci-jointe pour faciliter les choix.</p> <p>CONSEIL : Les apprenants peuvent choisir des pays qu'ils connaissent bien ou qui les intéressent. S'il n'y a pas de documents de référence, ils choisiront au hasard des villes ou des pays dont les membres de leur famille connaissent les sujets</p> <p>- Les apprenants développeront le tableau avec 27 espaces conçus dans une forme ovale ou rectangulaire (veuillez utiliser l'image ci-dessous pour référence)</p>  <p>Le premier espace dans l'ovale sera le pays d'origine (point de départ)</p> <p>Chacun des pays choisis occupera un espace avec deux espaces vides entre les deux, c'est-à-dire le pays d'origine, l'espace 1, l'espace 2, le pays 1, l'espace 3, l'espace 4, le pays 2. Prenez cet exemple, mais assurez-vous que vous n'avez que 8-9 pays et 27 cases au total :</p>
--	----------------	--

	40 minutes	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 l'image choisie sur les cartes réponses
4	45 minutes	<p>Les apprenants vont maintenant concevoir les 4 icônes du jeu - il peut s'agir de différents véhicules (fusée, navire, sous-marin, voiture, etc.) ou de personnages ressemblant à des membres de la famille (père, mère, mon frère, etc.) avec un petit support en carton pour aider les icônes à tenir debout</p> 
	10 minutes	Réfléchissez au nom de votre jeu de société et écrivez-le sur une feuille de règles
	35 minutes	<p>Rédiger la feuille de règles</p> <p>Le premier joueur à commencer par lancer les dés</p> <p>Pour déplacer son icône de l'espace de résidence sur le tableau, il/elle devra répondre à toutes les questions relatives à tous les pays qu'il/elle traverse</p> <p>S'ils sont capables de répondre correctement à toutes les questions (par exemple, 3 sur 3 ou 6 sur 6), ils avanceront et s'ils réussissent la moitié ou plus d'entre elles (par exemple, 2 sur 3 ou 3 sur 6), ils avanceront de la moitié et s'ils réussissent moins de la moitié, ils n'avanceront pas du tout (1 sur 3 ou 2 sur 6)</p> <p>Celui qui arrive le premier à l'arrivée remporte la partie</p> <p>- Les apprenants rédigeront la feuille de règles du jeu qu'ils conçoivent en s'inspirant du modèle ci-dessous pour les autres joueurs</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Un modèle de feuille de règles doit être inclus : <ul style="list-style-type: none"> i) Le nom du jeu, ii) Objectif du jeu, iii) Règles du jeu, iv) Nombre de joueurs v) Icônes
5	20 minutes	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	La famille jouera le jeu ensemble
	20 minutes	Les apprenants recueilleront ensuite des informations en retour et réfléchiront au développement du jeu
Critères d'évaluation		<ul style="list-style-type: none"> - Clarté des instructions et de la feuille de règles. Le jeu est facile à comprendre et à jouer - Connaissances acquises sur chacun des pays, disposition de la carte et catastrophes naturelles - Le jeu est attrayant et agréable à pratiquer

Résultats d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> - Personnes, lieux et environnement - 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 - Exploration de la culture, de la politique et des identités nationales de différents pays - Conception d'un dé et d'un cube
Apprentissage précédent requis :	<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
Inspiration :	- Aucune

Activités d'enrichissement supplémentaires :	Les apprenants peuvent ajouter d'autres pays et villes en fonction de leur compréhension du jeu
--	---

De 11 à 14 ans (Niveau 3)

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 ?
Groupe d'âge :	11 à 14 ans
Matières :	<ul style="list-style-type: none"> • Sciences sociales • Art • Design et créativité
Temps total requis :	6 heures pour développer (peut être divisé, selon les préférences) et 1 heure pour jouer et réviser
Sans guide/ activité supervisée :	Soutien moyen par les parents/tuteurs
Ressources requises :	Matériel de référence (Google / encyclopédie / atlas ou connaissances parentales), Papier, Crayons, Carton, Ciseaux et Couleurs Préféré : Un jeu de société existant pour référence

Jour	Temps	Activité et description
1	30 minutes	Demandez à l'apprenant de raconter son jeu favori (jeu de société ou jeu physique) et discutez de ce qu'il aime dans ce jeu. Les apprenants doivent noter : i) l'objectif du jeu, ii) les règles du jeu. Ils reconnaîtront que c'est une occasion de concevoir leur propre jeu
	10 minutes	<p>Les apprenants comprendront la base et les étapes de la création du jeu comme indiquées ci-dessous.</p> <p>Les apprenants comprendront les bases et les étapes du développement du jeu comme indiqué ci-dessous.</p> <p>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</p>

entre eux, à savoir l'espace 1, l'espace 2, le pays 1, l'espace 3, l'espace 4 et le pays 2. Exemple :

Home country			Europe 1			Asia 1			Africa 1			North America 1											
																							
																							Europe 2
Europe 4																							
																							Asia 2
Africa 4																							
																							Africa 2
North America 2																							
			Asia 4			Africa 3			Europe 3			Asia 3											

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 les apprenants le souhaitent, ils peuvent faire figurer dans les espaces vides n'importe quelle caractéristique naturelle comme les océans, les montagnes, etc.

		 <p>Source : http://ontheworldmap.com/world-map-1750.jpg</p>
3	<p>10 minutes</p> <p>40 minutes</p> <p>40 minutes</p>	<p>- Les apprenants choisiront 3 catégories pour chacun des pays qui les intéressent (par exemple, la capitale, la langue nationale, le dirigeant politique, la cuisine, les sites du patrimoine national, les drapeaux nationaux, etc.)</p> <p>Les apprenants vont maintenant chercher les réponses à ces questions pour les 18 pays choisis dans une encyclopédie, sur Google, dans leurs manuels d'études sociales ou dans des entretiens avec leurs parents et les membres de leur famille</p> <p>CONSEIL : Si les ressources ne sont pas disponibles, veuillez changer les pays pour les villes ou les lieux pour lesquels les membres de la famille sont en mesure de répondre à toutes les questions pertinentes</p> <p>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 l'image choisie sur les cartes réponses</p>
4	45 minutes	<p>-Les apprenants vont maintenant concevoir les 4 icônes de jeu en utilisant du papier ou d'autres matériaux, ou ils peuvent utiliser des petits jouets existants ou d'autres petits objets - exemples : différents véhicules (fusée, navire, sous-marin, voiture etc.) ou des personnages ressemblant à des membres de la famille (père, mère, mon frère etc.) avec un petit support en carton pour aider les icônes à tenir debout. Les joueurs placeront leur icône dans la fente du point d'attache/de départ et la déplaceront sur le plateau après avoir lancé les dés</p>

	<p>10 minutes</p> <p>35 minutes</p>	 <p>Réfléchissez au nom de votre jeu de société et écrivez-le sur une feuille de règles</p> <p>Rédiger la feuille de règles</p> <p>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 réussissent la moitié d'entre elles, ils avanceront la moitié des mouvements, et s'ils réussissent moins de la moitié, ils ne bougeront pas du tout.</p> <p>- 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> <p>- Un modèle de feuille de règles doit être inclus :</p> <ul style="list-style-type: none"> i) Le nom du jeu, ii) Objectif du jeu, iii) Règles du jeu, iv) Nombre de joueurs v) Icônes
<p>5</p>	<p>20 minutes</p> <p>50 minutes</p>	<p>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)</p> <p>La famille jouera le jeu ensemble</p>

20 minutes	Les apprenants recueilleront ensuite des informations en retour et réfléchiront au développement du jeu
Critères d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Clarté des instructions et de la feuille de règles. Le jeu est facile à comprendre et à jouer - Connaissances acquises sur chacun des pays, disposition de la carte et catastrophes naturelles - Le jeu est attrayant et agréable à pratiquer

Résultats d'apprentissage	<p>Personnes, lieux et environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - Exploration de la culture, de la politique et des identités nationales de différents pays - Conception d'un dé et d'un cube
Apprentissage précédent requis :	<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
Inspiration :	- Aucune
Activités d'enrichissement supplémentaires :	<p>Les apprenants peuvent ajouter des règles supplémentaires, par exemple : Les apprenants peuvent ajouter des cartes de hasard. Il s'agira de concevoir 4 cartes catastrophes avec différentes catastrophes environnementales et, selon la gravité de la catastrophe, les joueurs reculeront de 1 à 3 cases (par exemple, un tsunami les fait reculer de 3 cases - une tempête de 1 case). Il doit y avoir 4 cartes catastrophe dans chacun des blocs de cartes aléatoires (total de 4*5 cartes catastrophe au total). Les élèves feront des recherches sur les catastrophes environnementales et leur gravité pour concevoir les cartes correspondantes. Les élèves concevront les cartes et les découperont pour en placer 4 sur chacune des 5 catégories de hasard</p>