



Règles du jeu



Ce projet est cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme INTERREG V A Rhin supérieur.
Fonds européen pour le développement régional (FEDER).
Dieses Projekt wird von der Europäischen Union im Rahmen des INTERREG V A Oberrhein Programms kofinanziert.
Europäischer Fonds für regionale Entwicklung (EFRE).



Sommaire

2 Sommaire

3 Présentation du jeu

- 3 Le projet PassePartout / Weltenbummler
- 4 L'espace concerné
- 7 Déroulé d'une partie

8 Les comptes

- 8 Le compte « grand public »
- 8 Les comptes enseignants

9 L'interface de jeu

- 9 Ecran d'accueil « Grand public »
- 10 Ecran d'accueil « Enseignant »
- 11 Ecran de jeu

12 Les questions /défis

- 12 Les différents types de question
- 14 Eléments des questions
- 15 Créer des questions
- 16 Modification des questions
- 16 Nombre de points obtenus pour la création des questions
- 16 Nombre de points obtenus pour la réponse aux questions

18 Passage d'une carte à l'autre

19 Classement

- 19 Le classement grand public
- 19 Le classement des classes

20 Les badges

Présentation du jeu

Le projet PassePartout / Weltenbummler

En 2012, l'Eurodistrict PAMINA et l'Euroregion Těšínské Slezsko - Śląsk Cieszyński, à la frontière polono-tchèque, ont développé conjointement le jeu de plateau « Le Passe-Partout PAMINA », permettant de découvrir les deux régions transfrontalières de manière ludique. Il a été mis à disposition gratuitement aux écoles primaires faisant partie du réseau « écoles voisines », où les élèves eux-mêmes, leurs enseignants ainsi que les conseillers pédagogiques de l'Académie de Strasbourg et des autorités scolaires allemandes avaient l'idée de créer une version en ligne de ce jeu. À la suite de l'échange constructif avec ses partenaires du projet, l'Eurodistrict PAMINA a repris cette idée, qui peut être mise en œuvre dans le cadre d'un projet Interreg V Rhin supérieur. Contrairement au jeu de plateau, le jeu pédagogique en ligne n'est pas développé uniquement pour l'Eurodistrict PAMINA, mais il est élaboré en coopération avec l'Eurodistrict Strasbourg-Ortenau, l'Eurodistrict Region Freiburg/Centre et Sud Alsace, et avec l'Eurodistrict Trinational de Bâle pour l'ensemble du Rhin supérieur.

En premier lieu, le projet a une durée de trois ans (2017-2019), pendant lesquels non seulement le jeu est développé par Canopé, le Réseau de création et d'accompagnement pédagogiques, mais pendant lesquels d'autres activités dans le cadre du projet sont également mises en œuvre, notamment l'organisation de formations transfrontalières et des rencontres de classes. Ces premiers ne servent, à cet égard, non pas uniquement à la présentation du nouvel instrument pour les enseignants et professionnels du secteur socio-éducatif, mais également à la constitution de partenariats entre des classes de part et d'autre de la frontière. Les classes partenaires créées ainsi peuvent apporter leur propre contribution au jeu, développer et intégrer de nouveaux défis au jeu, qui, de telle manière, se développera constamment. Dans le cadre du projet, plusieurs rencontres entre les classes peuvent être financées. Les enseignants ou professionnels socio-éducatifs intéressés peuvent s'adresser aux interlocuteurs dans les Eurodistricts ou à Canopé.

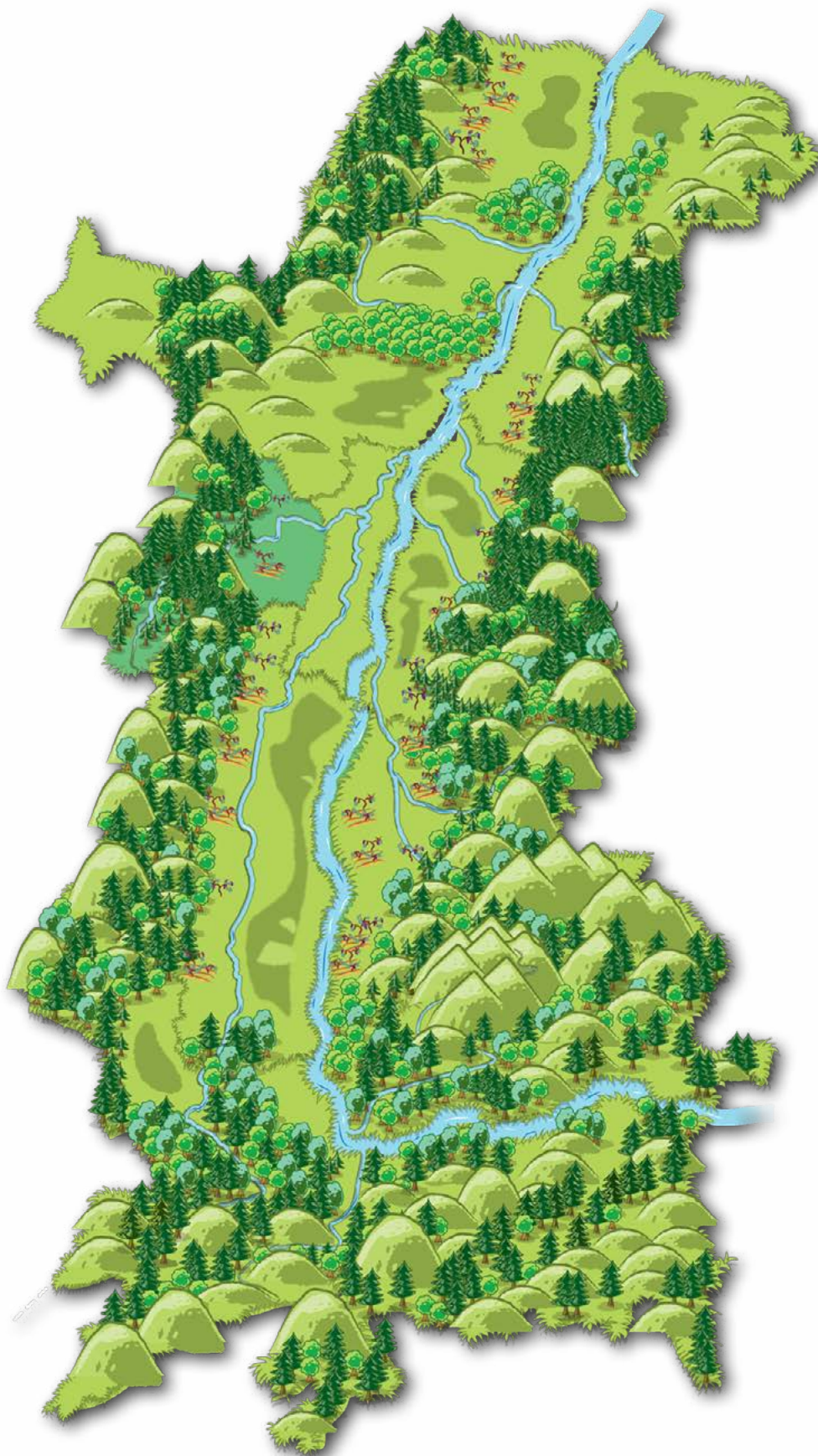
L'objectif principal du projet est d'augmenter l'identification des citoyens à l'espace transfrontalier du Rhin supérieur. Par ailleurs, il poursuit les objectifs suivants :

- Sensibilisation des élèves à la diversité culturelle, et identification accrue avec la région tout en la découvrant
- Promotion du bilinguisme à travers l'utilisation ludique de la langue étrangère respective
- Approfondissement de l'échange interculturel entre les élèves à travers des rencontres
- Promotion de l'échange et du travail en commun entre les enseignants de la région
- Promotion de l'utilisation de nouveaux médias dans les écoles
- Développement des compétences des élèves concernant le travail en équipe

Des enfants individuels dès environ 9 ans, des groupes de jeunes et des classes scolaires qui jouent au jeu avec un compte d'utilisateur, peuvent collecter des points distribués pour des réponses correctes ainsi que pour l'élaboration de nouveaux défis dans le jeu (plus d'informations par rapport à l'évaluation des points dans la section « Le jeu »). Les classes scolaires du cycle 3, ayant collecté le plus de points au cours d'une année scolaire, peuvent gagner une rencontre avec une classe du pays voisin.

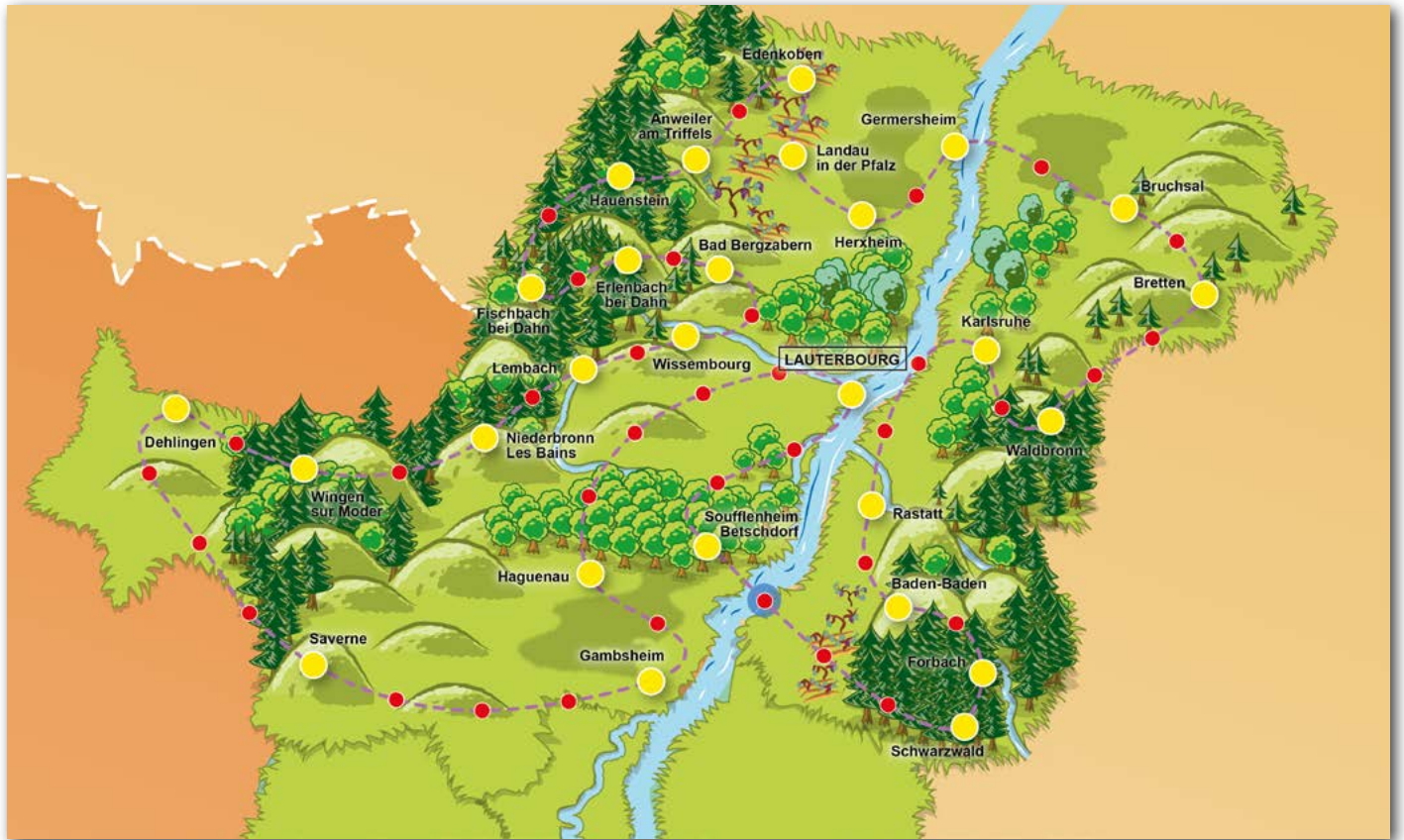
L'espace concerné

Le jeu va donc vous emmener à la découverte du Rhin supérieur, territoire transfrontalier franco-germano-suisse. Voici la zone géographique que cela représente :



Du Nord au Sud, ce vaste espace est décomposé en quatre eurodistricts, territoires de coopération transfrontalière :

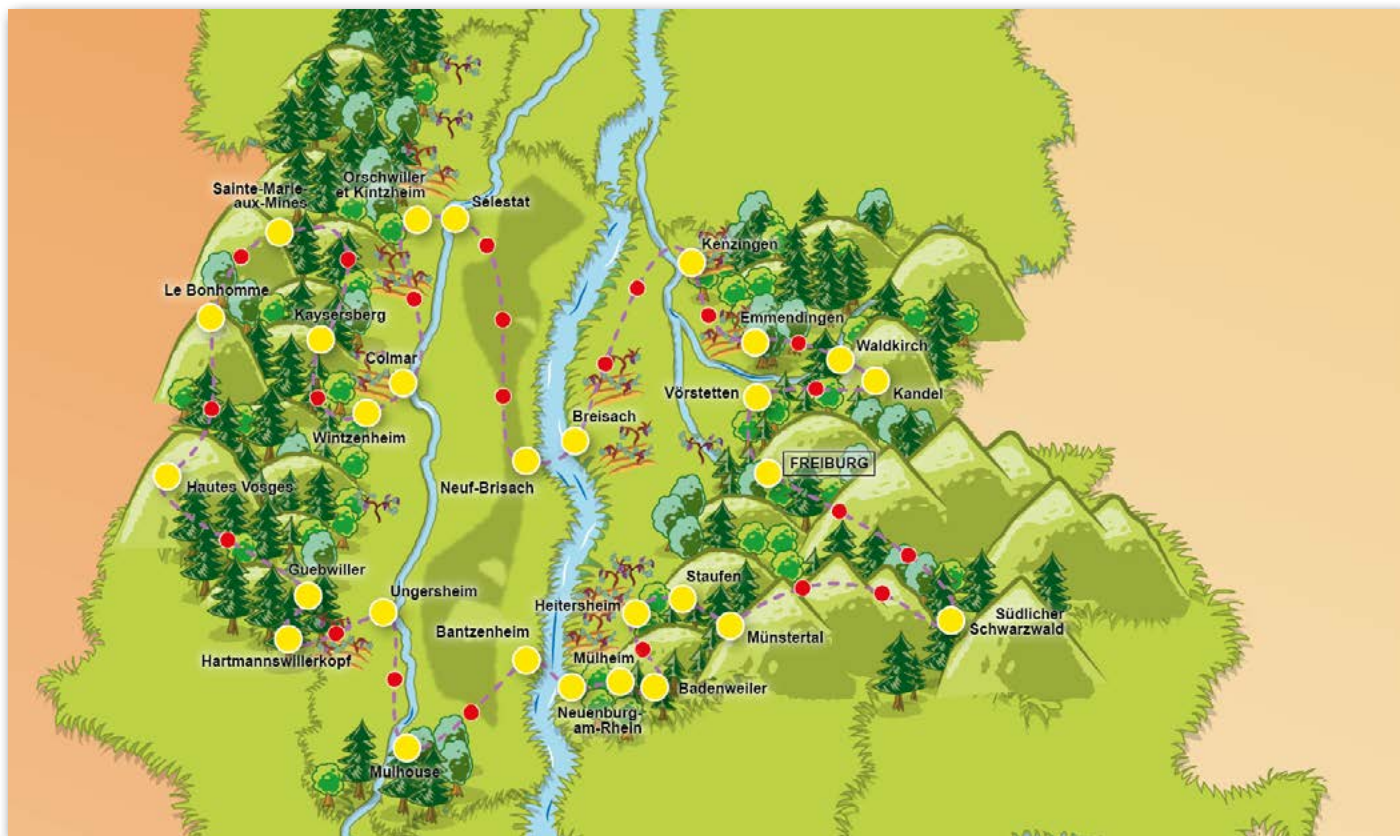
Eurodistrict PAMINA :



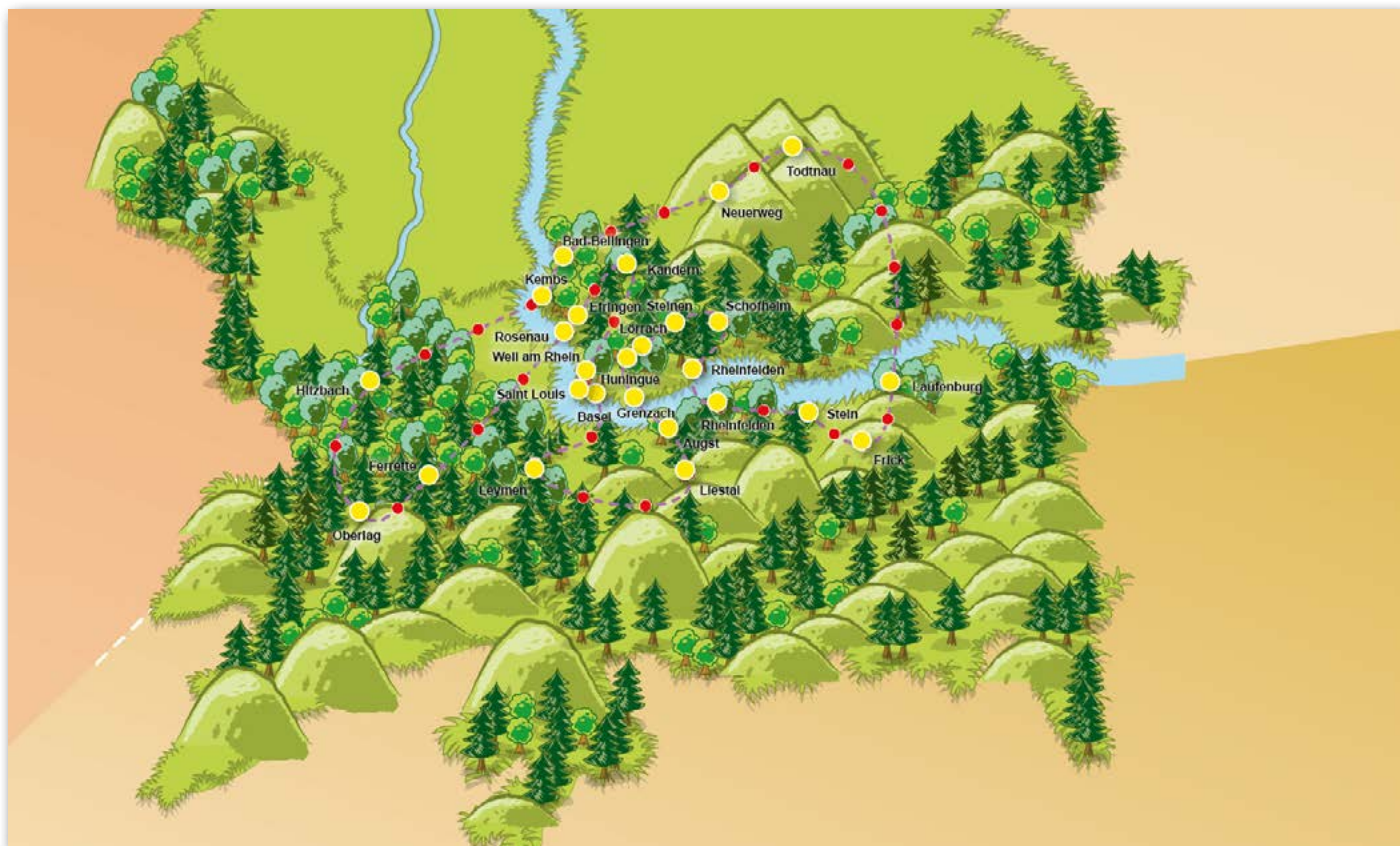
Eurodistrict Strasbourg-Ortenau :



Eurodistrict Region Freiburg/Centre et Sud Alsace :



Eurodistrict Trinational de Bâle :



Déroulé d'une partie

L'ensemble du jeu est basé sur un système de points. L'objectif du jeu étant d'avoir le maximum de points au terme d'une année scolaire (valable uniquement pour les classes qui jouent via un compte enseignant). Un classement en temps réel permet aux joueurs de se situer par rapport à leurs concurrents.

Le jeu se compose de quatre cartes qui représentent toutes un eurodistrict de la vallée du Rhin supérieur. Sur ces cartes, se trouvent plusieurs lieux remarquables clairement identifiés par un dessin. Les joueurs vont se déplacer sur un parcours qui passe par ces endroits en lançant un dé virtuel.

Les parcours possèdent trois types de cases :

- Des cases « de progression » de couleur rouge, dont certaines débloquent de façon aléatoire un bonus :
Points supplémentaires
Raccourcis pour arriver plus rapidement à la question suivante.
- Des cases « défis » de couleur jaune qui correspondent aux lieux remarquables mis en avant par le jeu et qui contiendront des questions auxquelles devront répondre les classes.
- Des cases « carrefour », avec un halo bleu. Ce sont ces cases qui permettront de passer d'une carte à l'autre au fil de la progression dans le jeu.



Le parcours étant de forme circulaire, il sera possible de le faire autant de fois que désiré. Le fait de passer plusieurs fois sur les lieux mis en avant permettra ainsi de découvrir toutes les questions créées par les autres classes.

L'obtention de points peut se faire de différentes façons :

- Créer des questions.
- Répondre correctement à des questions.
- Tomber sur une case bonus.

Les comptes

Le compte « grand public »

C'est ce compte qui va être utilisé par la majorité des joueurs (création de compte à partir de 15 ans, cf. conditions d'utilisation).

Lors de la création de votre compte, vous pourrez choisir différents éléments :

- Votre identifiant (Attention, cet identifiant peut s'afficher dans le classement – ne pas utiliser votre nom ou prénom comme identifiant)
- L'Eurodistrict où vous habitez et où vous voulez commencer à jouer
- La langue dans laquelle vous voulez jouer : français, allemand ou les deux
- Votre pion

Par la suite, vous pourrez modifier le choix de la langue.

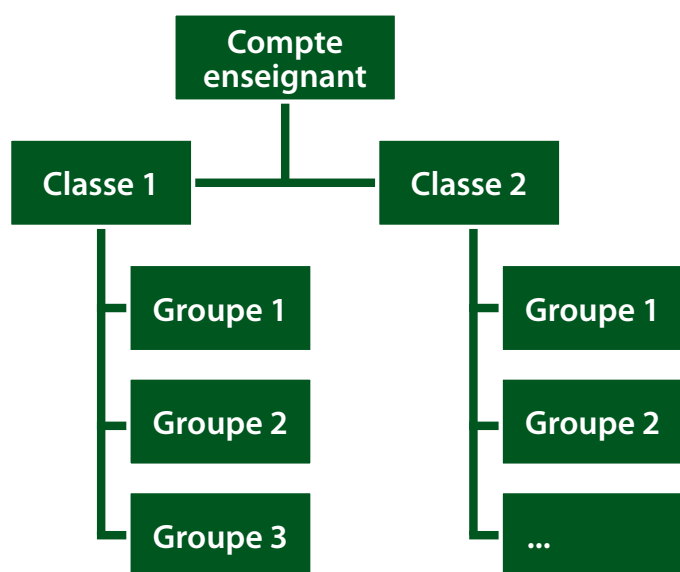
Les comptes enseignants

C'est le type de compte qui doit être créé pour une utilisation en classe (ou groupe péri- ou extrascolaire) avec des élèves. Pour créer un compte enseignant, un code spécifique est nécessaire qui est à demander par les enseignants à l'adresse mail suivante : contact@mon-passepartout.eu, s'il n'ont pas reçu le code lors d'une formation proposée sur le Passe-Partout.

Pour les comptes enseignants, il est obligatoire de choisir l'eurodistrict dans lequel se situe l'école comme eurodistrict de départ. Des informations sur les territoires des eurodistricts peuvent être trouvées sur leurs sites internet ou demandées à l'adresse mail contact.

Les enseignants ou responsables de groupe doivent obligatoirement créer une classe avec au moins un compte groupe associé, que les enfants utiliseront pour jouer et créer de nouveaux défis. La création de plusieurs comptes groupe pour une classe permet de diviser une classe en plusieurs sous-groupes. Le score d'une classe est calculé comme étant la somme des points obtenus par l'ensemble des groupes appartenant à la classe.

Seuls les scores des classes, et non pas les scores du compte enseignant, sont comptabilisés pour le classement leur permettant de concourir à un éventuel prix (voir règlement spécifique pour le prix, accessible pour les comptes enseignants dans la rubrique « Mes documents » - uniquement si un prix est annoncé).



Le compte enseignant et les comptes groupes sont les seuls qui permettent d'accéder à l'interface de création des questions.

À la fin de chaque année scolaire, les groupes et classes existants sont supprimés afin que les nouvelles classes puissent repartir de zéro à la rentrée scolaire. Les comptes individuels ainsi que les comptes enseignant ne sont pas supprimés, les derniers permettant la création de nouvelles classes et de nouveaux groupes pour la nouvelle année scolaire.

L'interface de jeu

Ecran d'accueil « Grand public »



1 : Accès au classement des joueurs individuels

2 : Accès à la gestion du compte. Pour changer son mot de passe, la langue dans laquelle on joue

3 : Déconnexion du jeu

4 : Lancer la partie



1 : Accès à la gestion des classes et des groupes (Voir rubrique [Les comptes enseignants](#))

2 : Accès aux modules de création et de modification des questions

3 : Accès au classement des classes

4 : Accès à la gestion du compte. Pour changer son mot de passe, la langue dans laquelle on joue.

Egalement accès à tout un ensemble de documents administratifs sur le jeu :

- pour organiser des rencontres entre classe
- pour créer des défis
- le droit à l'image

5 : Déconnexion du jeu

6 : Lancer la partie

Ecran de jeu



- 1 : Revenir à l'écran d'accueil
- 2 : Dé ; Vous pouvez déplacer le dé en appuyant sur la touche « F2 ». Appuyez une seconde fois sur la touche « F2 » pour le fixer à nouveau. (A éviter si vous utilisez aussi une tablette ou un téléphone portable)
- 3 : Pion
- 4 : Parcours
- 5 : Minicarte avec les quatre Eurodistricts
- 6 : Score
- 7 : Accès au tableau des médailles

Les questions /défis

Les questions sont au cœur du jeu. L'originalité du projet réside dans le fait que ce sont les joueurs qui les créent. Ils contribuent ainsi à l'enrichissement du jeu.

Attention, cela ne concerne que les élèves qui jouent dans un cadre scolaire via les groupes créés par leur enseignant (ou groupes d'enfants dans le cadre péri- ou extrascolaire). Les joueurs « grand public » n'ont pas la possibilité de rajouter des questions dans le jeu.

Les différents types de question

Le jeu propose cinq types de question :

QCM :

Il s'agit de trouver la bonne réponse parmi les cinq propositions.



Texte à trous :

Il faut remplir les trous du texte, avec les mots correspondants.



Classement thématique :

Il faut ranger les images dans la catégorie correspondante.

Baden-Baden

Mittlerer Oberrhein

À quels lieux correspondent ces photos de Baden-Baden?



Below the photos are five cardboard boxes labeled "FRAGILE" with the following categories written underneath:

- Bains thermaux
- Cafés
- Casinos
- Forêt-Noire
- Hippodrome

At the bottom left are icons of a magnifying glass and an exclamation mark. At the bottom right are three cartoon chipmunk characters.

Classement chronologique :

Il faut ranger les vignettes par ordre chronologique.

Waldbronn

Mittlerer Oberrhein



A horizontal timeline arrow pointing right, divided into six empty boxes for chronological sorting. The years 1190 and 1986 are marked at the start and end of the arrow respectively.

Below the timeline are six small image cards with the following captions:

- En 1881, le monastère est détruit par les soldats.
- Le monastère est reconstruit.
- Le monastère est reconstruit.
- Le monastère est reconstruit.
- Le monastère est reconstruit.
- Le monastère est reconstruit.

Histoire du monastère de Frauenalb

At the bottom left are icons of a magnifying glass and an exclamation mark. At the bottom right are three cartoon chipmunk characters.

Reconnaissance vocale :

Il faut répondre à la question en prononçant la réponse correcte avec un micro. Si vous n'en avez pas, vous pouvez aussi écrire la réponse avec le clavier.



Éléments des questions

Une question se compose de plusieurs éléments que nous allons découvrir :



- 1 : Nom de la ville / du site concerné par la question
- 2 : Nom du territoire concerné dans l'Eurodistrict
- 3 : Image d'illustration qui représente la ville / le site concerné
- 4 : Aide pour répondre à la question
- 5 : Bouton pour signaler la question (sil y a une erreur notamment)
- 6 : Nombre d'essais pour répondre à la question, trois dans ce cas
- 7 : Bouton pour valider sa réponse

Créer des questions

Seuls les élèves qui jouent dans un cadre scolaire peuvent créer des questions (ou groupes d'enfants dans le cadre péri- ou extrascolaire).

La création se fait sous la supervision de l'enseignant ou du responsable du groupe qui doit juger de la qualité pédagogique du contenu de la question, avant que celle-ci ne soit ajoutée dans le jeu.

Une question à choix multiple doit obligatoirement contenir une image d'illustration.

Lors de la création de défis, les informations pour l'aide au défi peuvent être intégrées au défi, à savoir un texte, une carte (Google Maps), une image, une vidéo et/ ou un fichier audio. Même s'il n'est pas obligatoire de rajouter ces éléments à un défi, les classes sont fortement encouragées à le faire. Pour que le jeu soit intéressant à jouer, il est important que les défis soient riches en différents éléments.

Attention, tous les textes et fichiers téléchargés pour un nouveau défi doivent respecter la législation en vigueur sur le droit d'auteur et le droit à l'image !

L'accès au module de création des questions se fait via l'icône « point d'interrogation » en bas à gauche de « l'écran d'accueil ».



Vous arrivez sur une nouvelle page, où vous pouvez :

- Ajouter une question
- Modifier une question
- Voir la liste de toutes les questions qui existent dans le jeu



Créer des questions avec une classe partenaire

Dans le cadre du projet INTERREG, les rencontres des classes qui visent à créer ensemble de nouveaux défis pour le Passe-Partout peuvent être financées. Les demandes pour financer ces rencontres sont disponibles dans la rubrique « Mes documents ». Pour plus d'informations, les enseignants peuvent s'adresser à leur interlocuteur dans leur eurodistrict respectif.

Modification des questions

Si vous vous rendez compte d'une erreur dans une question que vos élèves ont créée, il est possible de la modifier, en cliquant sur l'icône « point d'interrogation », puis l'onglet « Modifier un défi ».

Nombre de points obtenus pour la création des questions

Créer des questions est la seconde manière de gagner des points dans le jeu. Nous savons que c'est un gros travail de la part des élèves, c'est pour cela que nous voulons récompenser cela de manière importante.

Type de question créée	Nombre de points reçus
QCM	200
Texte à trous	200
Question de reconnaissance vocale	200
Exercice de classement chronologique	350
Exercice de classement thématique	350

Nombre de points obtenus pour la réponse aux questions

Le nombre de point que l'on reçoit pour une bonne réponse va dépendre de trois éléments :

- Le type de question
- La langue dans laquelle on répond
- Le nombre de fautes commises

Points pour les QCM :

- 10 points dans sa langue
- 20 points dans la langue du voisin

Points pour les questions de reconnaissance vocale :

- 25 points si on répond avec le micro dans sa langue
- 20 points si on répond au clavier dans sa langue
- 50 points si on répond avec le micro dans la langue du voisin
- 40 points si on répond au clavier dans la langue du voisin

Points pour les textes à trous:

- 30 points si on répond dans sa langue en ne faisant aucune faute
- 20 points si on répond dans sa langue en faisant une faute
- 10 points si on répond dans sa langue en faisant deux fautes
- 60 points si on répond dans la langue du voisin en ne faisant aucune faute
- 40 points si on répond dans la langue du voisin en faisant une faute
- 20 points si on répond dans la langue du voisin en faisant deux fautes

Points pour les exercices de classement chronologique :

- 30 points si on répond dans sa langue en ne faisant aucune faute
- 20 points si on répond dans sa langue en faisant une faute
- 10 points si on répond dans sa langue en faisant deux fautes
- 60 points si on répond dans la langue du voisin en ne faisant aucune faute
- 40 points si on répond dans la langue du voisin en faisant une faute
- 20 points si on répond dans la langue du voisin en faisant deux fautes

Points pour les exercices de classement thématique :

- 30 points si on répond dans sa langue en ne faisant aucune faute
- 20 points si on répond dans sa langue en faisant une faute
- 10 points si on répond dans sa langue en faisant deux fautes
- 60 points si on répond dans la langue du voisin en ne faisant aucune faute
- 40 points si on répond dans la langue du voisin en faisant une faute
- 20 points si on répond dans la langue du voisin en faisant deux fautes

Passage d'une carte à l'autre

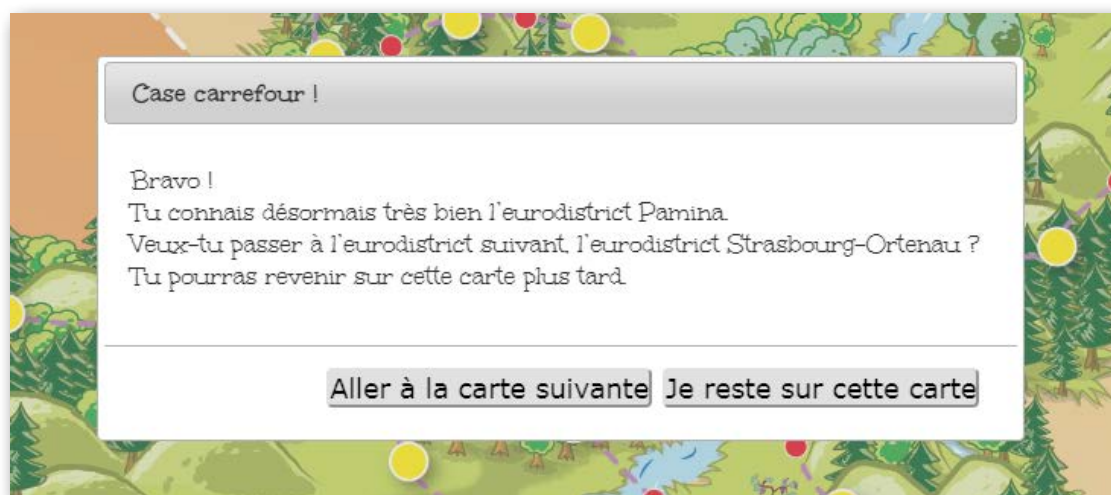
Comme évoqué précédemment, le jeu comporte quatre cartes, chacune correspondant à un eurodistrict :

- Eurodistrict PAMINA
- Eurodistrict Strasbourg-Ortenau
- Eurodistrict Region Freiburg/Centre et Sud Alsace
- Eurodistrict Trinational de Bâle

Le jeu commence sur la carte qui correspond à l'Eurodistrict que vous avez sélectionné lors de votre inscription au jeu. Au cours du jeu, il est bien évidemment possible de changer de carte afin de découvrir les autres Eurodistricts. Trois conditions doivent être remplies :

- Il faut **avoir fait 13 tours** de la carte
- Il faut **avoir répondu correctement à 39** questions
- Il faut passer sur une « case carrefour »

Lorsque ces trois conditions sont remplies, voici le type de message qui s'affiche :



En cliquant sur « Aller à la carte suivante », vous changerez de carte. Sinon vous pouvez décider de rester sur la carte actuelle et d'en changer plus tard.

Classement

Au sein du jeu il existe deux types de classement.

Le classement grand public

Il concerne tous les joueurs qui se sont inscrits et qui jouent au jeu depuis chez eux avec un compte personnel. Le classement permet de voir où l'on se situe en termes de points par rapport aux autres joueurs. Les cinquante joueurs avec le plus de points apparaissent dans le classement.

Le classement est accessible en cliquant sur l'icône « podium » en bas à gauche de « l'écran d'accueil » :



Le classement des classes

Ce classement concerne uniquement les classes inscrites au jeu par leur enseignant et qui jouent pendant les horaires scolaires (ou groupes d'enfants dans le cadre périscolaire). Dans une classe, les élèves sont répartis en plusieurs groupes pour jouer. Le score de la classe correspond à la somme du score de tous les groupes.

Attention, seuls les scores des classes, et non pas les scores du compte enseignant, sont comptabilisés pour le classement leur permettant de concourir au prix (voir règlement spécifique pour le prix, accessible pour les comptes enseignants dans la rubrique « Mes documents » - uniquement si un prix est annoncé).

Le classement est accessible en cliquant sur l'icône « podium » en bas à gauche de « l'écran d'accueil » :



Les badges

Tout au long de leur progression dans le jeu, les joueurs vont pouvoir gagner des badges qui témoigneront de l'utilisation du jeu.

Il existe six catégories de badges :

- Nombre de bonnes réponses
- Nombre de questions répondues en langue étrangère
- Nombre de points
- Nombre de tours
- Nombre de lieux visités
- Nombre de cartes visitées

Voici à quoi ressemble le tableau des badges :



Ce tableau est accessible en cliquant sur l'icône « médaille », en bas à gauche de « l'écran de jeu »



Amusez-vous bien en jouant au Passe-Partout !



Ce projet est cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme INTERREG V A Rhin supérieur.
Fonds européen pour le développement régional (FEDER).
Dieses Projekt wird von der Europäischen Union im Rahmen des INTERREG V A Oberrhein Programms kofinanziert.
Europäischer Fonds für regionale Entwicklung (EFRE).

