



Créer un jeu de cartes sur la mythologie

publié le 20/05/2018

Création en 3 séances d'un jeu de 7 familles sur la mythologie

Sommaire :

- Rapide descriptif
- Le temps de recherche
- Le temps d'exploitation des informations
- Le temps de finalisation
- Compétences des programmes travaillées
- Compétences EMI travaillées
- Dans la classe / un exemple de mise en pratique
- Bon à savoir

● Rapide descriptif

L'activité consisté à créer un jeu de 7 familles sur la mythologie : Dieux, Déesses, Monstres, Héros, Dieux marins, Enfers, Muses. Chaque famille compte 5 personnages (dont le nom sera donné en grec) soit 35 cartes au total.

3 séances :

- un temps de recherche documentaire : recherche d'informations et recherche d'une image (reproduction d'une œuvre d'art qui représente le personnage) à l'aide d'un document de collecte ;
- un temps d'exploitation des recherches : écriture d'une notice (texte synthétique qui présente le personnage) ;
- un temps de finalisation : conception graphique de la carte (texte et image).



Cartes créées avec le logiciel Canva

● Le temps de recherche

Les élèves sont en binôme et piochent un personnage.

Au début des recherches, les élèves complètent un document de collecte, mis à leur disposition sur l'ENT.

Le principe du document de collecte est le suivant : quand les élèves trouvent une réponse à une question dans un site web, ils copient-collent les éléments qui les intéressent et l'adresse du site web.

Pour l'image, il est toujours utile de leur rappeler que la procédure à respecter est "Enregistrer sous" ; ils copient-collent également les informations qui accompagnent l'image et sa source.

Noms et prénoms du binôme :

DOCUMENT DE COLLECTE SUR LA MYTHOLOGIE

Nom du dieu ou de la déesse :

Fonction du dieu ou de la déesse

REPONSE (copiée-collée d'un site après lecture) :

SOURCE (lien vers le site d'où vient l'information) :

Attributs

REPONSE (copiée-collée d'un site après lecture) :

SOURCE (lien vers le site d'où vient l'information) :

Généalogie (parents, origines...)

REPONSE (copiée-collée d'un site après lecture) :

SOURCE (lien vers le site d'où vient l'information) :

Pouvoirs, exploit

REPONSE (copiée-collée d'un site après lecture) :

SOURCE (lien vers le site d'où vient l'information) :

Nom latin

REPONSE (copiée-collée d'un site après lecture) :

SOURCE (lien vers le site d'où vient l'information) :

Oeuvre d'art choisie :

Titre :

Auteur :

Date de création :

Taille :

Technique utilisée :

Lieu de conservation :

Source (lien vers le site d'où viennent ces informations) :

● Le temps d'exploitation des informations

À partir des informations copiées-collées, les élèves vont écrire un texte cohérent qui constituera la notice du personnage.

Lors de cette phase, il faut prévoir un temps de réflexion sur les éléments qui permettront d'assurer l'uniformité du jeu.

Assez rapidement, les élèves identifient que les questions des temps verbaux (selon les sites visités, les verbes sont conjugués à des temps différents) et des désignations sont les plus essentielles.

On peut alors poser les deux consignes d'écriture suivantes :

- Écrire au présent
- Varier les désignations du personnage (pour éviter les répétitions mais aussi pour que les reprises soient une façon de glisser des informations)

La deuxième phase d'écriture est plus rapide car elle concerne les informations qui accompagnent l'image (cartel et source).

● Le temps de finalisation

Après validation du texte de la notice et du cartel, les élèves transfèrent les informations sur le document définitif : site type *Canva* ou *Libre Office dessin*.

Ils insèrent également leur image.

► Précision : avec le site [Canva](https://www.canva.com), une fois que le professeur a fait la maquette de la carte, les élèves n'ont plus qu'à

renseigner les zones de texte et d'image ; le paramétrage est certes un travail qui incombe au professeur mais il permet de gagner beaucoup de temps par la suite.

Déeses de l'Olympe

Héra
Athéna
Aphrodite
Artémis
Déméter



Héra Campana
IIe siècle après J.-C.
Sculpture sur marbre
2 mètres
Musée du Louvre, Paris

Héra est la déesse du mariage, c'est la protectrice des femmes et la gardienne de la fécondité. Ses parents sont Cronos et Rhéa. Elle est la sœur et la femme de Zeus. Ses attributs sont le sceptre royal, le diadème et le paon. Le nom latin d'Héra est Junon.

Carte terminée

● Compétences des programmes travaillées

○ Lire

- Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires.
- Fréquenter des œuvres d'art.

○ Écrire

- Exploiter des lectures documentaires pour enrichir son écrit.

○ Comprendre le fonctionnement de la langue

- Maîtriser le fonctionnement du verbe et son orthographe.
- Construire les notions permettant l'analyse et la production des textes et des discours.

● Compétences EMI travaillées

○ Produire, communiquer, partager des informations

- S'engager dans un projet de création et publication sur papier ou en ligne utile à une communauté d'utilisateurs dans ou hors de l'établissement qui respecte droit et éthique de l'information.
- Développer des pratiques culturelles à partir d'outils de production numérique.
- Distinguer la simple collecte d'informations de la structuration des connaissances.

● Dans la classe / un exemple de mise en pratique

○ Exploitations possibles

- LCA 5ème : chapitre sur les dieux.
- EPI LCA 6ème ou 5ème.
- Français 6ème : Chapitres sur l'*Odyssée*, les *Métamorphoses* ou Les monstres.
- Liaison CM2/6ème.
- Promotion de l'enseignement facultatif LCA : temps de jeu sur la pause méridienne lors de laquelle les élèves latinistes peuvent faire tester leur jeu.
- Foyer du collège...

○ Transpositions possibles :

- Arts plastiques / Français pour cerner les grands mouvements artistiques, pour illustrer les périodes d'un artiste...
- Français ou Latin pour travailler la tragédie grecque, le mythe des Atrides, la guerre de Troie...
- Français pour prolonger une lecture ; par exemple, le livre Harry Potter peut permettre de créer les familles suivantes : "Objets magiques, Sorts, Forces du mal, Professeurs, Serpentard, Griffondor, Poufsouffle..."

● Bon à savoir

Le jeu plait tellement aux élèves qui le testent qu'ils veulent à leur tour en fabriquer un ...

Concernant le jeu de cartes sur la mythologie, il est très facile de leur proposer de créer une "extension"...

Voici d'ailleurs de nouvelles familles imaginées par les élèves eux-mêmes : "Titans", "Divinités de la nature", "Héros grecs", "Héros troyens", "Maîtresses de Zeus"...

Comme on peut le constater, les élèves ne manquent ni d'idées ni d'humour !