



Cartaventura au Collège

Transformez vos élèves en apprentis auteurs
d'un jeu de société !



TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	p.2
À LA DÉCOUVERTE DE LA GAMME CARTAVENTURA !	p.4
INTRODUCTION	p.6
CRÉATION D'UN SCÉNARIO DE CARTAVENTURA	p.10 À 28
SÉANCE 1 : Réaliser la carte d'identité d'un personnage de Cartaventura	p.10
SÉANCE 2 : Le schéma narratif	p.15
SÉANCE 3 : Le lexique de Cartaventura	p.20
SÉANCE 4 : La rédaction d'un scénario ou d'un morceau de scénario	p.22
SÉANCE 5 : Faire la promotion d'un scénario Cartaventura	p.26
DES ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES	p.29 À 37
ANGLAIS : Cartaventura aux États-Unis	p.29
LANGUE ÉTRANGÈRE : Réaliser la carte d'identité d'un personnage de Cartaventura	p.34
ARTS PLASTIQUES / ÉDUCATION MUSICALE : Découvrir des artistes	p.36

OUTILS DE TRAVAIL FOURNIS DANS LE DOSSIER EN ANNEXES

UN LOT DE CARTES VIERGES À COMPLÉTER

Ce lot de cartes conçu spécialement pour ce dossier par Thomas Dupont, auteur de Cartaventura, vous permet de réaliser votre propre jeu en classe de manière très simplifiée. Le nombre de cartes des différents types, ainsi que la mécanique de ce Cartaventura scolaire sont déjà en place. Il ne reste plus qu'à compléter les cartes !

UNE FICHE DE VOCABULAIRE DU CINÉMA

Une fiche reprenant les principaux éléments d'analyse au cinéma pour vous accompagner sur la séance 4 avec le scénario Hollywood. Vous pourrez distribuer cette fiche aux élèves pour toutes vos études d'images fixes et mobiles !

À LA DÉCOUVERTE DE LA GAMME CARTAVENTURA !

Qu'est-ce que Cartaventura ?

Cartaventura est une **gamme de jeux de cartes à lire** qui propose au joueur **d'incarner un personnage historique** et de vivre ainsi de nombreuses aventures.

Grâce à Cartaventura, les élèves auront l'opportunité, **en binôme ou en groupe**, de **coopérer**, de participer à des échanges et d'**écouter** les autres membres du groupe. Chacun devra **argumenter et appuyer son point de vue** en reprenant les éléments du scénario. Sur le même principe que la gamme Un livre dont vous êtes le héros, chaque aventure vous offre l'opportunité de **plonger, de manière ludique, les élèves dans un contexte historique spécifique**.

Jouer à Cartaventura en classe

1. **Préparer une boîte de jeu par groupe**. Pour une utilisation optimale, nous vous recommandons des îlots de 4 élèves.
2. **L'élève qui commence la narration lit la carte posée sur le dessus du paquet** au reste du groupe et **effectue les actions indiquées**. La parole passe ensuite à l'élève suivant.e. Pour une meilleure compréhension, nous vous conseillons de débiter le jeu en classe entière. Les élèves pourront commencer à travailler en groupe lorsqu'ils auront à effectuer leur premier choix.
3. Lors d'une aventure Cartaventura, **les élèves jouent le même personnage et prennent ensemble des décisions**. En fonction des choix effectués, leur aventure est différente d'une partie à l'autre.
4. **Le jeu se termine** lorsque les élèves piochent **la carte 70 ou une carte qui indique que la partie est perdue**.

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



- Coopération
- Argumentation
- Connaissance du monde

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle/spatiale
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Linguistique



PRÉREQUIS

- Connaissance du contexte historique
- Lecture fluide



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables, en binôme ou en groupe, **de coopérer**, de participer à des échanges et d'écouter les autres membres du groupe. Les élèves seront en outre capables **d'argumenter** et d'appuyer leur point de vue en reprenant les éléments du scénario.



Un jeu de Thomas Dupont, Pierre Buty, Arnaud Ladagnous

Édité par Blam !
Prix indicatif : 12€



de 1 à 6 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut incarner un personnage historique et vivre de nombreuses aventures, à l'aide de cartes de différents types : action, action immédiate, plan et objet.

Niveau :

- de 11 à 13 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie.
- de 13 à 14 ans : en autonomie avec aide au besoin

ESAR

- A 406 : Jeu de stratégie
- D 401 : Jeu coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com

1/5



Cartaventura dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Ophélie Gibert pour Blam !
dans le cadre du projet «Un jeu dans ma classe»
© Blam ! 2022

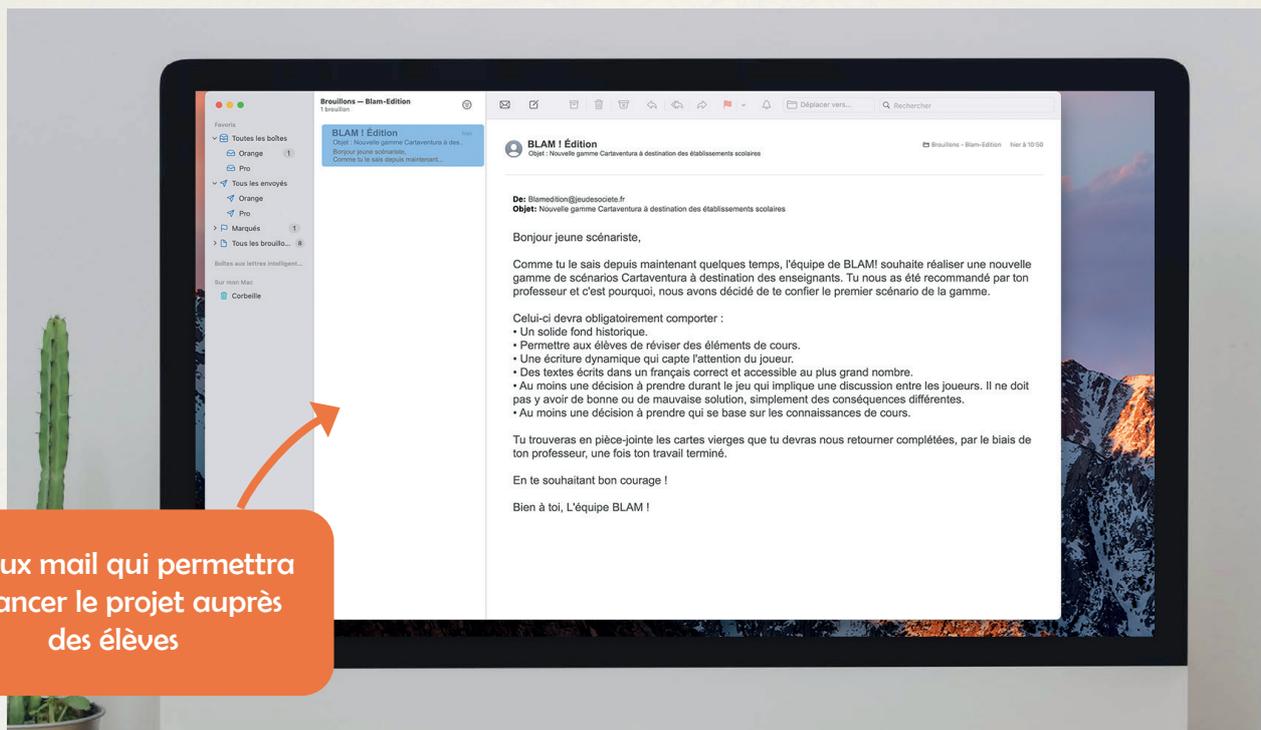


Rendez-vous sur le site [un jeu dans ma classe](http://www.unjeudansmaclasse.com) pour découvrir la fiche pédagogique du jeu et télécharger un scénario en print and play

INTRODUCTION

Ce dossier d'accompagnement né de la collaboration entre **Ophélie Gibert** et **BLAM !** s'inscrit dans le projet "**[Un jeu] dans ma classe**". Ce projet a pour objectif d'encourager l'apprentissage de compétences scolaires et le développement des élèves à travers le jeu de société moderne.

Vous trouverez dans ce dossier diverses activités créées autour des gammes de jeux Cartaventura et Cartaventura Odysée. Ces activités permettront aux élèves d'enrichir leur culture générale et de travailler sur l'écriture d'un scénario. Il est conseillé d'exploiter ce dossier avec les jeux Cartaventura et Cartaventura Odysée pour un résultat optimal.



Un projet interdisciplinaire

Nous vous proposons de réaliser un **projet interdisciplinaire entre le Français et l'Histoire**. Les élèves seront amenés à **se mettre dans la peau d'un scénariste Cartaventura**. Ils devront **rédigier un récit historique** dans lequel leur personnage sera amené à vivre différentes péripéties.



Pour voir un exemple complet de scénario créé par des élèves, rendez-vous dans le document « **HOMÈRE, scénario de démonstration** »

Grèce, an 770 avant Jésus Christ. Je suis Homère, conteur itinérant. Je voyage et chante les exploits de célèbres héros de ville en ville. Tu as sans doute déjà entendu parler d'Achille et son petit problème au talon ? Ou bien, d'Ulysse qui éprouve quelques difficultés à retrouver le chemin de sa maison ? Tous ces récits, j'en suis l'auteur !

Organisation des séances

Pour vous accompagner dans la réalisation de ce projet, nous vous proposons différentes séances clés en main :

- RÉALISER LA CARTE D'IDENTITÉ D'UN PERSONNAGE (**SÉANCE 1**)

Définir le personnage historique autour duquel le jeu va prendre forme et **faire des recherches à son sujet**. Vous pouvez proposer à vos élèves de se transformer en détectives privés avec une fiche de renseignements à retrouver.

- CONCEVOIR LE SCHÉMA DE SON RÉCIT (**SÉANCE 2**)

Déterminer la trame du scénario : le point de départ, l'objectif du personnage, les différentes péripéties auxquelles il va devoir faire face, les différentes fins possibles mais aussi les figures historiques qu'il va pouvoir croiser sur son chemin.

- ENQUÊTER SUR LE VOCABULAIRE D'ÉPOQUE (**SÉANCE 3**)

Utiliser un langage approprié au contexte historique. Vous pourrez, selon le niveau de vos élèves, définir différents types de recherches : objets, vêtements d'époque, professions, expressions, tournures de phrases, etc.

- RÉDIGER UN SCÉNARIO OU UN MORCEAU DE SCÉNARIO (**SÉANCE 4**)

Écrire le scénario. Lors de cette étape qui fera en réalité l'objet de plusieurs séances, les élèves seront amenés à rédiger les cartes du jeu. Dans un premier temps au brouillon, puis au propre. Dans le dossier, vous trouverez des cartes vierges que les élèves pourront directement compléter sur papier ou sur ordinateur.

- FAIRE LA PROMOTION DE SON SCÉNARIO CARTAVENTURA (**SÉANCE 5**)

Faire connaître son jeu. Dans cette séance, les élèves devront imaginer différents moyens de communication pour mettre en valeur leur scénario et ainsi éveiller la curiosité de leurs camarades.

Des activités complémentaires

Il est bien évidemment possible d'inclure d'autres disciplines au sein du projet. Dans cette optique, nous avons imaginé quelques activités complémentaires :

- CARTAVENTURA AUX ÉTATS UNIS (**ANGLAIS**)

En cours d'Anglais, deux activités basées sur les scénarios Cartaventura Oklahoma et Cartaventura Hollywood.

- RÉDIGER UN SYNOPSIS DANS UNE LANGUE ÉTRANGÈRE (**LANGUE ÉTRANGÈRE**)

En cours de langue étrangère, des idées d'activités pour permettre aux élèves de réfléchir à la dimension internationale d'un jeu. En effet, Cartaventura n'est pas uniquement diffusé en France. Plusieurs traducteurs s'occupent d'adapter chacun des scénarios de la gamme dans différentes langues : anglais, allemand, espagnol, italien, etc.

- DÉCOUVRIR DES ARTISTES (**ARTS PLASTIQUES/ÉDUCATION MUSICALE**)

En cours d'Arts Plastiques et / ou d'Éducation Musicale, des idées d'activités pour que les élèves puissent réaliser leurs propres illustrations mais aussi une playlist appropriée pour accompagner une partie de leur Cartaventura.

Comment ça marche ?

Les séances sont chacune composées de **fiches enseignantes** et de **fiches élèves**. Les fiches enseignantes vous guideront à travers l'activité proposée. Les fiches élèves sont destinées à être photocopiées et distribuées aux élèves pour la bonne réalisation de la séance. N'hésitez pas à ajouter ou à supprimer certains éléments afin de **vous approprier les fiches** et de **les adapter à vos besoins**.

Les séances proposées dans ce dossier peuvent être **utilisées de manières détachées et autonomes** ou bien, être travaillées dans leur ensemble afin de **concevoir votre propre Cartaventura** dans le cadre d'un usage scolaire. Vous pourrez ainsi réaliser un projet interdisciplinaire à l'année dans lequel les élèves pourront devenir apprentis auteurs d'un jeu de société.

Les séances peuvent ainsi être utilisées dans n'importe quel ordre si elles sont employées de manière autonome. En revanche, si vous souhaitez réaliser le projet dans son entièreté, nous vous recommandons de suivre l'ordre indiqué.

Cette icône “” vous permettra de voir en un clin d’oeil les éléments du dossier réservés aux enseignants qui souhaitent créer un jeu Cartaventura. Pour vous aider, vous trouverez en annexes un lot de cartes vierges ainsi qu'un scénario de démonstration.

Les enseignants qui souhaitent s'investir dans un projet à l'année, en réalisant le dossier dans son intégralité avec la création d'un Cartaventura, **peuvent nous contacter** cartaventuraenclasse@blam-edition.com ! L'équipe de BLAM ! et Ophélie Gibert seront ravis de vous accompagner dans cette aventure.

Dans ce dossier, vous trouverez des séances construites pour les matières suivantes : histoire-géographie et Enseignement Moral et Civique, français, anglais, éducation musicale et arts plastiques. Selon votre projet et le nombre d'enseignants impliqués, vous pouvez bien sûr procéder à des ajustements afin d'**étendre le jeu à d'autres disciplines** !

Les scénarios de la gamme Cartaventura proposés à l'intérieur de ce dossier ont tous **fait l'objet de séances en classe**, dans différents établissements, **avec des élèves de la sixième à la troisième (de 11 ans à 15 ans)** au cours de l'année scolaire 2021-2022.

Des fiches pédagogiques “[Un Jeu] dans ma classe” sont également disponibles pour d'autres jeux. Pour vous les procurer, rendez-vous sur www.unjeudansmaclasse.com.

SÉANCE 1 :

Réaliser la Carte d'identité d'un personnage de Cartaventura

Séance à réaliser en salle informatique ou avec un chariot de tablettes.

Matière(s) concernée(s)	Objectifs ciblés	Compétences visées
<ul style="list-style-type: none"> - Histoire-géographie - Français 	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable d'effectuer des recherches - Savoir sélectionner des informations et vérifier ses sources - Travailler en équipe : apprendre à communiquer et s'entraider 	<ul style="list-style-type: none"> - S'informer dans le monde du numérique - Chercher des informations - Coopérer et mutualiser - Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Descriptif de la séance

Avant de commencer l'écriture du récit, le scénariste (tout comme l'écrivain) est obligé de **réaliser des recherches historiques** sur le personnage et le décor dans lequel il évolue.

Dans cette première séance, les élèves sont d'abord invités à **compléter une carte d'identité** afin de récolter des informations sur le personnage principal d'un des scénarios Cartaventura. Pour s'aider, ils pourront s'appuyer sur le livret historique fourni à l'intérieur de la boîte.

Dans un second temps, ils devront effectuer un travail similaire afin de rassembler des **renseignements sur le contexte historique et le personnage principal de leur propre scénario.**

Cette séance peut être réalisée de manière individuelle, en binôme ou en îlot selon vos envies.



REMARQUE : Il est possible de réaliser cette deuxième partie, même si vous ne souhaitez pas créer un scénario Cartaventura dans sa totalité. Vous pouvez très bien vous en servir pour demander aux élèves de chercher des informations sur l'époque et personnages historiques que vous êtes en train d'étudier dans le programme.



INFORMATION À COMMUNIQUER AUX ÉLÈVES AU DÉBUT DE LA PREMIÈRE SÉANCE :

La maison d'édition BLAM ! a décidé de réaliser une **nouvelle gamme Cartaventura à destination des établissements scolaires**. C'est pourquoi elle a décidé de faire appel à vous pour réaliser le tout premier scénario qui sera commercialisé à la rentrée prochaine. Votre récit devra reprendre des **éléments du programme** dans différentes matières. Cette gamme a pour objectif de permettre aux élèves de **réviser tout en s'amusant** !

Pour vous accompagner

Vous trouverez en annexe un tableau récapitulatif des principaux personnages historiques rencontrés dans chacun des scénarios Cartaventura, ainsi que l'époque dans laquelle ils évoluent.

SÉANCE 1 :

Réaliser la Carte d'identité d'un personnage de Cartaventura

Avant d'écrire un scénario Cartaventura, il faut **mener des recherches historiques** afin de récolter des informations sur **le personnage principal** du récit et **le contexte historique** dans lequel celui-ci a évolué.

1. À ton tour de jouer au détective. En t'aidant des informations acquises au cours de ta partie, du livret historique et d'un moteur de recherches, **complète la carte d'identité** du personnage principal du Cartaventura auquel tu as joué.

Carte d'identité de mon personnage



Nom :

Prénom :

Pays d'origine :

Date de naissance :

Date de décès :

Profession :

Faits marquants :

.....

.....

.....

.....

.....

Pays parcourus





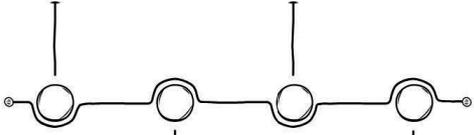






Évènements historiques importants durant cette période

Date :	Date :
Évènement :	Évènement :



Date :	Date :
Évènement :	Évènement :

Personnages historiques marquants durant cette période :

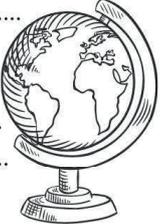
.....

.....

.....

.....

.....



2. Il va falloir **te documenter sur un personnage historique étudié en classe** afin de réaliser ton propre scénario Cartaventura.

Note **les informations les plus utiles** que tu trouveras à son sujet : particularités physiques, traits de caractère connus, religion, entourage, ennemis, contexte historique, faits marquants, anecdotes sur sa vie... Autant d'éléments qui te permettront d'apporter des éléments réalistes à l'intérieur de ton récit.

SÉANCE 2 : Le schéma Narratif

Matière(s) concernée(s)	Objectifs ciblés	Compétences visées
- Français	<ul style="list-style-type: none"> - Étudier les schémas types de la construction d'un récit - Comprendre le fonctionnement de Cartaventura et sa complexité en termes d'écriture - Réaliser la trame d'un scénario - Travailler en équipe : apprendre à communiquer et s'entraider 	<ul style="list-style-type: none"> - S'informer dans le monde du numérique - Chercher des informations - Coopérer et mutualiser - Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Descriptif de la séance

Cette séance a pour objectif de **réaliser la trame** d'un scénario Cartaventura tout en étudiant le **schéma narratif** et certains éléments du **schéma actanciel**. Avant de rédiger les cartes du jeu, il faut créer son squelette : savoir quel va être notre objectif, les différentes épreuves à traverser, connaître les différents adjuvants et opposants qui vont nous permettre d'évoluer tout au long de notre aventure.

La trame constituée sera plus ou moins complexe selon l'âge et le niveau de vos élèves. Si vous réalisez cette séance avec une classe de sixième, vous pouvez en amont réviser le schéma narratif. Cette séance peut être réalisée de manière individuelle, en binôme ou en îlot selon vos envies.



REMARQUE : La trame que nous vous proposons de réaliser avec vos élèves est une version scolaire et donc très simplifiée d'un scénario Cartaventura. Ainsi, vous n'aurez qu'une fin possible, mais deux manières d'y parvenir.



Cette activité, qui peut bien sûr être étalée sur plusieurs séances, constitue **la première phase du travail de brouillon**. Elle peut donner lieu à une évaluation.

Vous pouvez décider de **réaliser un récit collectif**, dans ce cas, en fin de séance, il faudra regrouper les idées de chacun pour créer une seule et unique trame. Vous avez aussi la possibilité de **créer un jeu de cartes par groupe de travail**.

SÉANCE 3 : Le Lexique de Cartaventura

Séance à réaliser en salle informatique ou avec un chariot de tablettes.

Matière(s) concernée(s)	Objectifs ciblés	Compétences visées
<ul style="list-style-type: none"> - Français - Histoire 	<ul style="list-style-type: none"> - Enrichir son vocabulaire - Découvrir des objets et des éléments de langage d'une époque donnée - S'initier au Réalisme 	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser la structure, le sens et l'orthographe des mots - S'approprier le fonctionnement des sociétés - Chercher des informations - Coopérer, respecter les autres

Descriptif de la séance

Cette séance a pour objectif d'enrichir le vocabulaire des élèves et leur faire découvrir des objets, mais aussi des éléments de langage d'une époque donnée. Dans les scénarios Cartaventura, le lexique utilisé correspond à l'époque à laquelle se situe l'action. Ainsi, les élèves seront amenés, au cours de cette activité, à rechercher, d'abord dans les cartes du jeu Cartaventura, le vocabulaire, les objets et tournures de phrases spécifiques à la période étudiée. Puis, ils seront invités à élargir leurs recherches, en trouvant d'autres éléments couramment employés à cette époque.



REMARQUE :

- Vous pouvez adapter le niveau de difficulté des recherches. Par exemple, si vous avez une classe de sixième, limitez les recherches aux objets.
- Les colonnes du tableau proposé dans la fiche élève sont à redéfinir selon le scénario choisi et le niveau de difficulté des recherches.
- Pour accompagner les élèves, vous pouvez pré-sélectionner une liste d'objets et d'accessoires à retrouver et définir.

- Vous pouvez répartir le tableau par groupe, en proposant à chacun des îlots de travailler sur une colonne spécifique. En fin de séance, vous pourrez mettre tous les éléments trouvés en commun.
- Si vous avez une classe de quatrième, vous pouvez profiter de cette séance pour définir le Réalisme.



Modification de la deuxième partie de la consigne : les élèves doivent rechercher des objets, vêtements, accessoires, éléments de langage, utilisés à la période où se déroule le scénario qu'ils sont en train d'écrire.

SÉANCE 3 : Le Lexique de Cartaventura

Il va falloir enquêter ! Recherche dans les cartes du jeu tous les indices qui permettent au joueur de comprendre à quelle époque et sur quel continent le scénario se situe.

<p><i>Objets</i></p> 	<p><i>Vêtements</i></p> 
<p><i>Nourriture</i></p> 	<p><i>Religion</i></p> 
<p><i>Vocabulaire</i></p> 	



SÉANCE 4 :

La rédaction d'un scénario ou d'un morceau de scénario

Séance à réaliser en salle informatique ou avec un chariot de tablettes.

Matière(s) concernée(s)	Objectifs ciblés	Compétences visées
- Français	<ul style="list-style-type: none"> - Écriture d'un récit à plusieurs mains - Rassembler des éléments de recherches pour rédiger - Être capable d'écrire un texte dans un français correct - Points de vue externe / interne 	<ul style="list-style-type: none"> - Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces - Pratiquer l'écriture d'invention - Coopérer, respecter les autres - Être autonome

Descriptif de la séance

Cette séance a pour objectif de permettre aux élèves de rédiger une ou plusieurs cartes de leur scénario Cartaventura. Dans un premier temps au brouillon, puis sur les cartes vierges disponibles en annexe du dossier.

L'activité inclut deux fiches élèves distinctes : l'une à destination des classes rédigeant uniquement quelques cartes du jeu et l'autre, destinée aux élèves réalisant la totalité du projet. Ces fiches comprennent les consignes générales de la séance ainsi qu'une grille d'auto-évaluation.



REMARQUE :

- Dans un premier temps, vous pouvez proposer aux élèves de rédiger leur texte sur ordinateur. Ainsi vous travaillez les compétences TICE et vous pouvez récupérer l'ensemble des fichiers pour les annoter et les corriger. Dans ce but, vous pouvez créer un document partagé avec vos élèves.
- Pour conserver les cartes, il est possible de les plastifier.
- Cette séance peut faire l'objet d'une évaluation.

 Les élèves doivent ici reprendre le travail effectué lors des séances précédentes afin de rédiger les cartes de leur jeu. Vous pouvez répartir l'écriture des différents morceaux du scénario en binôme ou en îlot de travail. Chacun étant chargé de la rédaction d'une ou deux cartes.

Pour vous accompagner

Vous trouverez en annexe du dossier les cartes vierges conçues par Thomas Dupont pour réaliser un Cartaventura scolaire.

Si vous souhaitez créer un Google Drive afin de rassembler les morceaux de texte de vos élèves et les annoter, mais que vous ne savez pas comment vous y prendre, vous pouvez visionner le tutoriel d'Audrey Bertin "[Créer un drive et partager des documents avec mes élèves](#)".

Vous pouvez aussi consulter le document « **Scénario de démonstration** » ou directement le « **Scénario Homère** » en annexe. C'est un scénario de démonstration prêt à l'emploi.

Vous pouvez vous en servir d'exemple en reprenant les différentes étapes du schéma narratif.



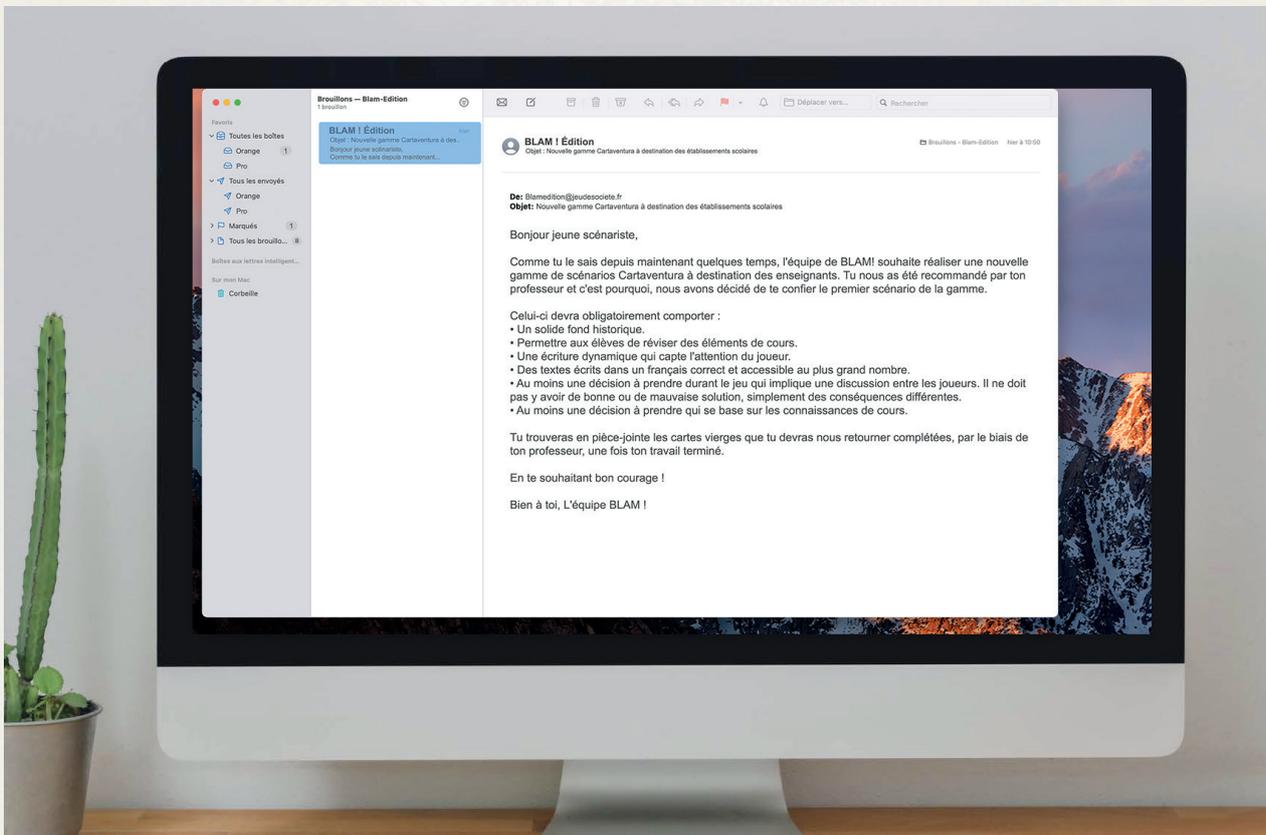
SÉANCE 4 :

La rédaction d'un scénario ou d'un morceau de scénario

Écrire le scénario de mon Cartaventura

Consignes

Maintenant que tu as effectué des recherches pour rédiger ton scénario, il est temps de reprendre l'ensemble de ton travail afin de rédiger ton propre Cartaventura ! En parlant de ça, il semblerait que tu aies reçu un nouveau mail dans ta boîte de réception. Lis-le attentivement, si tu veux que ton scénario soit édité.



M'auto-évaluer

	😊	😐	😞
J'utilise des informations historiques : lexique, objets, contexte...			
J'ai repris des éléments de cours.			
J'ai fait attention à la langue : grammaire, conjugaison, orthographe...			
J'imagine un récit qui peut susciter l'intérêt du joueur.			
Je choisis d'utiliser le point de vue externe ou interne ("je" ou "vous").			
Je sais travailler en équipe : partager mes idées, écouter les autres...			

SÉANCE 5 :

Faire la promotion d'un scénario Cartaventura

Matière(s) concernée(s)	Objectifs ciblés	Compétences visées
- Français  Toutes les matières impliquées dans le projet	- S'exprimer à l'oral devant d'autres élèves du collège - Présenter son projet, le défendre et savoir répondre aux questions - Animer un stand - S'initier à l'organisation d'un événement promotionnel	- S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire - Participer de façon constructive à des échanges oraux - Être autonome - Coopérer

Descriptif de la séance

Cette séance a pour objectif d'initier les élèves à la dernière phase de production d'un jeu de société et plus largement, d'un produit : la communication. Une fois qu'un nouveau Cartaventura est terminé, il est temps de le faire connaître du public. Nous vous proposons d'accompagner vos élèves sur la mise en place d'un stand d'animation au CDI, au foyer ou en salle polyvalente afin de présenter un scénario Cartaventura au reste de l'établissement.

La séance se divise en deux étapes :

- **Organiser la promotion de son stand d'animation** : création d'affiches, enregistrement d'un petit spot publicitaire ou annonce au micro de la vie scolaire pour annoncer l'événement, préparation d'un discours de présentation, organiser son stand...
- **Animer son stand** : le jour de l'événement animer des sessions Cartaventura et savoir répondre aux questions des élèves.

La fiche élève permet d'accompagner les élèves sur la première étape de l'activité. Elle a été conçue pour les enseignants ayant créé un Cartaventura avec leur classe. En modifiant quelques points, elle peut être facilement utilisée pour travailler sur un scénario Cartaventura existant.

 Cette séance vient boucler le projet sur lequel vos élèves et vous, vous impliquez depuis plusieurs mois. Elle doit permettre aux élèves de présenter leur travail au reste de l'établissement.

Il faudra choisir un titre pour votre scénario : il doit être court, facile à retenir, doit parler au public, susciter la curiosité et évoquer le thème historique dont il est question.

Vous avez la possibilité de réaliser un film ou d'enregistrer une vidéo pour documenter les différentes étapes du projet. N'hésitez pas à partager votre production finale avec nous ! Vous pouvez nous contacter cartaventuraenclasse@blam-edition.com

SÉANCE 5 :

Faire la promotion d'un scénario Cartaventura

LES ÉTAPES À SUIVRE POUR ORGANISER

Mon stand Cartaventura



AU COLLÈGE

Maintenant que ton jeu est prêt, il est temps de le faire connaître au reste de l'établissement afin de donner envie aux autres élèves de le tester et ainsi, réviser tout en s'amusant (promis, c'est possible) ! Cette phase du travail s'appelle **la promotion**. Les jeux de société sont souvent présentés à des stands lors de salons. C'est pourquoi, nous te proposons d'imaginer ton propre stand Cartaventura pour mettre en valeur ton jeu.

➡ ÉTAPE 1 : TROUVER UN TITRE À MON SCÉNARIO

Il va falloir trouver un titre court, facile à retenir, accrocheur et qui permette directement au joueur de comprendre l'univers de ton scénario (par exemple, un titre en lien avec le lieu où l'histoire se déroule ou bien la période historique).

.....

.....

.....

➡ ÉTAPE 2 : TROUVER COMMENT ANNONCER L'ÉVÉNEMENT

Pour attirer le plus de monde possible le jour J, il va falloir mettre en place des techniques de communication pour promouvoir ton événement. Plusieurs outils s'offrent à toi : la création d'affiches à placarder dans le collège, la distribution de flyers, la création d'une annonce sur le site du collège, la rédaction de posts sur les réseaux sociaux, une annonce micro à la vie scolaire lors des récréations, la création d'un spot publicitaire à présenter dans les classes, l'enregistrement d'un podcast pour expliquer le projet... Il faut réfléchir aux techniques les plus adaptées dans ton établissement.



➡ ÉTAPE 3 : PRÉPARER UN DISCOURS POUR LE JOUR J

Tu dois réfléchir à un discours de présentation clair et synthétique afin de présenter le jeu aux élèves qui vont venir sur ton stand. Ils doivent comprendre rapidement le but du jeu et son intérêt. Tu dois éveiller sa curiosité sans lui donner trop d'informations (il ne faut pas le spoiler !).

Un petit conseil : anticipe les questions que l'on pourrait te poser afin de ne pas être pris au dépourvu le jour de l'événement.

➡ ÉTAPE 4 : ORGANISER SON STAND

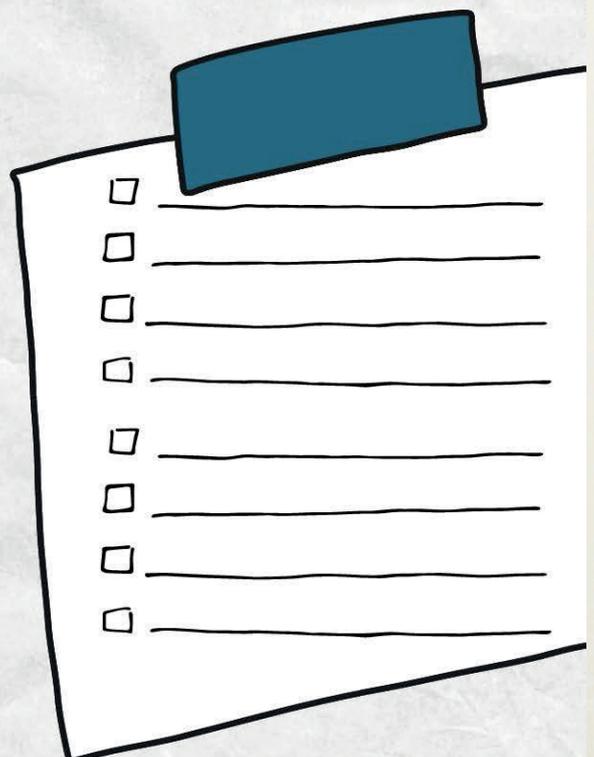
Il va falloir répartir les tâches entre les différents élèves de la classe : qui sera en charge de quoi ? Vous aurez besoin de plusieurs animateurs pour accompagner les joueurs, d'hôtes/esses d'accueil pour gérer les entrées et accueillir les élèves, de photographes pour garder un souvenir de l'événement et éventuellement, de quelques traiteurs pour gérer le buffet, si vous prévoyez quelques rafraîchissements. Il est bien évidemment possible de prévoir un roulement afin d'occuper différents postes au cours de l'événement !

➡ ÉTAPE 5 : PLAN DE LA SALLE

Réalise un croquis pour préparer la disposition de la salle le jour de l'événement : la répartition des tables, le nombre de chaises nécessaires, définir le nombre de joueurs pouvant être accueillis sur une session. Autant d'éléments nécessaires pour faciliter la circulation dans l'espace.



➡ ÉTAPE 6 : FAIRE LA LISTE DU MATÉRIEL NÉCESSAIRE



ANGLAIS : Cartaventura aux États-Unis

Séance à réaliser en salle informatique ou avec un chariot de tablettes.

Matière(s) concernée(s)	Objectifs ciblés	Compétences visées
<ul style="list-style-type: none"> - Anglais - Français (séance sur Hollywood) 	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse d'images mobiles - Enrichissement culturel : découverte d'un morceau de l'Histoire des États-Unis du XIXème et et XXème siècles 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère - Réagir et comprendre - Lire ou comprendre des images fixes et mobiles

Descriptif de la séance

Cette séance est exclusivement réservée aux scénarios *Oklahoma* et *Hollywood*. Elle se concentre sur l'Histoire des États-Unis. Elle se divise en deux parties selon que vous souhaitiez travailler sur l'un ou l'autre (voire les deux) des scénarios. C'est pourquoi, vous trouverez deux fiches élèves : une pour chaque activité.

OKLAHOMA

Cette activité aura pour objectif de permettre aux élèves de travailler sur la figure de Bass Reeves et sur les autres personnalités afro-américaines qui ont marqué l'Histoire des États-Unis. Elle s'appuiera sur une vidéo du YouTubeur [Nota Bene](#).



HOLLYWOOD

Cette activité aura pour objectif de permettre aux élèves de s'initier au cinéma hollywoodien du début du XXème siècle. Cette séance s'appuiera sur une analyse de deux images mettant en scène Charlie Chaplin dans son célèbre rôle du vagabond, Charlot, The Tramp : l'affiche de *A Dog's Life* et une photographie tirée de *The Kid*. Ainsi, qu'une étude d'un extrait de [The Kid](#).



REMARQUE :

- En amont de la séance, faire un rappel des éléments principaux du contexte historique du scénario étudié. Vous pouvez vous appuyer sur le livret historique fourni avec le jeu pour démarrer l'activité.
- Vous avez la possibilité d'utiliser ces séances comme introduction ou conclusion d'une séquence sur le cinéma du début du XXème siècle ou sur l'esclavagisme et/ou la ségrégation aux États-Unis.

Pour vous accompagner

Pour réaliser l'activité sur la figure de Bass Reeves, vous pouvez retrouver la fiche d'activité pédagogique réalisée par Amnesty International sur "[Les grandes figures de la lutte contre la discrimination raciale et la ségrégation](#)".

Vous trouverez en annexe, une fiche de vocabulaire du cinéma, que vous pourrez distribuer à vos élèves, pour l'analyse des extraits de film de Charlie Chaplin.

Vous pouvez également retrouver sur le site [Le cinéma à l'École](#) du Réseau Canopé, de nombreuses ressources pour travailler sur le film *The Kid*.



D'ESCLAVE À US MARSHAL



L'INCROYABLE DESTIN DE BASS REEVES

I. Écoute attentivement la vidéo pour répondre aux questions suivantes :

L'ENFANCE DE BASS REEVES

1. Quelle est l'origine du nom de famille de Bass Reeves ?
2. a. À quel âge Bass devient-il majordome ? b. Quelles sont les tâches qui lui sont confiées ?
3. Bass Reeves reçoit-il une instruction durant son enfance ? Pourquoi ?

LA GUERRE ET LA FUITE

1. En quelle année débute la guerre de Sécession ?
2. Durant la guerre, Bass prend la fuite. a. Où se rend-il ? b. Pourquoi ?

UN HOMME "LIBRE"

1. En quelle année est décrétée l'abolition de l'esclavage ?
2. L'abolition de l'esclavage met-elle fin au racisme et aux violences envers les Noirs ?
3. Quel travail est confié à Bass Reeves ?

UNE CARRIÈRE EXEMPLAIRE

1. Pourquoi peut-on dire qu'il s'agit d'un métier dangereux ?
2. Quel type de ruse met-il en place pour piéger les criminels ?

FIN DE CARRIÈRE

1. "En 1896, la ségrégation raciale dans les espaces publics est reconnue par la Cour Suprême des États-Unis". À ton avis, qu'est-ce que la ségrégation raciale ?
2. À quel âge Bass Reeves va-t-il rendre son badge ?
3. Combien de criminels a-t-il arrêté durant sa carrière ?

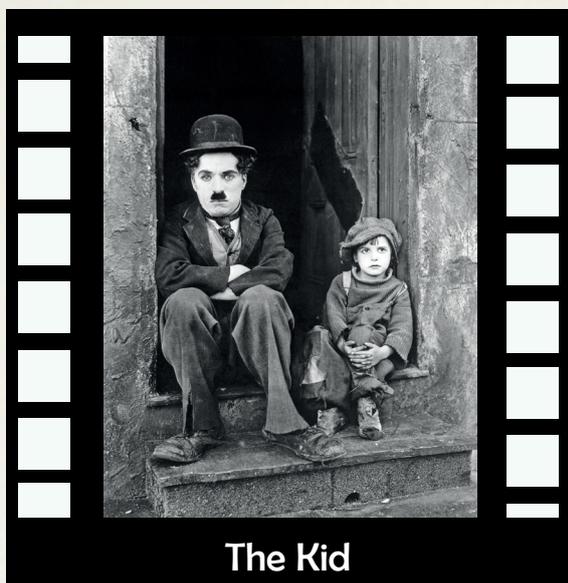
II. Réalise quelques recherches à la maison :

1. Cherche des informations sur les notions suivantes, évoquées dans la vidéo : la guerre de Sécession, l'abolition de l'esclavage, la ségrégation raciale.
2. Réalise une affiche sur l'une des personnalités historiques Noire qui s'est battue contre la discrimination raciale et la ségrégation.





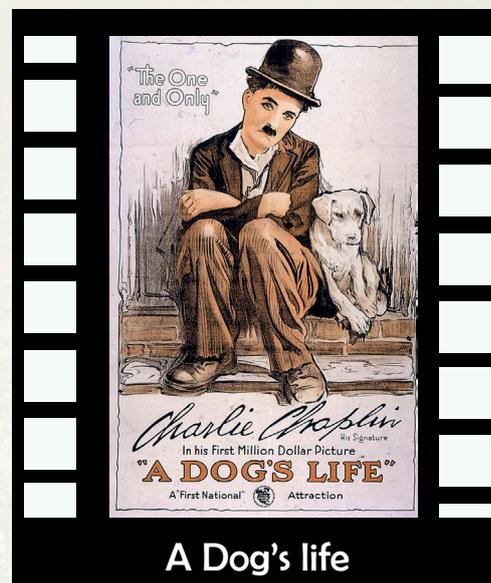
THE TRAMP IN HOLLYWOOD



The Kid

Synopsis (1918)

La mère d'un jeune enfant, ne pouvant le faire vivre, décide de l'abandonner dans la voiture d'une famille fortunée. Deux voyous décident de voler cette voiture. Quelques rues plus loin, les voleurs entendent pleurer le bambin. Ils l'abandonnent dans une ruelle où passe un peu plus tard Charlot, un vitrier miséreux. Gêné par sa découverte, il tente d'abord de s'en défaire, avant de s'attacher à lui. Il l'éduque de son mieux mais les services sociaux s'en mêlent.



A Dog's life

Synopsis (1921)

Toujours errant, Charlot prend soin d'un chien blanc, lui aussi errant. L'animal le lui rend bien en chipant des saucisses et en creusant le sol où un portefeuille plein de billets a été enterré.

A) Analyse d'images fixes

The Kid

1. Qui sont les personnages représentés sur l'affiche ?
2. Quelles sont les similitudes que l'on peut identifier entre la posture de l'adulte et celle de l'enfant ? Que peut-on en déduire ?
3. À quel célèbre personnage de la littérature française du XIXème siècle l'enfant peut-il nous faire penser ?

A Dog's life

- Qui sont les personnages représentés sur l'affiche ?
1. Quelles sont les couleurs dominantes de l'affiche ?
 2. En lisant le synopsis, comment peut-on expliquer le titre "A Dog's life" ?

Comparaison des deux images

1. Comment peut-on reconnaître le personnage de Charlot ?
2. Quel type de plan est utilisé sur les deux images ? Dans quel but ?
3. Sur les deux images, le regard de Charlot est-il un "regard-caméra" ou hors champ ? Qui est-il en train de fixer ?
4. Quels sont les signes qui permettent de représenter la pauvreté ?
5. Quelle relation peut-on établir entre le personnage de Charlot et la vie de Jim Tully ?

B) Recherches

1. Recherche le nombre de films dans lesquels Charlie Chaplin a interprété le rôle de Charlot.
2. Charlie Chaplin et Jim Tully se connaissaient-ils ? Si oui, quelle était la nature de leur relation.
3. En anglais, Charlot se nomme The Tramp. Cherche la traduction française de ce nom, puis trouve un ou deux synonymes en anglais.

C) Analyse d'images mobiles : étude d'un extrait de The Kid

1. Quels sont les types de comiques que l'on retrouve dans cette scène ? Pour chacun, donne un exemple précis. Aide-toi de la petite leçon juste au-dessus.
2. Recherche la définition du burlesque.
3. Cet extrait est-il simplement comique ? Pourquoi ? Justifie ta réponse.
4. À ton avis, à quel moment du film se situe cet extrait ?
5. a. Nomme chacun des plans ci-dessous en t'aidant de ta fiche de vocabulaire du cinéma. b. Quel est celui qui est le plus récurrent dans cet extrait. À ton avis, pourquoi ?

LES TYPES DE COMIQUE

- Le comique de gestes : gifles, chutes, expressions de visage, attitude...
- Le comique de situation : quiproquo, décalage entre l'action et le contexte...
- Le comique de répétition : une situation, un geste ou une parole qui se répète à plusieurs reprises.
- Le comique de mots : jeux de mots, accents, patois, niveau de langue employé...
- Le comique de caractère : un personnage avec un ou plusieurs traits de caractère très affirmés, souvent caricatural.



.....
.....

.....
.....

.....
.....

.....
.....

.....
.....

.....
.....

.....
.....

.....
.....

LANGUE ÉTRANGÈRE

Rédiger un synopsis dans une langue étrangère

Matière(s) concernée(s)	Objectifs ciblés	Compétences visées
<ul style="list-style-type: none"> - Anglais - Espagnol - Italien - Allemand - Autres langues vivantes ! 	<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer à l'écrit dans une langue étrangère - Comprendre l'intérêt de pratiquer une autre langue dans un milieu professionnel 	<ul style="list-style-type: none"> - Écrire

Descriptif de la séance

Cette séance a pour objectif de permettre aux élèves d'écrire un résumé du scénario Cartaventura étudié en classe, dans une langue étrangère. En effet, Cartaventura est traduit en plusieurs langues et lors de certains événements, il est essentiel d'avoir un résumé du jeu en anglais afin de le présenter à différents partenaires.

L'activité pouvant être utilisée dans plusieurs langues différentes, la fiche élève comporte uniquement les consignes générales à distribuer à la classe. Une version des consignes pour rédiger le résumé du scénario Cartaventura étudié en classe et une version des consignes pour rédiger le résumé de son propre Cartaventura.



REMARQUE :

- Si vos élèves ou une partie de vos élèves n'ont pas le niveau requis pour réaliser un résumé entier dans une langue étrangère, vous pouvez leur proposer un texte à trous.
- Pour les classes, avec un bon niveau ou bien les sections internationales, vous pouvez élargir la séance en proposant l'écriture de plusieurs cartes du jeu en langue étrangère.
- Si vous souhaitez une version d'un scénario Cartaventura dans une langue étrangère, n'hésitez pas à contacter cartaventuraenclasse@blam-edition.com

Proposer de rédiger le résumé du scénario Cartaventura conçu par les élèves.

LANGUE ÉTRANGÈRE

Rédiger un synopsis dans une langue étrangère

Le savais-tu ? Cartaventura est traduit en plusieurs langues. Lors des événements, il est important de pouvoir présenter un résumé du jeu dans une langue étrangère afin de le faire connaître à l'international. À ton tour de rédiger un résumé de ton scénario Cartaventura !

Le savais-tu ? Cartaventura est traduit en plusieurs langues. Lors des événements, il est important de pouvoir présenter un résumé du jeu dans une langue étrangère afin de le faire connaître à l'international. À ton tour de rédiger un résumé du scénario Cartaventura que tu as étudié en classe.

ARTS PLASTIQUE / ÉDUCATION MUSICALE :

Découvrir des artistes

Matière(s) concernée(s)	Objectifs ciblés	Compétences visées
<ul style="list-style-type: none"> - Arts Plastiques - Éducation Musicale 	<ul style="list-style-type: none"> - Enrichissement culturel : découverte des oeuvres emblématiques et des artistes d'une époque donnée - Réaliser une illustration pour mettre en valeur un texte - Réfléchir à une création musicale ou une playlist pour mettre en valeur un jeu, se plonger dans un univers 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire une culture artistique commune - Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création - Mettre en oeuvre un projet - Expérimenter, produire, créer

Descriptif de la séance

Dans un premier temps, cette séance a pour objectif de permettre aux élèves de découvrir des oeuvres, des artistes et des courants artistiques emblématiques d'une époque spécifique de l'Histoire, en lien avec le scénario Cartaventura étudié en classe.

En Arts Plastiques, cette activité peut ensuite être l'occasion d'étudier la couverture du jeu Cartaventura et de proposer aux élèves d'imaginer la leur.

En Éducation Musicale, cette activité peut ensuite être l'occasion de proposer aux élèves d'imaginer une playlist adaptée à l'univers du jeu Cartaventura étudié. Si votre établissement est équipé du matériel nécessaire, vous pouvez éventuellement imaginer une musique d'ambiance pour accompagner le jeu.



REMARQUE :

- Cette activité n'est pas accompagnée d'une fiche élève car le contenu est extrêmement variable selon les oeuvres que vous souhaitez exploiter pour votre séance.
- Si vous travaillez sur le scénario Lhasa, en Éducation Musicale vous pouvez vous pencher sur le personnage d'Alexandra David-Néel, exploratrice mais aussi chanteuse d'opéra.
- Si vous travaillez sur le scénario Hollywood, en Éducation Musicale vous pouvez étudier la place de la musique dans le cinéma muet.

 **Arts plastiques** : Proposer aux élèves d'imaginer l'illustration de leur propre scénario Cartaventura et éventuellement de certaines cartes de leur jeu. Ils devront ainsi se glisser dans la peau d'un illustrateur ou d'une illustratrice et se confronter aux contraintes de l'exercice.

Éducation musicale : Proposer aux élèves de réaliser une playlist ou de créer une musique d'ambiance pour accompagner leur propre scénario Cartaventura.

Pour vous accompagner

Nous avons pré-sélectionné des thématiques qui correspondent à l'époque et au cadre historique de quatre scénarios Cartaventura.

Lhassa	L'art bouddhique : pagodes, mandala
Oklahoma	La musique afro-américaine : le ragtime, le negro spiritual, le blues, le jazz
Caravanes	Les arts de l'Islam : la mosaïque, le stuc, la calligraphie
Hollywood	Le cinéma, la photographie, les musiques de film

En Éducation Musicale, vous pouvez élargir la séance en étudiant la place de la bande-musicale dans l'univers du jeu vidéo. Nous vous recommandons deux articles du CNC sur cette thématique :

- **Christophe Heral** : **“Composer une musique de jeu vidéo, c'est un travail d'équipe”**, d'octobre 2018.
- **Cinq bandes originales de jeux vidéos décryptées**, de juin 2021.

Qui sommes nous ?



Cartaventura est une gamme de jeux imaginée par **Thomas Dupont**. Il conçoit la mécanique de chacune des boîtes. Sur chaque projet, il est **accompagné d'un ou une scénariste** qui s'occupe des recherches historiques et de l'écriture des cartes. Ainsi, chaque boîte Cartaventura est issue d'une **collaboration entre deux auteurs**. Avant d'être édité, le jeu est toujours relu par un historien spécialisé qui est chargé de valider les informations contenues dans le scénario. La gamme Cartaventura a pour objectif de faire découvrir au joueur un morceau de l'Histoire tout en s'amusant.

Pour en apprendre davantage sur les gammes Cartaventura et Cartaventura Odyssée, nous vous invitons à visionner l'épisode d'Un Monde de jeux, "**Le Canapé de Cartaventura**".



BLAM ! est une **maison de création et d'édition de jeux de société** en Haute-Savoie. Elle a pour objectif de trouver des jeux passionnants, raconter des histoires extraordinaires et vous embarquer dans des univers originaux.

Pour en apprendre davantage sur BLAM !, nous vous invitons à visionner l'épisode d'Un Monde de jeux, "**Le Canapé de BLAM !**".



Sabrina Messahel, chargée de projets chez Act In Games pour son accompagnement sur le dossier et son travail de relecture.



Ophélie Gibert est **enseignante certifiée de Lettres Modernes**. Elle est également **conceptrice de ressources pédagogiques** à destination des parents d'élèves et des collègues pour différentes maisons d'éditions et acteurs du milieu éducatif. Passionnée de jeux de société, elle a réalisé le scénario de Cartaventura Odyssée, "**Le Trésor de Libertalia !**".