

Paris en 7 familles

Quand la géopolitique devient un jeu de cartes.

LA QUESTION DE DÉPART

Comment faire de Paris un terrain d'enquête géopolitique ?



LE PROJET EN UN COUP D'ŒIL

50

ÉLÈVES

2

CLASSES

7

FAMILLES

42

CARTES

PRODUCTION FINALE

Un jeu imprimé de 42 cartes, conçu comme un objet de transmission et de découverte.

INTENTION PÉDAGOGIQUE

Les élèves sélectionnent des lieux, des acteurs et des événements. Ils vérifient leurs informations, rédigent des textes courts et construisent une identité graphique commune.

Un projet interclasses qui associe recherche, synthèse, créativité et coopération.

MODE D'EMPLOI PÉDAGOGIQUE

Construire le projet avec une classe

LES SEPT FAMILLES

- Environnement à Paris
- Mémoires de la Shoah
- Intelligence artificielle
- Diplomatie à Paris
- Mémoires de la guerre d'Algérie
- Conquête spatiale
- Paris et la guerre



ORGANISATION

Groupes thématiques • 6 cartes par équipe • Groupe interclasses pour le logo et la charte graphique

DÉROULÉ CONSEILLÉ

01 CADRER

Présenter la problématique, les contraintes du jeu et les attendus.

02 ENQUÊTER

Choisir six objets pertinents et constituer un dossier de sources.

03 SYNTHÉTISER

Rédiger un texte bref, fiable et compréhensible pour chaque carte.

04 CONCEVOIR

Harmoniser les visuels, la typographie, les couleurs et le verso.

05 RELIRE

Organiser une vérification croisée des faits, sources et formulations.

06 TESTER

Imprimer, jouer, observer les usages et réaliser un bilan collectif.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

Rechercher et vérifier • Hiérarchiser l'information • Rédiger avec concision
• Coopérer • Vulgariser • Concevoir un objet culturel

POINTS DE VIGILANCE

Citer les sources • Vérifier les droits des images • Harmoniser les textes • Protéger les données personnelles des élèves