

NOM DU JEU : Geoguessr  
Nbre de joueurs : de 2 à xxx

PUBLIC : Tout (en adaptant selon le niveau)  
Durée : programmable

But : Améliorer les compétences d'observation et d'analyse.  
Développer des connaissances géographiques. Encourager la curiosité et l'exploration

## Composantes

MÉCANIQUE DU JEU	Lieu aléatoire : Explorer. Collecter, pour deviner l'emplacement exacte de chaque image (GoogleStreet)
COMPETENCES / HABILETE	<b>EMI :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Observation des détails : Les joueurs doivent être attentifs aux indices environnementaux tels que le paysage, l'architecture, la signalisation, les langues utilisées, la végétation, etc. Cela stimule une observation minutieuse des éléments d'information disponibles.</li><li>• Évaluation des indices : Les joueurs évaluent les indices en fonction de leur pertinence. Par exemple, un panneau de signalisation peut indiquer une langue ou une écriture spécifique, un type de route peut suggérer un pays ou une région, ou encore des éléments comme les plaques d'immatriculation ou les styles architecturaux peuvent fournir des indications précieuses.</li><li>• Gestion de l'incertitude : Le jeu pousse également à gérer des situations où les informations sont partielles ou peu claires, un aspect fondamental des compétences informationnelles. Le joueur doit alors faire des hypothèses basées sur les éléments disponibles et valider ou invalider ses hypothèses au fur et à mesure de l'avancement du jeu.</li></ul>

#### **\*Traitement de l'information**

Une autre compétence informationnelle est le traitement des informations disponibles. Les joueurs apprennent à utiliser leurs connaissances préalables sur le monde et à intégrer de nouveaux éléments au fur et à mesure du jeu. Par exemple, l'expérience du joueur (qu'il soit passionné de géographie ou novice) va influencer sa capacité à traiter et interpréter les indices pour formuler une hypothèse sur la localisation.

#### **\* Utilisation critique et communication de l'information**

Les joueurs peuvent également discuter de leurs choix et stratégies sur des forums ou avec d'autres joueurs, ce qui encourage l'échange d'informations et la réflexion critique sur les méthodes d'analyse employées.

#### **Géographie :**

Le jeu GeoGuessr s'inscrit parfaitement dans le cadre du référentiel de géographie, notamment par la manière dont il exploite les connaissances géographiques, le raisonnement spatial et les compétences cartographiques.

#### **Connaissance du monde**

Le jeu permet aux joueurs de tester leurs connaissances sur les différentes régions du monde, leur environnement, les paysages et les particularités géographiques. Par exemple, un joueur peut reconnaître un type de végétation spécifique à une région ou un climat particulier, ou un style de construction associé à un pays en particulier.

**\*Cartographie :** Le joueur utilise implicitement une carte du monde pour se situer, même s'il ne la consulte pas directement. L'idée de se "localiser" à partir d'indices visuels fait appel à des compétences cartographiques et à la compréhension de l'espace. Cette compétence est au cœur du travail du géographe, qui doit

être capable de comprendre les relations spatiales et les processus de localisation.

\*Approche comparative et régionale : Les différents modes de jeu, notamment les défis par pays ou par région, incitent les joueurs à se familiariser avec les spécificités géographiques de diverses zones du monde. Cela peut encourager la compréhension des différences climatiques, culturelles, économiques et politiques, renforçant ainsi la dimension interdisciplinaire de la géographie.

Raisonnement spatial et environnement

GeoGuessr développe une sensibilité particulière à l'espace, notamment en encourageant la réflexion sur des éléments comme l'orientation, la position par rapport aux points cardinaux et l'analyse des éléments du paysage naturel et humain.

\*Analyse du territoire : Un aspect clé du jeu est de pouvoir déduire un lieu en analysant des indices visuels. Par exemple, un joueur peut identifier un paysage aride et conclure qu'il se trouve peut-être dans une région désertique comme le Sahara ou le Moyen-Orient, tandis qu'une végétation dense et tropicale pourrait pointer vers une région d'Amérique du Sud ou d'Asie du Sud-Est.

\*Interprétation du paysage : La lecture du paysage en tant que "document géographique" fait partie de l'exercice du géographe. Les joueurs de GeoGuessr développent une certaine capacité à interpréter les caractéristiques géographiques visibles, un processus fondamental en géographie.

\*Sensibilisation à la diversité culturelle et géographique

Le jeu pousse à une meilleure compréhension de la diversité géographique et culturelle du monde. Par exemple, la découverte des systèmes de transport, de l'architecture ou des

	paysages propres à chaque région encourage une réflexion sur les divers modes de vie à l'échelle mondiale.
MATERIEL	Ordinateur ou BYOD Connexion Internet
DECORUM	Environnement Google : carte et Streetview
Niveau préalable de connaissance	Lecture de carte Repères géographique
Niveau potentiel de connaissances disciplinaires acquis	Compétences géographiques renforcées Compétences informationnelles renforcées

**Visée du Jeu** : révision/remédiation

**Types de joueurs impliqués** : Explorer / Achiever .... socializer (si collaboration) et fighter (points)

**Types de jeu** : Individuel mais peut fonctionner en binôme

**Rejouabilité** : infinie

Possibilité de contourner le hasard en sélectionnant le type de carte (par ex « Capitales européennes »)

**Équilibre amusement/ apprentissage** : peu être vite lassant ou insatisfaisant

**Complexité des règles** : simple

### Conclusion

Le jeu GeoGuessr constitue un excellent outil pédagogique pour développer des compétences informationnelles et géographiques. En stimulant la recherche et l'analyse d'informations géographiques dans un environnement ludique, il permet aux joueurs de renforcer leurs compétences en observation, en raisonnement spatial, en cartographie et en compréhension du monde. De plus, il encourage la réflexion critique sur les connaissances géographiques, ce qui peut enrichir les pratiques pédagogiques dans le cadre d'un enseignement de la géographie ou des sciences sociales.

**Limites du Jeu** : pas de possibilités d'exporter les résultats – Qualité moindre de certaines images – Certaines localisations sont très difficiles à identifier (zones rurales)

Seule version « RGPD » : la version gratuite est lente et limitée, ne permet pas le suivi des scores, ....