

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)
 4 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.

En exploitant le jeu **CoronaQuest** avec les élèves, l'enseignant-e aborde principalement des thématiques *MITIC* et *Santé et bien-être* par ses aspects émotionnels et de sécurité sanitaire, ainsi que des notions de *Citoyenneté*.

Formation générale

MITIC – Santé et bien-être – Choix de projets personnels – Vivre ensemble et exercice de la démocratie – Interdépendances (sociales, économiques et environnementales) – Identité :

- Utilisation de l'environnement multimédia – Éducation aux médias
- Lien entre le comportement et la santé, les notions de risque, l'identification des ressources mobilisables en cas de besoin
- Lien dans la relation aux autres, à son environnement social et économique et le rôle que chacun a à jouer pour contrer la pandémie
- Responsabilité individuelle face au groupe

Capacités transversales

Collaboration, communication, stratégies d'apprentissage, pensée créatrice, démarche réflexive

Citoyenneté

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

*Selon la manière dont **CoronaQuest** est exploité en classe, des objectifs disciplinaires peuvent être travaillés au travers d'activités spécifiques. Les pistes d'exploitation proposées ci-après permettent de travailler, par exemple, les objectifs du PER suivants :*

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) : développement d'attitudes positives face aux langues et à leur apprentissage

Langues étrangères (allemand, anglais, italien)

- Repérage de mots isolés ou de petites phrases à l'aide du contexte
- Découverte et compréhension de mots nouveaux à l'aide du contexte
- Repérage et mise en relation d'informations explicites

Mathématiques

- | | |
|--|--|
| - Mise en œuvre d'une stratégie de résolution | - Pose de conjecture, puis validation ou réfutation |
| - Ajustement d'essais successifs | - Réduction temporaire de la complexité d'un problème |
| - Vérification et communication d'une démarche, des résultats et des interprétations (oralement) | - Dédution d'une ou plusieurs informations nouvelles à partir de celles qui sont connues |
| - Tri et organisation des informations | |

Arts visuels

- Mobilisation de ses perceptions sensorielles
- Description d'une image en utilisant un vocabulaire usuel
- Jeu de mémorisation sensorielle avec accent sur le visuel (jeu du détective, puzzle, pièce manquante,...)
- Découverte et reconnaissance des couleurs (et leur déclinaison), des matières, des formes

Science informatique (pour les établissements pilotes)

Algorithmes de la vie courante : se laver les mains¹

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

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 contenu².

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'entraîner. 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.

² Les illustrations présentées aux étapes 1 et 2 sont tirées de la ligue « Bronze » (= premier niveau de **CoronaQuest**). D'autres cartes existent. Elles sont toutes téléchargeables à l'adresse suivante : <https://coronaquest.game/ecole/cards.pdf>

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 [ici](#).

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 et naviguer dans les menus, 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 [ici](#). Après découverte des cartes, ces dernières peuvent être affichées aux endroits opportuns dans la classe (se laver les mains + désinfection -> lavabo ...).

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 ou montrer où se trouve l'aide en ligne (-> lancer une partie puis cliquer sur le bouton « menu » et choisir « Comment jouer ? »).

Après la découverte, lancer collectivement une discussion³ 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 ? Par exemple, comment gagner un duel si la carte offensive « toux » apparaît ?
- ...

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 d'autres moments (limités dans le temps) pour que les élèves puissent tester les stratégies proposées durant le ou les moments de discussion. Mélanger les groupes pour favoriser les échanges. En fonction de la ligue choisie, prévoir 20-30 minutes pour permettre de jouer 2-3 parties. Éventuellement, proposer en 7-8P de rejouer dans une autre langue (ALL ou ANG).

D'autres pistes d'exploitation ou prolongements

- Rédiger un descriptif pour chacune des cartes (cartes offensives, cartes défensives, cartes des personnages avec, par exemple, leur valeur d'attaque [-> dégâts infligés par un personnage après une attaque] et leur valeur de durabilité ou de protection [-> points qui seront retirés lorsque le personnage subit des attaques d'un ennemi], etc.).
- Créer un jeu de cartes et ses règles à l'aide des illustrations du jeu.
- Créer une nouvelle carte 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.
- Sélectionner 2 ou 3 cartes et rédiger/raconter un récit d'aventure en respectant les étapes du schéma narratif en s'inspirant des cartes sélectionnées.
- Proposer aux élèves de jouer en famille dans la langue maternelle.
- Durant d'autres moments d'enseignement et lorsque cela s'y prête, faire référence aux découvertes réalisées lors du jeu.

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

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*). Toutes les cartes du jeu **CoronaQuest** sont téléchargeables [ici](#).

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 discussion⁴ 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 ? Comment les contrer ?
- 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. Éventuellement, mélanger les groupes pour favoriser les échanges. En fonction de la ligue choisie, prévoir 20-30 minutes pour permettre de jouer 2-3 parties.

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

Autres pistes d'exploitation ou Prolongements

- À partir de la situation que nous vivons avec le nouveau coronavirus, initier un débat avec les élèves sur la notion de règle. Pourquoi fixer des règles ? Dans quels buts ? Quels aspects de la vie en collectivité nécessitent des règles ? Distinguer dans quelles situations l'intérêt personnel est subordonné à l'intérêt collectif. Ouvrir ensuite le débat sur les valeurs liées à la solidarité et les situations où la solidarité s'impose.
- 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 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.
- En français, débat oral ou rédaction d'un texte argumentatif autour de la pertinence d'utiliser la médiation du jeu dans l'enseignement (notamment les *serious games* ou *jeux sérieux*).

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

- Après avoir joué en français, rejouer en allemand puis en anglais. Même débiter tout de suite dans la langue étrangère (option italien, par exemple). Établir une liste de vocabulaire spécifique au jeu. Par la suite, essayer de jouer dans une langue non connue.
- Comparer les abréviations, les onomatopées, etc. d'une langue à l'autre.
- Durant d'autres moments d'enseignement et lorsque cela s'y prête, faire référence aux découvertes réalisées lors du jeu.

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

- « Y'a pas école ? » décrypte les *fake news*.
- Comment distinguer l'information de la désinformation ?

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

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



CoronaQuest : prise en main rapide

DÉCOURAGEZ LE CORONAVIRUS !

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

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



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



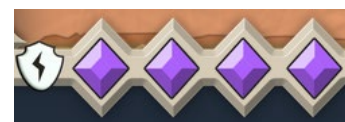
cadre vert

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 !