FICHE PÉDAGOGIQUE

DONNÉES PÉDAGOGIQUES

Matériel nécessaire :

Ordinateurs ou tablettes ou smartphones
Connexion Internet
Navigateur Web récent

Public :

Dès le cycle 1 (avec quelques aménagements, dont l'impression des cartes)
3 niveaux de difficulté sont prévus (ligues)

Plateforme multilingue

Modalités :

Cycle 1 : ~15 min. de jeu accompagné par l'enseignant·e

Cycle 2 : ~15 min. par groupe d'élèves (2-3 élèves) supervisé par l'enseignant·e

Cycle 3 : ~15 min. en individuel, puis confrontation des stratégies avec l'enseignant·e

Principaux liens avec le PER

Santé et bien-être
Formation générale
Capacités transversales

Documents en lien :

Cartes du jeu imprimables
Vidéo « Le chemin de l'école, ensemble »
Affiche et vidéo de l'OFSP

Projet mené avec DNA-Studios, David Hofer, Martin Charrière, Antoine Desbois, Nicolas Gachoud, Nathanaël Monney.

Chef de projet DFJC : Julien Schekter
info@coronaquest.game

« CORONAQUEST »

LE JEU POUR INTÉGRER LES GESTES SANITAIRES

Introduction

CoronaQuest est un projet réalisé entre le 29 avril et le 9 mai par le Département de la formation, de la jeunesse et de la culture du Canton de Vaud (Suisse) dirigé par la conseillère d'État Cesla Amarelle.

Librement inspiré du célèbre *Hearthstone*, CoronaQuest est un jeu de cartes en ligne avec des points de courage. Il a été conçu pour que ses règles soient assimilées en jouant. Néanmoins, vous trouverez une prise en main rapide en annexe.

Objectifs du jeu

Dans cette période de pandémie de coronavirus, ce jeu a pour but de sensibiliser les élèves aux gestes sanitaires et aux actions à entreprendre pour vivre un retour en classe dans un climat serein, sécurisé et avec une attitude bienveillante les uns envers les autres.

Pistes d'exploitation générale

- Découvrir le jeu.
- Lister et rappeler les gestes sanitaires en lien avec les règles d'or (documents OFSP) pour les élèves.
- Affiner, partager et éprouver les stratégies de jeu pour repousser le virus.
- Prolonger l'expérience du jeu avec ses camarades et la famille.

Les cartes peuvent également être imprimées à partir de coronaquest.game/ecole/cards.pdf pour jouer, pour faciliter l'apprentissage des règles ou pour aborder certaines facettes particulières du jeu.

Liens avec le plan d'études

En découvrant le jeu CoronaQuest avec les élèves, l'enseignant-e aborde principalement des thématiques Santé et bien-être par ses aspects émotionnels et de sécurité sanitaire. Les objectifs suivants sont également travaillés :

Français

- Compréhension et production de textes oraux (le texte qui règle des comportements : la règle de jeu)
- Utilisation d'un vocabulaire spécifique
- Approches inter-linguistiques (plateforme multilingue)

Mathématiques

- Mise en œuvre d'une stratégie de résolution
- Ajustement d'essais successifs
- Vérification, puis communication d'une démarche (oralement)
- Identification des invariants d'une situation
- Communication des résultats et des interprétations

Citoyenneté

- Développement de compétences civiques et culturelles qui conduisent à exercer une citoyenneté active et responsable (droits et devoirs, responsabilités…)

Capacités transversales et Formation générale

- Collaboration, communication, stratégies d'apprentissage, pensée créatrice, démarche réflexive
- Santé et bien-être, Choix de projets personnels, Vivre ensemble et exercice de la démocratie, Interdépendances – sociales – économiques et environnementales
- MITIC
    - Utilisation de l'environnement multimédia
    - Éducation aux médias

Science informatique (pour les établissements pilotes)

- Algorithmes de la vie courante : Se laver les mains[1]
    - Exécuter/créer un algorithme simple
    - Savoir qu'un algorithme est une succession d'étapes permettant de résoudre un problème, d'effectuer une tâche
    - Découvrir le lien entre les algorithmes et les langages informatiques
    - Expliquer qu'une suite d'instructions constitue un programme
    - Anticiper le résultat d'une suite d'instructions sans l'exécuter
    - Repérer des motifs qui se répètent dans une suite d'instructions et utiliser une boucle (voir annexe) pour en simplifier l'écriture

[1] Fiche pédagogique : Algorithmes de la vie courante, *Se laver les mains*, EPFL, LEARN

Pistes d'exploitation au cycle 1

Avant de jouer à CoronaQuest en ligne avec les élèves, une présentation du jeu par étapes est conseillée, afin de familiariser les élèves à son contenu.

Étape 1 : découverte des cartes offensives et défensives

Ces cartes permettent de mettre en place certaines règles d'or et gestes barrières à appliquer dans la vie de tous les jours. Leur compréhension servira également à pouvoir faire des choix lorsque les élèves joueront à CoronaQuest avec leur enseignant-e.

- Présenter, en version papier, les cartes offensives et défensives (cartes jaunes et roses).
- Afficher, au tableau par exemple, les 5 cartes offensives du jeu (en ligue « bronze »). Faire remarquer leur couleur (toutes les cartes sont roses) et les illustrations.

- Les élèves découvrent avec l'enseignant-e comment on peut se défendre contre ces attaques. Afficher les 5 cartes défensives du jeu (en ligue « bronze »). Faire remarquer leur couleur (toutes les cartes sont vertes) et les illustrations.

- Prendre chaque carte défensive et demander quelle carte offensive permet de contrer cette attaque (liens avec les gestes barrières).
- Placer chaque carte défensive sous chaque carte offensive.
- S'entrainer. Diverses pistes :
    - Tirer au hasard des cartes offensives. Les élèves désignent la carte défensive correspondante.
    - Distribuer les cartes défensives aux élèves (selon le nombre d'élèves, prévoir plusieurs fois la même carte).
    - L'enseignant tire une carte offensive et l'affiche. Un-e élève qui a une carte défensive adéquate vient la déposer au tableau.

Ces cartes peuvent être affichées en classe, par paire.

Étape 2 : Présentation des personnages et des cartes bonus

Pour la compréhension du jeu, cette présentation servira à identifier les personnages et les cartes bonus des cartes offensives et défensives.

Présenter les différents personnages qui attaquent (personnages ennemis) :

Présenter les personnages qui nous défendent :

Présenter les 3 cartes bonus qui attaquent directement le virus ou renforcent les personnages. Faire remarquer leur couleur (les 3 cartes sont jaunes) et les illustrations.

Proposer une activité pour familiariser les élèves avec ces cartes. Par exemple : retirer une carte et trouver celle qui manque, les trier par catégorie et expliquer ses choix, proposer un Memory (impression des cartes à double), mettre à disposition des versions à colorier selon une consigne précise, proposer un jeu des familles avec une carte personnage ennemi comme carte à se débarrasser (Jeu *Mistigri*). Les illustrations sont en libre téléchargement sur le site.

Étape 3 : Présentation du jeu en ligne

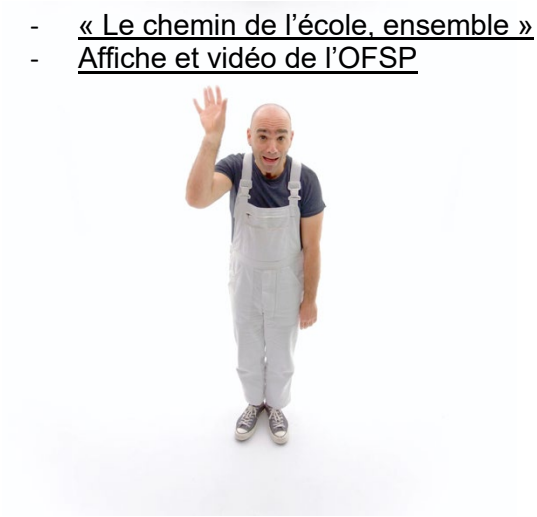
Jouer à CoronaQuest en ligne collectivement. Organiser l'activité en fonction du matériel à disposition et de la configuration de classe. Quelques propositions :

- Projection au beamer ou sur le tableau interactif. L'enseignant-e manipule le jeu et anime l'activité et les élèves choisissent les cartes à placer.
- En 1-2P : atelier autour d'un écran (iPad, ordinateur). L'enseignant-e veille que chaque élève puisse voir l'écran malgré la distance réglementaire. Il-elle manipule et anime l'activité et les élèves choisissent les cartes à placer.
- En 3-4P : Selon le niveau de compréhension des élèves, l'enseignant-e explique le jeu et son fonctionnement à 2-3 élèves de 4P qui expliqueront aux autres (tutorat).

Il n’est pas attendu d’expliquer en détail le jeu (conséquences des attaques, attribution des points, compréhension fine de l’usage des gemmes…). Laisser l’animation se faire. L’élève doit pouvoir lancer le jeu, maîtriser le choix des cartes (défilement horizontal) et valider le tour. Veiller à limiter le temps d’écran.

Documents en lien avec les gestes barrières et les règles d’or :

- « Le chemin de l’école, ensemble »
- Affiche et vidéo de l’OFSP



Nota bene :
Toutes les cartes du jeu CoronaQuest sont téléchargeables sur le site. Après découverte des cartes, ces dernières peuvent être affichées aux endroits opportuns dans la classe (se laver les mains + désinfection -> lavabo …).

Pistes d'exploitation au cycle 2

Par groupes, laisser les élèves découvrir CoronaQuest par tâtonnement (limiter le temps). Il est également possible d'expliquer le jeu et son fonctionnement à quelques élèves qui expliqueront à leur tour à d'autres élèves (tutorat). Si souhaité, distribuer les règles du jeu que vous aurez créées.

Après la découverte, lancer collectivement une discussion[2] en demandant aux élèves de raconter leur expérience :

- Quel est le sujet principal du jeu ?
- Que faut-il pour gagner à ce jeu ?
- Certains éléments vous rappellent-ils quelque chose que vous connaissez, dont vous avez entendu parler ? Si oui, lesquels ?
- Quels éléments peuvent vous empêcher d'atteindre le but ?
- Comment contrer ces attaques ?
- …

Faire ressortir les règles barrières et les règles d'or (j'utilise mon coude lorsque je tousse, si je suis inquiet ou j'ai peur, j'en parle à un-e adulte, je me lave les mains pour lutter contre le virus, etc.)

Proposer plusieurs moments (limités dans le temps) pour que les élèves puissent tester les stratégies proposées durant le ou les moments de discussion.

Prolongements

- Rédiger un descriptif pour chacune des cartes.
- Créer un jeu de cartes à l'aide des illustrations du jeu.
- Créer une nouvelle carte de jeu de la ligue argent et la proposer aux créateurs du jeu info@coronaquest.game.
- Rédiger un courriel (ou lettre) à la conseillère d'État (info@coronaquest.game) pour lui dire comment se déroule le retour en classe et/ou parler de la découverte de ce jeu surprise.

Documents en lien avec les gestes barrières et les règles d'or :

- « Le chemin de l'école, ensemble »
- Affiche et vidéo de l'OFSP

Nota bene :
Pour les élèves de 5-6P, il est possible de proposer un Memory avec les personnages, les cartes offensives et défensives (paires semblables ou paires contraires : ennemi/ami – fièvre/appel médecin – …) ou proposer un jeu des familles avec une carte personnage ennemi comme carte à se débarrasser (Jeu *Mistigri*). Les illustrations sont en libre téléchargement sur le site.

[2] Questions inspirées du chap. 4 « Les jeux électroniques en classe »

Pistes d'exploitation au cycle 3

De manière individuelle, laisser les élèves découvrir CoronaQuest par tâtonnement. Il est également possible d'expliquer le jeu et son fonctionnement à quelques élèves qui expliqueront à leur tour à d'autres élèves (tutorat). Si souhaité, distribuer les règles du jeu que vous aurez créées.

Après la découverte, lancer collectivement une discussion[3] en demandant aux élèves de raconter leur expérience :

- Quel est le sujet principal du jeu ?
- Que faut-il pour gagner à ce jeu ?
- Quels éléments peuvent vous empêcher d'atteindre le but ?
- Certains éléments vous rappellent-ils quelque chose que vous connaissez, dont vous avez entendu parler ? Si oui, lesquels ?
- Qu'avez-vous appris avec ce jeu ?
- Quels sont les principaux thèmes soulevés par le jeu ?
- …

Faire ressortir les règles barrières et les règles d'or (j'utilise mon coude lorsque je tousse, je me lave les mains, etc.)

Proposer plusieurs moments pour que les élèves puissent élaborer leur stratégie par écrit et les confronter aux autres.

Établir une liste de vocabulaire spécifique au jeu (gemme, contrer, deck, ligue, PA …)

Prolongements

- Créer un questionnaire d'appréciation du jeu que les développeurs pourraient proposer pour avoir un retour des joueurs et améliorer le jeu (graphisme, jouabilité, durée de jeu, durée moyenne d'une partie, propositions individuelles …) info@coronaquest.game.
- Imprimer les cartes du jeu, rédiger les règles du jeu en en ligne et jouer
- Créer une nouvelle carte de jeu de la ligue diamant et la proposer aux créateurs du jeu info@coronaquest.game.
- Réaliser une capsule audio ou vidéo avec commentaire d'un match en direct sur scolcast.ch
- Aborder la culture du jeu vidéo autour du « pay to win » et sur la manière d'amener les joueurs à dépenser de l'argent dans des jeux de base gratuits.

Documents en lien avec les gestes barrières et les règles d'or :

- « Le chemin de l'école, ensemble »
- Affiche et vidéo de l'OFSP

Dossiers en lien avec la thématique « coronavirus » sur RTS Découverte :

- Y'a pas école ? » décrypte les fake news

  https://www.rts.ch/play/tv/ya-pas-ecole-/video/les-fake-news?id=11199378&startTime=25.508566594

- Comment distinguer l'information de la désinformation ?

  https://www.rts.ch/decouverte/monde-et-societe/economie-et-politique/information-et-desinformation/

[3] Questions inspirées du chap. 4 « Les jeux électroniques en classe »

CoronaQuest : prise en main rapide

DÉCOURAGEZ LE CORONAVIRUS !

A l'aide des bons gestes,
luttez contre Corona (l'ordinateur).

Le premier qui retire tous les points de courage à l'adversaire remporte la victoire.

Corona

Vous

CORONA ET VOUS JOUEZ À TOUR DE RÔLE.

En début de partie, chacun reçoit **des cartes,** distribuées au hasard. Elles permettent de mener **diverses actions.**

Consultez vos cartes en cliquant sur **« MES CARTES** » et faites-les défiler horizontalement à l'aide du doigt ou de la souris.

Les cartes se divisent en **3 catégories :**

offensive

cadre jaune

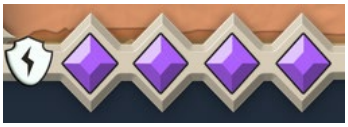
défensive

cadre vert

personnage

cadre brun

Au début du chaque tour, vous recevez **des gemmes d'énergie, nécessaires à l'utilisation de la majorité des cartes.**



A vous de jouer!

Lors de votre tour, **placez des cartes de personnage ou jouez des cartes offensives**, jusqu'à concurrence du nombre de gemmes d'énergie disponible.

La carte de personnage se place **sur le plateau de jeu**, pour vous protéger et attaquer au tour suivant.

La carte d'attaque a un **effet immédiat** sur Corona ou apporte **des améliorations** à votre équipe.

En cliquant sur **« TERMINÉ »**, vos **personnages actifs** sur le plateau de jeu se mettent alors à **attaquer les personnages** ennemis (microbes), puis Corona, s'il leur reste assez de points d'attaque.

LES PERSONNAGES OU MICROBES DONT TOUS LES POINTS DE COURAGE ONT ÉTÉ SUPPRIMÉS PAR L'ATTAQUE DES VIRUS SONT RETIRÉS DU JEU.

Corona joue...

Corona peut placer des microbes pour se défendre et vous attaquer, selon le même principe que vos personnages. Il peut aussi lancer **des attaques** directes que vous avez la possibilité de **contrer avec la carte défensive adéquate,** si vous l'avez en main.

Le tour se termine par l'attaque des microbes sur vos personnages, à défaut sur vos points de courage.

SOYEZ STRATÉGIQUES, UTILISEZ LES GESTES SANITAIRES ET REMPORTEZ LA VICTOIRE EN RÉDUISANT A NÉANT CORONA !