

JEU 1 : Qui suis-je ? Plan aide professeur

Règle du jeu

Dans chaque binôme :

1. L'élève A pioche une carte sans la regarder.
2. L'élève B regarde la carte.
3. L'élève A pose des questions pour deviner.
4. L'élève B répond seulement par :
 - oui
 - non
 - presque
5. Quand l'élève A trouve, il doit faire une phrase de cours.
6. Puis les rôles s'inversent.

Phrase obligatoire après chaque carte

L'élève doit dire : Je suis ... C'est un exemple de ... car ...

Exemple : Je suis le **Groenland**. C'est un exemple d'**espace à fortes contraintes naturelles** car **le froid et l'isolement rendent la vie difficile.**

Exemple Concret

Carte : **Mumbai**

Questions possibles :

- Est-ce que je suis une ville ?
- Est-ce que je suis une métropole ?
- Est-ce que je suis en Asie ?
- Est-ce qu'il y a beaucoup d'habitants ?
- Est-ce qu'il y a des bidonvilles ?

Phrase attendue :

Mumbai est une **métropole** d'Inde très peuplée, marquée par des embouteillages, des bidonvilles et des inégalités.

LES CARTES DE JEU

Paris

Londres

Mumbai

Lagos

Groenland

Dubaï

Grandes Plaines des États-Unis

Madagascar

FICHE ÉLÈVE : JEU “QUI SUIS-JE ?”

Aujourd’hui, vous allez devenir des détectives de la géographie !

Votre mission est de retrouver une ville, un espace ou un mot de vocabulaire en posant les bonnes questions à votre camarade.

Comment jouer ?

- Vous jouez en binômes.
- Un élève pioche une carte sans la regarder.
- Son camarade regarde la carte.
- L’élève doit deviner ce qui est écrit sur la carte en posant des questions.
- Le camarade répond seulement par « **oui** », « **non** » ou « **presque** ».
- Ensuite, vous inversez les rôles.

Questions pour vous aider :

- . Est-ce que je suis une ville ?
- . Est-ce que je suis une métropole ?
- . Est-ce que je suis un espace agricole ?
- . Est-ce que je suis un espace à fortes contraintes naturelles ?
- . Est-ce que je suis en Europe ?
- . Est-ce que je suis en Afrique ?
- . Est-ce que je suis en Asie ?
- . Est-ce qu’il fait très froid ?
- . Est-ce que je suis dans un désert ?
- . Est-ce qu’il y a beaucoup d’habitants ?
- . Est-ce qu’on utilise beaucoup de machines ?
- . Est-ce qu’il y a des bidonvilles ?
- . Est-ce qu’il y a beaucoup de touristes ?
- . Est-ce qu’il y a des inégalités ?

Phrase obligatoire lorsque tu as trouvé la réponse !

Quand vous trouvez, vous devez dire :

Je suis ... C’est un exemple de ... car ...

Exemple : Je suis le **Groenland**. C’est un exemple d’**espace à fortes contraintes naturelles** car **le froid et l’isolement rendent la vie difficile.**

Jeu 2 — “Remets dans l’ordre” Plan aide professeur

Matériel

- des enveloppes avec les phrases découpées ;
- une enveloppe par binôme ;

 Les phrases ne doivent pas être découpées mot par mot.

Il vaut mieux découper en groupes de sens pour éviter une activité trop difficile.

Règle du jeu

Chaque binôme reçoit une enveloppe contenant plusieurs phrases mélangées.

Les élèves doivent :

1. remettre les morceaux dans le bon ordre ;
2. former une phrase correcte de géographie ;
3. lever la main pour vérifier leur réponse

PHRASE 1

Une métropole ⁽¹⁾ / est une grande ville qui concentre beaucoup
d'habitants ⁽¹⁾ / des activités et des pouvoirs importants ⁽¹⁾

PHRASE 2

Une contrainte naturelle ⁽²⁾ / est un élément de la nature comme ⁽²⁾
/ le climat le relief ou l'isolement ⁽²⁾ / qui rend la vie difficile ⁽²⁾

PHRASE 3

L'agriculture intensive utilise ⁽³⁾ / des machines des produits
chimiques et des technologies modernes pour ⁽³⁾ / produire
beaucoup et vendre dans le monde ⁽³⁾

PHRASE 4

L'agriculture vivrière sert d'abord à ⁽⁴⁾ / nourrir la famille avec de
petites productions souvent réalisées à ⁽⁴⁾ / la main ⁽⁴⁾

Fiche élève

JEU 2 — “REMETS DANS L’ORDRE”

Attention, les phrases de géographie ont été mélangées !

Votre mission est de remettre les morceaux dans le bon ordre pour reconstruire les phrases correctement.

Comment jouer ?

- Vous jouez en binôme.
- Vous recevez des morceaux de phrases mélangés.
- Travaillez ensemble pour remettre chaque phrase dans le bon ordre.
- **Quand vous avez terminé une phrase, levez la main pour la faire vérifier.**

 **Faites attention :**

La phrase doit être **dans le bon ordre** ; elle doit être **correcte en français**

Fiche prof

JEU 3 : ASSOCIE LES PAIRS

Principe

Les élèves doivent retrouver quelles cartes vont ensemble.

Exemple Cartes données

- Mumbai
- métropole
- bidonvilles
- embouteillages

Les élèves doivent comprendre que ces cartes vont ensemble.

Règle

Chaque binôme reçoit des cartes mélangées.

Les élèves doivent former des groupes de cartes qui vont ensemble.

Vous devez retrouver quelles cartes vont ensemble.

Chaque groupe doit contenir :

- un lieu ;
- caractéristiques importantes.

Ville connectée au monde

Ville reliée par des aéroports, des ports, des gares ou des trains rapides.

Pays émergent

Pays en développement avec une croissance, mais encore de fortes inégalités.

Pays précaire

Pays pauvre où une partie de la population manque d'eau, de nourriture, de soins ou d'éducation.

Préserver la nature

Protéger les espaces fragiles face aux activités humaines.

Élevage intensif

Élevage avec beaucoup d'animaux dans un espace réduit, souvent dans un bâtiment.

Élevage extensif

Élevage pratiqué sur de grandes surfaces avec peu d'animaux.

Déforestation

Destruction des forêts par les hommes.

JEU 3 : “ASSOCIE LES PAIRS”

Les cartes ont été mélangées !

Votre mission est de retrouver les cartes qui vont ensemble.

Comment jouer ?

- Vous jouez en binômes.
- Vous recevez des cartes mélangées.
- Vous devez retrouver les 2 cartes qui vont ensemble.
- Pour chaque lieu, vous devez trouver deux informations importantes.
- Quand vous avez terminé, levez la main pour faire vérifier vos réponses.

Exemple :

- ❖ Mumbai
- ❖ bidonvilles

Ces 2 cartes vont ensemble.