



Rencontres Réseau Education Pyrénées Vivantes 2016 Encuentros de la Red Educacion Pirineos Vivos 2016

**BILAN ATELIER PRODUCTION IDEES
APP ADN PYRENEES**

**BALANCE TALLER PRODUCCION IDEAS
APP ADN PIRINEOS**



EDUCATION
PYRENEES
VIVANTES



Pour mieux nous connaître:
www.repv.org

Pour nous contacter:
contact@repv.org





Synthèse

5 thématiques – 89 propositions de jeux

- Architecture et paysage : 23 jeux
- Pastoralisme : 6 jeux
- Géologie : 18 jeux
- Faune Flore : 30 jeux
- Langues : 12 jeux





Propositions transversales

- Possibilité sur l'application numérique de pouvoir se créer un compte avec pseudo et possibilité de jouer à plusieurs en compétition
- Pouvoir réutiliser sur l'application ses propres photos
- Les jeux pourraient utiliser la métaphore de l'ADN des Pyrénées comme affichage du score...



Pour mieux nous connaître:
www.repv.org

Pour nous contacter:
contact@repv.org





Paysage – Architecture



Jeu 1 Jeu d'association Carte - Photos

Associer cartes, photos et vue aériennes ou panoramas en 3D

Situation 1 : carte avec éléments 1, 2 et 3

Situation 2 : associer les 3 éléments de la carte avec 3 photos aériennes

Situation 3 : associer les 3 éléments de la carte avec 3 photos 3D

Situation 4 : associer les 3 éléments de la carte avec 3 photos de panorama vue des 3 éléments

Jeu 2 Jeu d'association 2 paysages à reconstituer

Deux paysages découpés en 5 carrés chacun. Reconstituer les deux paysages en accolant les images entre elles pour reconstituer les 2 paysages

Jeu 3 Jeu d'association Roches et architecture : associer une photo de roche en gros plan et une photo d'un élément architectural en plan large

Jeu 4 Jeu des différences

Comparer un paysage avec le même cadrage à deux époques différentes

Comparer des éléments d'architecture de deux zones des Pyrénées différentes





Paysage – Architecture



Jeu 5 Puzzle : puzzle des sommets (panoramas) à reconstituer à partir d'éléments séparés et mélangés

Jeu 6 Réalité augmentée

A partir d'une photo de paysage prise actuellement, l'application numérique permet de voir le même paysage il y a 100 ans, il y a 2000 ans, il y a 50000 ans, etc.

Jeu 7 Carte à trous

Carte des Pyrénées avec trous à combler avec des éléments du paysage caractéristiques de chacun de ces territoires

Jeu 8 Tetris Pierres sèches

Monter un mur en pierres sèches avec des éléments de formes différentes qui doivent s'emboîter les uns aux autres. Le but faire en sorte que le mur tienne !

Jeu 9 Lecture de paysage en utilisant les techniques de Skymap (carte du ciel interactive)





Paysage – Architecture



Jeu 10 Grands sites des Pyrénées Où a été prise cette photo ?

Parmi une liste, retrouver le grand site des Pyrénées à partir d'une photo zoomée, si on ne reconnaît pas le site au premier niveau, on demande un indice qui dézoome la photo mais on perd un point. Le but, reconnaître le plus de grand site en conservant un maximum de points.

Jeu 11 Pirigolfière

Survol des Pyrénées, une question apparaît « Tu dois t'arrêter au dessus du site de Xxé, la Montgolfière survole de plus en plus vite les Pyrénées en fonction des réponses justes.

Jeu 12 Attrape briques

Une église ou une cabane de montagne apparaît au fur et à mesure si on réussit à attraper les briques qui apparaissent sur l'écran.

Jeu 13 Reconstruire des bâtiments

A l'écran différents éléments de différents bâtiments caractéristiques des Pyrénées (lots de portes, fenêtres, pignons, façades, matériaux...). Le jeu consiste à les associer entre eux pour les reconstruire.



Paysage – Architecture



Jeu 14 Nommer les différents éléments d'un paysage : sommet, village, vallée, lac, col, refuge, cabane...

Jeu 15 Recherche dans le paysage « Où est Charlie ? » ou « Pokémon »
Rechercher dans un paysage foisonnant, des éléments bien cachés

Jeu 16 Rapidité sur l'identification sonore

Un son est diffusé au joueur, des choix multiples sont proposés, il s'agit de faire le bon choix correspondant au son entendu. Compliquer la chose en faisant des propositions de mot dans des langues du massif.

Jeu 17 Paysage sonore Jeu d'association

Associer photos de paysages (ovins qui pâturent, intérieur d'une bergerie, rivière, refuge, centrale hydroélectrique... et des sons d'ambiance.

Jeu 18 Architecture et géologie

Identifier les usages et les roches utilisées (ex cabane et schiste pour le toit)



Paysage – Architecture



Jeu 19 Jeu de construction d'un bâtiment caractéristique des Pyrénées

Quizz sur l'architecture des Pyrénées, pour chaque bonne réponse, une pierre est donnée au joueur qui la dispose de façon à avancer au maximum la construction de l'édifice.

Jeu 20 Construis ta maison

Choisir le type de maison traditionnelle de l'architecture des Pyrénées, choisir parmi des éléments d'un puzzle et reconstituer sa maison idéale.

Jeu 21 Description architecturale

Une photo ou un dessin, indiquer les éléments techniques au bon endroit du dessin ou de la photo exemple éléments de charpente. Rajouter une difficulté en utilisant les noms locaux ou dans les 5 langues du massif. Quand l'ensemble des éléments sont correctement nommés, un commentaire te permet d'en savoir plus sur cet élément remarquable (son nom la date de construction et des explications)

Jeu 22 Nettoyons la montagne : à partir d'images de paysages, enlever le plus de déchets et les mettre dans les bonnes poubelles (tri sélectif) variantes difficulté, les déchets de plus en plus petits, les poubelles bougent...)



Pour mieux nous connaître:
www.repv.org

Pour nous contacter:
contact@repv.org





Paysage – Architecture



Jeu 23 Etages de végétation

Remplacer des vignettes espèces et milieux dans les bons étages de végétation, si double cli sur la vignette, des éléments d'information apparaissent.



Pastoralisme



Jeu n° 1 Quiz Pastoralisme

10 questions sur des cas concrets du pastoralisme des Pyrénées avec pour chacune des questions 3 réponses possibles, une seule est la bonne, une fois la bonne réponse trouvée, un complément d'informations est donné.

Jeu n°2 Association de la race locale et de sa région d'origine

Replacer sur une carte des Pyrénées les différentes races locales proposées d'ovins, de bovins...

Jeu n°3 Paysage pastorale à reconstituer

Replacer sur le paysage vierge les éléments du paysage pastorale (cabane, grange, abreuvoir, leytés, murets, enclos...

Jeu n° 4 Association entre ambiances pastorales

Reconstituer les éléments caractéristiques des différents pastoralismes du massif (races, architecture, attributs berger...)

Jeu n° 5 tonte des brebis : jeu de rapidité pour tondre un maximum de brebis en un min de temps



Pour mieux nous connaître:
www.repv.org

Pour nous contacter:
contact@repv.org





Pastoralisme



Jeu n° 6 Tycoon Pyrénées

Faire vivre un troupeau de brebis (quels déplacements, nourriture, reproduction... au fil des saisons)



Pour mieux nous connaître:
www.repv.org

Pour nous contacter:
contact@repv.org





Géologie



Jeu 1 Jeu des différences

Comparer deux paysages géologiques différents (paysage calcaire et granitique par exemple)

Jeu 2 Saut d'obstacle

Faire avancer un personnage (randonneur) dans un paysage qui défile et le faire franchir des obstacles (ruisseaux, cols...)

Jeu 3 Méli Mélo

Remettre dans l'ordre les lettres d'un nom de roche associé à une photo

Jeu 4 Sous vos pieds

Animation visuelle qui permet de voir le paysage réel sur des sites géologiques remarquables et en un clic de voir le même paysage avec les différentes couches géologiques et nature de roche sous la surface du sol.

Jeu 5 Pochoir virtuel : pour aborder la tendreté des roches, réaliser un pochoir virtuel et rapper des roches plus ou moins dures : talc, craie et en saupoudrant sur le pochoir



Géologie



Jeu 6 Puzzle de la chaîne des Pyrénées

Reconstituer les Pyrénées avec des pièces de puzzle, avec plusieurs niveaux de difficultés

Jeu 7 Jeu d'association Camembert

A partir d'un mot exemple Calcaire reconstituer un « camembert » avec d'autres éléments en lien avec le calcaire (bâtiment construit en calcaire, plante calcicole, paysage calcaire, doline....)

Jeu 8 Jeu d'association

Associer une roche, un habitat calcicole, une plante calcicole

Jeu 9 Reconstitution 3D de la formation des Pyrénées

Faire une simulation numérique et animée de la formation des Pyrénées (un puzzle en 3D ?) avec les différentes étapes géologiques.

Jeu 10 Explications géologiques

Prendre quelques points remarquables du massif et en donner l'explication narrative de la formation du relief.



Diapositive 13

g1

gwanaelle; 20/12/2016



Géologie



Jeu 11 Micro Macro jeu d'association

Associer les roches avec des échelles différentes (une roche vue au microscope, la même roche vue au sein d'un paysage) la bonne réponse donne des explications sur la formation de cette roche dans les Pyrénées

Jeu 12 Recette géologique

Sur le principe d'une recette de cuisine, on choisit entre différents minéraux pour reconstituer une roche ex granit : feldspath, mica, quartz

Jeu 13 La taupe fait la cuisine

Elle choisit des ingrédients (sable, galets, boue..) et des conditions (chaleur, évaporation, eau..) et un curseur de compression et elle obtient telle ou telle roche. Faire le lien avec des lieux géologiques caractéristiques des Pyrénées d'un point de vue géologique.

Jeu 14 Film géologique

Identifier les roches principales sur un film qui présente l'histoire de la formation des Pyrénées



Géologie



Jeu 15 Photo et noms des roches

Apparition de photos de différents types de roches et le joueur doit choisir parmi plusieurs noms de roches quelle est la bonne.

Jeu 16 L'histoire géologique dans le bon sens

Replacer des étapes chronologiques de la formation des Pyrénées dans le bon ordre. Une fois l'ordre rétabli un commentaire audio complète l'animation numérique.

Jeu 17 Simuler Stimuler la formation des Pyrénées

Cliquer le plus vite possible pour que les plaques aient le temps de se percuter. Session de jeu dure 10s. En fonction du score obtenu, l'année correspondant est indiquée. Le but obtenir le meilleur score pour former les Pyrénées d'aujourd'hui.

Jeu 18 Plaques tectoniques

Simuler le jeu des plaques tectoniques au niveau de la faille nord pyrénéenne.



Faune et Flore



Jeu 1 Jeu d'association

Associer des images entre elles (une espèce animale et végétale et son habitat, un sommet versant nord et versant sud, un glacier partie haute et partie basse...)

Jeu 2 Jeu d'identification

Identifier des sommets, des espèces, lieux

Jeu 3 Quizz interactif en solo ou en réseau. Les quizz ont plusieurs niveaux et sont renouvelés périodiquement avec des nouveaux thèmes. Les parties gagnées donnent accès à des indices : des espaces réservés en ressources documentaires.

Jeu 4 Vrai Faux Images exemple Espèce animale et sa crotte, si faux indiquer la bonne réponse à partir d'un choix d'images.

Jeu 5 4 images 1 mot. Sur une visuel divisé en 4 photos, le joueur dispose de la photo de l'écorce, de la feuille, du fruit, d'un objet réalisé avec ce bois, le joueur doit taper le nom qui est le point commun entre ces 4 éléments : ex Hêtre



Faune et Flore



Jeu 6 Trouver l'intrus

Exemple 4 images de rapaces diurnes 1 image de rapace nocturne

Exemple 4 images de plantes à fleurs simples et 1 image à fleur composée

A chaque réponse, un complément d'information

Jeu 7 Jeu de 7 familles

Associer 7 espèces relevant de la même famille (reptiles, oiseaux, mammifères...), varier avec niveau de difficulté croissant (exemple oiseaux : passereaux / rapaces ou fringilidés...)

Jeu 8 Réseau trophique

En associant des images entre elles, créer des chaînes alimentaires ou des réseaux trophiques de plus en plus complexes.

Jeu 9 Tamagoshi Pyrénées

Choisir une espèce et jour après jour s'en occuper pour ne pas qu'il disparaisse en fonction d'évènements extérieur (météo défavorable, perte de ressources alimentaires..)

Jeu 10 Association Fleur et papillon

Associer images d'une espèce de papillon, une espèce de chenille et une espèce de plante



Pour mieux nous connaître:
www.repv.org

Pour nous contacter:
contact@repv.org





Faune et Flore



Jeu 11 Présent pas présent dans les Pyrénées

Jeu de rapidité, avec apparition de photos, le joueur répond à la question présent ou absent des Pyrénées, score monte au fur et à mesure des réponses données sur 1 min de temps, le but: le plus de réponse justes en 1 min

Jeu 12 Pareil Pas pareil ?

Deux images , le joueur doit dire si elles ont un rapport entre elles ou pas. Après la réponse, un complément d'information est donné

Exemples: Fruit et feuille d'un arbre / Mâle et femelle d'une espèce / Son et image de l'animal

Jeu 13 Memory

Retrouver deux cartes identiques en les retournant au fur et à mesure / faire des paires entre espèces. Différents niveaux de difficultés : nombre de cartes, de plus en plus rapide....

Jeu 14 Candy crush Pyrénées

Aligner 3 animaux ou végétaux identiques pour les éliminer et passer au suivant (cf. principe du jeu de CandyCrush)



Faune et Flore



Jeu 15 De la vallée à l'assiette

Reconstituer des chaînes de produits Ex : Fromage Animal Vallée / Vin Cépage Terroir / Apéritif Plante, Vallée / Spécialité culinaire / Produit associé / Vallée

Jeu 16 Vrai / Faux

Choix de thèmes spécifiques exemple Empreinte / animal. Apparition de deux photos, vrai si correspondance entre les deux images

Jeu 17 4 images 1 mot

4 images à associer ex ! Nid avec œufs, habitat, bec, plumes (idem avec nourriture, silhouette...)

Jeu 18 Plantes médicinales

Associer la plante avec sa vertu médicinale ex Carotte (peau), Tilleuil (sommeil), Sève de bouleau (forme)... avec nom vernaculaire dans les 5 langues

Jeu 19 Les courses dans la nature

Glanage avec un panier à travers les Pyrénées, il faut ramasser le fruit et la feuille de la même espèce



Pour mieux nous connaître:
www.repv.org

Pour nous contacter:
contact@repv.org





Faune et Flore



Jeu 23 carte sonore

Retrouver sur une carte sonore avec différents sons proposés le cri d'une espèce en particulier

Jeu 24 Casino ADN Pyrénées

Comme une machine à sous dans un casino, les images des trois parties de écran défilent rapidement il faut stopper le défilement pour faire apparaître trois images ne lien les unes avec les autres (empreintes, poil, photo animal)

Jeu 25 Répétition

Un défilement très rapide d'images de faune et flore des Pyrénées, il faut repérer celui qui se répète; quand clic sur l'image des informations complémentaires apparaissent.

Jeu 26 Pac man Pyrénées

Attraper le plus possible de nourriture, éviter les dangers... 'ex Desman et insectes...)

Jeu 27 Macro : reconnaître une espèce avec des dézooms successifs, chaque dézoom fait perdre des points





Faune et Flore



Jeu 28 Comestibles ou toxiques

Identifier des éléments comestibles dans une image de paysage

Jeu 29 Identification en vol

Identifier un papillon un osieau en vol à partir de propositions d'images en gros plan

Jeu 30 Qui crie ?

Reconnaissance de cri d'animaux et association avec une photo



Langues



Jeu 1 Chanson à trou

Phase 1 écoute d'un chant pyrénéen, Phase 2 les paroles apparaissent mais il manque un mot à combler. Les chansons diffusées sont issues des répertoires des 5 langues du massif.

Jeu 2 Memory son

Les cartes à jouer sont des cartes sonores d'un élément du patrimoine pyrénéen dit dans les 5 langues du massif. On doit associer les 5 cartes à l'élément du patrimoine.

Jeu 3 Jeu d'association photo espèce ou cri de l'espèce, drapeau, nom dans chaque langue des Pyrénées.

Jeu 4 Jeu de rapidité et d'association de la traduction FR / CAST d'un élément du patrimoine

Jeu 5 Trouver l'intrus : une photo d'un élément du patrimoine pyrénéen (plante, animal, élément architectural), le nom en 5 langues et 1 intrus qu'il faut démasquer...

Jeu 6 Cri des animaux en différentes langues : associer le cri au pays d'origine (ex Kikiriki / Cocorico...) pour le coq.



Pour mieux nous connaître:
www.repv.org

Pour nous contacter:
contact@repv.org





Langues



Jeu 7 Dictionnaire disponible sur l'application mobile sur les espèces végétales et animales des Pyrénées

Jeu 8 Jeu de rapidité

2 mots en 2 langues est-ce équivalent ou pas ?

Jeu 9 Homme pendu photographique

Une partie de la photo de l'élément remarquable seulement est visible du joueur (exemple une plante) et seulement quelques lettres du mot à rechercher, le joueur complète le mot et la photo devient évidente.

Jeu 10 5 langues 1 mot

Photo d'une espèce, il faut trouver son nom dans les 5 langues

Jeu 11 Lire ou écouter

Choisir de lire ou d'écouter un mot et l'associer à la photo correspondante.

Jeu 12 Lettre mélangées : retrouver le mot en mettant les lettres dans le bon ordre avec pour support une image de l'espèce recherchée



Pour mieux nous connaître:
www.repv.org

Pour nous contacter:
contact@repv.org

