

FICHE DIDACTIQUE



Le sacre du Roi :

Qui au(roi) la couronne ?

RANDIER Alicia - HEIDSIECK Mathilde

2016 – 2017

Domaine : Histoire

Cycle (ou classe) : Cycle 3

1. Naissance de l'outil : son histoire.....	2
2. Situation dans l'apprentissage.....	2
3. Compétences visées (Socle commun et programmes 2015).....	2
4. Objectifs poursuivis.....	2
5. Photos de l'outil.....	3
6. Description de l'outil.....	4
7. Règles d'utilisation.....	4
Préparation du jeu.....	4
Déroulement du jeu.....	4
Cases pièges :	4
8. Analyse - Variables didactiques – Prolongements.....	4

1. Naissance de l'outil : son histoire.

Nous sommes toutes deux de grandes amatrices d'histoire, le choix de la matière était évident. Les cours d'histoire du premier semestre étaient très intéressants. De plus nous voulions créer quelque chose de ludique pour que les enfants apprennent ou réinvestissent leurs connaissances tout en s'amusant. A partir de cela nous sommes partis sur une idée de plateau de jeu avec des cases et des questions avec un objectif motivant pour les élèves (obtenir la couronne). Nous étions également en accord pour essayer de créer le maximum d'éléments nous-mêmes. A partir de tout cela le jeu « Qui au(roi) la couronne ? » est né !

2. Situation dans l'apprentissage

Nous pensons que cet outil constitue un réinvestissement des connaissances en histoire. En effet les élèves doivent faire appel à leurs connaissances historiques concernant le moyen-âge (lorsqu'ils piochent une carte), thèmes abordés dans les programmes du cycle 3.

3. Compétences visées (Socle commun et programmes 2015)

- Se repérer dans le temps : construire des repères historiques - Situer chronologiquement des grandes périodes historiques.
- Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.
- Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.
- Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.
- Reasonner, justifier une démarche et les choix effectués - Poser des questions, se poser des questions.
 - - Formuler des hypothèses.
 - - Vérifier.
 - - Justifier.
- Coopérer et mutualiser
 - - Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.
 - - Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels.

4. Objectifs poursuivis

- Faire appel à ses connaissances concernant le moyen-âge
- Savoir répondre aux questions tout en suivant le fil du jeu
- Respecter les règles et les autres joueurs

5. Photos de l'outil



6. Description de l'outil

Cet outil est un jeu didactique en histoire. Il se compose de :

- Un plateau de jeu (contenant également un château fort et des arches)
- Un dé
- 4 prétendants au trône : bleu, rouge, vert, orange
- 4 symboles de royauté : l'épée de France, le manteau royal, le sceptre et la couronne
- 50 cartes questions

7. Règles d'utilisation

Préparation du jeu

- Déplier le plateau
- Placer le château au centre du plateau
- Placer les personnages sur la case « Départ »
- Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le nombre le plus élevé commencera la partie

Déroulement du jeu

- Le joueur lance le dé puis tire une carte question.
- S'il répond correctement à la question posée par un camarade il peut avancer du nombre de case indiqué sur le dé. Si la réponse est mauvaise, il reste à sa place et le tour passe au joueur à sa gauche.
- Lorsque le joueur passe sous une arche il obtient le symbole de royauté indiqué, correspondant à sa couleur (épée, manteau ou sceptre).
- Le joueur qui arrive en premier au château fort est sacré roi et obtient sa couronne.

Cases pièges :

- Si un joueur tombe sur une case douve il recule de 3 cases.
- Si un joueur tombe sur la case prison, il reste enfermé aux oubliettes durant un tour.

8. Analyse - Variables didactiques – Prolongements

- Les questions peuvent être formulées différemment
- Mettre des niveaux de difficultés pour les questions
- Diminuer le temps imparti pour répondre à chaque question
- Modifier le nombre de joueur