

Les découvreurs

G.Rohou

« Les découvreurs » est un jeu à mettre en place en classe de 5^{ème}, comme validation des cours sur les Grandes Découvertes. Il vise à faire découvrir cette période de l'histoire à travers des questions littéraires, cartographiques, historiques et en mettant en valeur la difficulté des Découvertes mais aussi les enjeux de territoires et de richesse.

Le jeu dure une heure et oppose 5 à 6 équipes sur un plateau muet hormis la position centrale de l'Europe avec pour point de départ les ports de Barcelone, Lisbonne, Amsterdam, Saint-Malo, Venise, Londres. La découverte des espaces maritimes ou terrestres est symbolisée par le retournement de tuiles au fur et à mesure que l'équipe avance sur les terres et les mers inconnues.

Le plateau est constitué de 144 tuiles (12×12) de 60°N à 60°S et de 100°W à 100°E. Le découpage ne respecte pas les latitudes et longitudes précises. Sur ces 144 tuiles, les équipes peuvent en parcourir 127 :

- toutes les tuiles maritimes ou en bordure de continent ;
- les tuiles terrestres asiatiques en rappel aux caravanes de la route de la soie.

L'Afrique n'est pas explorable ni l'Amérique pour respecter la chronologie des découvertes ainsi que le caractère naval des premières explorations.

Le nombre de tours est limité à 20. Un tour correspond à la traversée d'une case et/ou à la résolution d'une difficulté par l'équipe concernée. Cette difficulté peut être un événement aléatoire (une chance sur deux en moyenne) ou bien une question historique, géographique ou littéraire. Ne pas répondre n'empêche pas d'avancer mais fait prendre un retard de points sur les autres équipes. A la fin des 20 tours, chaque équipe fait valoir ses découvertes et devra présenter un résumé expliquant l'intérêt de sa découverte pour l'occident. Les découvertes se présentent comme suit :

Découvertes	<i>Amérique</i>	<i>Afrique</i>	<i>Asie</i>
Végétale	Pomme de terre, tabac, canne à sucre, cacao, maïs, tomate	-	Coton, cannelle, café, thé, canne à sucre, poivre, opium, muscade, girofle, safran
Minérale	Or, argent, pierres précieuses	Or, pierres précieuses	-
Technique	-	-	Tapis, porcelaine, soie
Autre	-	Esclave, ivoire	-

Chaque continent présente donc une série de « monopoles » négociables en Europe et à la portée profonde jusqu'à aujourd'hui.

Chaque équipe joue chacune à son tour et découvre à chaque case parcourue un événement ou un lieu et décide de la marche à suivre :

- poursuite de la route (fin du tour sans prise de risques) ;
- exploration des richesses du territoire et de ses risques (avec de nouveau des événements aléatoires) ;
- validation du monopole en retournant en Europe présenter la découverte.

Le fait de poursuivre sa route apporte des informations cartographiques mais aussi du ravitaillement, l'exploration des richesses est risquée mais permet l'enrichissement contre la perte d'un tour, la validation du monopole fait perdre du temps avec le retour mais garantit l'exclusivité de la découverte à l'équipe et au pays représenté.

Les découvreurs partent avec 3 tours d'avitaillement et sont donc pris par des contraintes de survie en plus de la recherche de richesses, ce qui les force à choisir des arrêts plus fréquents. Il y a plusieurs façons de gagner. La découverte des terres apporte 1 pt par case à condition de survivre jusqu'à la fin. La découverte de nombreuses richesses est plus importante (2 pt par richesse) mais la survie reste indispensable, alors que la constitution de monopole exclusif est primordiale (7 pt) et reste valable si l'équipage meurt au cours de son second voyage. On ne pose de questions qu'au premier équipage arrivé sur une nouvelle tuile.

Événements		Sur mer	Conséquences
Aléatoires	1	- Ouragan dans les Caraïbes et en océan Indien ;	- Perte d'un tour ou naufrage
	2	- Tempête en Atlantique nord ;	- Perte d'un tour ou naufrage
	3	- Piraterie ;	- Si fuite, retour en arrière, si combat, ½ de défaite et ½ de victoire. La victoire apporte des renseignements.
	4	- Voie d'eau ;	- Perte d'un tour pour réparations
	5	- Conspiration dans le carré ;	- 2 mn pour trouver la définition, sinon mutinerie
	6	- Pourrissement des vivres ;	- 1 tour pour se ravitailler
	7	- Rencontre d'une épave ;	- Perte d'un tour si exploration mais renseignements
	8	- Réserves d'eau souillées ;	- 1 tour pour se ravitailler
	9	- Épidémie de scorbut ;	- 2 mn pour trouver la définition, sinon mort
	10	- Mutinerie ;	- Perte d'un tour. ½ retour en arrière et ½ maîtrise
Obligatoires		- pot-au-noir sur l'équateur ;	- Perte d'un tour
		- perte des repères en hémisphère sud ;	- Prochaine avancée au jugé
		- l'eau de mer devient douce au débouché des grands fleuves (Amazone, Zaïre, Gange et Brahmapoutre) ;	- si compréhension, droit vers la terre
		- Glaçons en approche des cercles polaires ;	- Si avancée, mort
		- Gulf Stream en Atlantique nord	- Avancée deux fois moins rapide vers l'ouest et inverse
		- Alizées en Atlantique sud	- Avancée deux fois plus rapide vers l'ouest et inverse
		- Mousson en océan indien	- Perte d'un tour

Événements		Sur terre	Conséquences
Aléatoires	1	- Équipage perdu dans la jungle ;	- Perte d'un tour
	2	- Découverte d'une civilisation ;	- Perte d'un tour mais richesse
	3	- Tribu hostile ;	- Si fuite, retour en arrière, si combat, ½ de défaite et ½ de victoire. La victoire apporte des renseignements.
	4	- « Découverte » de l'« El Dorado »	- Mort de l'équipage
	5	- Le bateau se couche sur un banc de sable	- Perte de deux tours (ou passage d'un autre bateau)
	6	- Le bateau s'abîme sur des écueils	- Exploration par terre
	7	- Tribu amicale ;	- Perte d'un tour mais renseignements
	8	- Conspiration dans l'entrepont	- 2 mn pour trouver la définition, sinon mutinerie
	9	- Épidémie de dysenterie ;	- 2 mn pour trouver la définition, sinon mort
	10	- Mutinerie ;	- Perte d'un tour. ½ retour en arrière et ½ maîtrise
Obligatoires		- Moustique en Amérique ;	- Perte d'un tour
		- Évangélisation des peuples avec construction d'une église	- Versement d'une dîme d'un point
		- Découverte de nouvelles espèces .	- Recherche à faire sur les dodos, lémuriers...
		- Relevé des côtes sur le journal de bord	- A faire sur le carnet de bord (comparaison ensuite)
		- Nom à donner aux nouvelles terres	- A faire sur le carnet de bord (comparaison ensuite)
		- Si monopole, création d'un comptoir	- Découverte cachée aux autres
		- Si découverte, diffusion de la nouveauté	- Information aux autres groupes immédiatement

Case terrestre (Asie)		Case littorale		Case maritime	
1	Donnez le nom des trois mers intérieures de l'Asie.	1	A quel siècle ont lieu les Grandes Découvertes ?	1	Donnez le nom d'un navire typique de cette époque.
2	De quelle cité est originaire Marco Polo ?	2	Avec les croyants de quelle religion les Européens étaient-ils obligés de commercer avant les Grandes Découvertes ?	2	Quel continent doivent contourner les Européens pour aller en Asie par bateau ?
3	Comment s'appelle le livre écrit d'après les récits de Marco Polo ?	3	Qu'est-ce qu'un portulan ?	3	Qu'est-ce qu'une boussole ?
4	Quelles sont les richesses de l'Asie ?	4	Quelle région du monde explorent les Portugais ?	4	Qu'est-ce qu'un astrolabe ?
5	A quoi correspond « Cipango » ?	5	Quelle région du monde explorent les Espagnols ?	5	Qu'est-ce que le traité de Tordesillas en 1494 ?
6	Qui est le Grand Khan ?	6	Quel peuple est détruit par les <i>conquistadores</i> ?	6	Qu'est-ce que le commerce triangulaire ?
7	Qu'est-ce qu'une caravane ?	7	Qu'est-ce qu'un <i>conquistador</i> ?	7	Qui est Bartolomeo Diaz ?
8	Qu'est-ce que la route de la soie ?	8	Quel peuple est asservi par les Européens ?	8	Qui est Vasco de Gama ?
9	Qu'est-ce que la porcelaine ?	9	En quelle année Colomb découvre-t-il une nouvelle terre ?	9	Qui est Fernando de Magellan ?
10	Qu'est-ce que l'opium ?	10	Où Colomb croyait-il arriver ?	10	Qui fait le premier tour du monde ?
11	Comment fait-on les nouilles ?	11	Qui est Hernan Cortès ?	11	Où est la proue d'un navire ?
		12	Qu'est-ce qu'un cerf-volant ?	12	Où est la poupe d'un navire ?
		13	Qu'a inventé le grand Khan, à partir de feuilles de mûrier et qui a autant de valeur que l'or ou l'argent ?	13	Où se trouve l'étrave d'un navire ?
		14	Que fait Rustichello pour Marco Polo, au cours de leurs années de prison ?	14	Pourquoi est-il capital de connaître le tirant d'eau ?
		15	Qu'est-ce qui produit la soie ?	15	Où se trouve la hune ?
		16	Qu'ont inventé les alchimistes chinois en mélangeant le salpêtre, le soufre et la poudre de carbone ?	16	Où se trouve la quille ?
		17	Qu'est-ce qu'une yourte ?	17	Qu'est-ce qu'une rose des vents ?
		18	Qu'est-ce qui fait 6.500 km de long ?	18	Qu'est-ce qu'un pirate ?
		19	Quels membres de la famille	19	Qui est Jim Hawkins ?

	Polo accompagnent Marco ?		
20	A quel siècle la famille Polo a-t-elle entrepris de traverser l'Asie ?	20	Qui est Long John Silver ?
21	Quel était le métier des Polo ?	21	Qu'est-ce que le « drapeau noir » ?
22	Qu'est-ce que le moka ?	22	Qu'est-ce que la poudre noire ?
23	Qu'est-ce que le vaisseau du désert ?	23	Qui est Robinson Crusoé ?
24	Qui est <i>l'Amiral Benbow</i> ?	24	Qui est Daniel Defoe ?
25	D'où étaient originaires les premiers Européens à arriver en Amérique ?	25	Qu'est-ce qu'un boucanier ?
26	D'où étaient originaires les premiers hommes à arriver en Amérique ?	26	Qui est le capitaine Flint ?
27	Comment s'appelle le cap au sud de l'Amérique ?	27	Qui est Israël Hands ?
28	Comment s'appelle le cap au sud de l'Afrique ?	28	Qui est Ben Gunn ?
29	Qu'est-ce qu'un détroit ?	29	Qu'est-ce qu'un corsaire ?
30	Qu'est-ce qu'un isthme ?	30	A quoi correspond le Cancer du tropique du Cancer ?
31	Qu'est-ce qu'un haut-fond ?	31	A quoi correspond le Capricorne du tropique du Capricorne ?
32	Qu'est-ce que l'El Dorado ?	32	A quelle étoile les marins se repéraient-ils sans boussole ?
33	Qu'est-ce que le moka ?	33	Qui est Robert Louis Stevenson ?
34	Quel est le pays d'origine de Sinbad le marin ?	34	A quoi sert un livre de bord ?
35	Qu'est-ce qu'une odyssee ?	35	Qui rédige le livre de bord ?
36	Qu'est-ce qu'une colonie ?	36	Qui est « seul maître à bord après dieu » ?
37	Citez quatre découvreurs de la renaissance ?	37	Qu'est-ce que la ligne de flottaison ?
38	Quel est le peuple dont le nom révèle encore aujourd'hui la confusion de Colomb ?	38	De quel animal ne faut-il pas parler à bord d'un navire ?
39	Quel signe annonce à coup sûr aux marins qu'ils approchent de la côte, sans qu'ils la voient ?	39	Comment nomme-t-on un marin expérimenté : un vieux loup de mer, un marin d'eau douce, un boucanier, un frère de la côte ?
40	Jean Nicot, ambassadeur de France à Lisbonne, fit connaître à la reine de France cette plante d'abord appelée « nicotiane ». De quoi s'agit-il ?	40	Qu'est-ce qu'un frère de la côte ?

41	Il est introduit en France par la femme de Louis XIV et consommé sous forme de boisson. Qu'est-ce ?	41	De quelle infirmité souffre Long John Silver, Pew et Billy Bones ?
42	Parmentier en fit la publicité. C'est...	42	Qu'est-ce que maronner ?
43	Qu'est-ce que le « code noir » ?	43	Quel symbole marque traditionnellement l'emplacement d'un trésor ?
44	Pour les hommes du moyen-âge, quelle forme avait la Terre ? Que risquait-on à explorer les océans ?	44	Qui dit « Pièces de huit, pièces de huit » ?
45	Comment nomme-t-on les indigènes qui mangent de la chair humaine ?	45	Complète la chanson de Long John Silver : « Ils étaient quinze matelots sur le coffre de l'homme mort, quinze loups, quinze matelots, yo hoho, et une bouteille de rhum »
46	Quel est le réalisateur du film « 1492, Christophe Colomb » avec G. Depardieu dans le rôle principal ?	46	Pourquoi dit-on que les pirates ont inventé la sécurité sociale,
47	Pourquoi dessinait-on des animaux légendaires ou monstrueux sur les cartes de navigation ?	47	Quelle est la différence entre un roman d'aventures et un récit de voyages ?
48	Complète les noms des épices suivants : Noix de muscade, clou de girofle, cannelle, gingembre, safran, piment, curry, cumin.	48	Rapportez un poème ayant la mer pour thème et entraînez-vous pour le lire en y mettant le ton ?
49	A quel point cardinal correspondent les mots suivants : austral, boréal, occidental, oriental, ponant, levant, le midi.	49	Quelles formes peuvent avoir les voiles d'un bateau
50	Un sauvage désigne quelqu'un de barbare ou un indigène ?	50	Qu'est-ce que la loi de Moïse appliquée sur un bateau pirate ?
51	A quel continent Amerigo Vespucci a-t-il donné son nom ?	51	Qu'appelle-t-on la nage à sec ?
52	Pourquoi les Indiens meurent-ils massivement après l'arrivée des conquistadores ?	52	Qu'est-ce qu'un grain ?

53	Non, Cartier n'est pas le découvreur du Canada. Mais alors, sont-ce les Carthaginois, les Grecs ou les Vikings ?	53	Qu'est-ce qu'un coup de tabac ?
54	De quel animal les Aztèques ont-ils eu peur lors de l'arrivée des <i>conquistadores</i> ?	54	Que veut dire caboter ?
55	Les Aztèques prennent Cortès pour le Quetzalcoatl, qu'est-ce ?		
56	Mon premier soutient les voiles d'un navire, mon deuxième durcit l'eau, mon troisième est le contraire de rapide, mon tout fut un grand navigateur.		
57	Qui est Francisco Pizarro ?		
58	Dans quelle partie de l'Amérique vivaient les Mayas ?		
59	Dans quelle partie de l'Amérique vivaient les Incas ?		
60	Dans quelle partie de l'Amérique vivaient les Aztèques ?		
61	Qui sont les premiers découvreurs européens de l'Amérique ?		
62	Qui est Jacques Cartier ?		
63	Pourquoi les <i>conquistadores</i> ont-ils détruit si facilement les empires amérindiens ?		

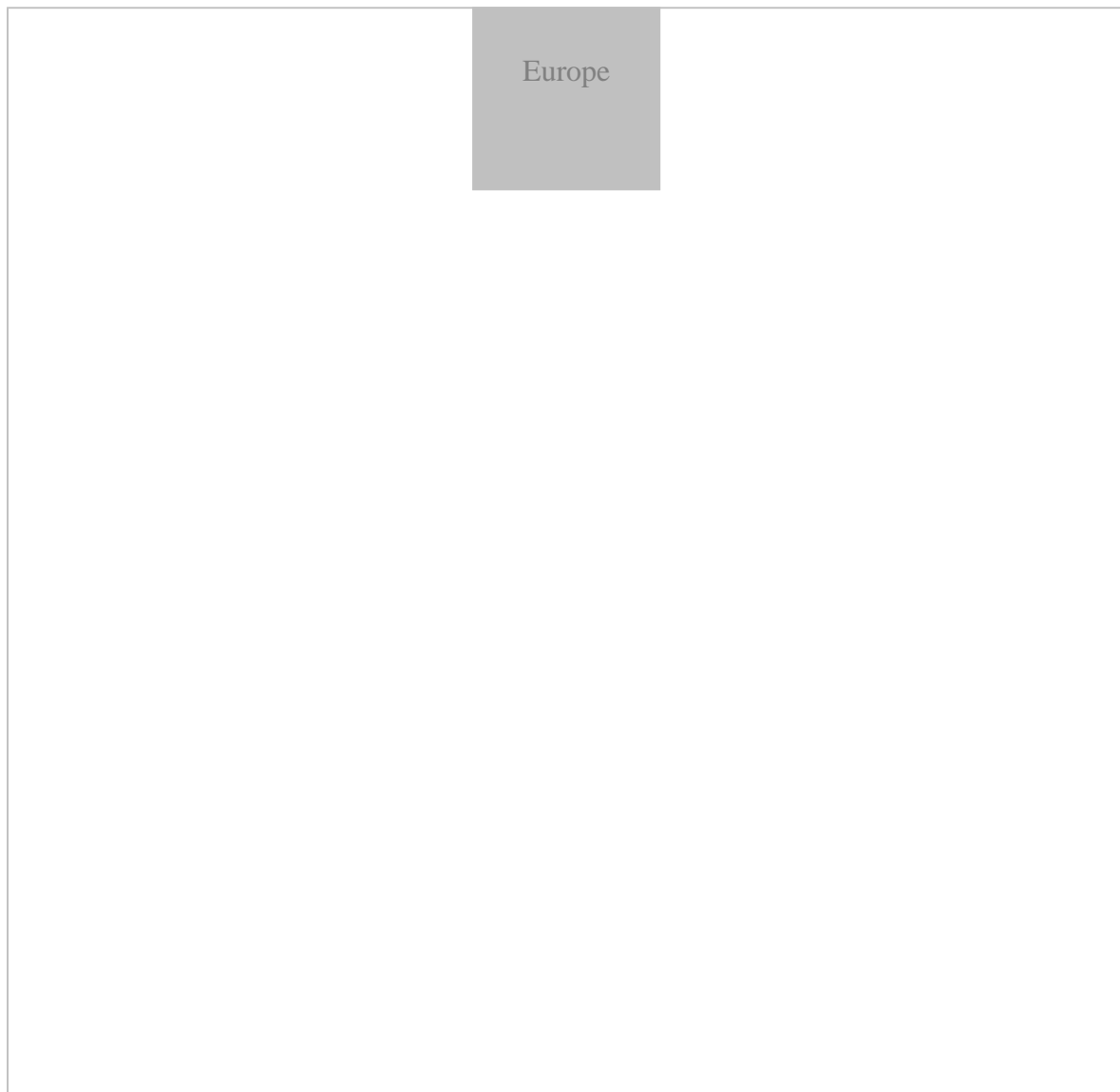
				Gulf stream	Europe						Porcelaine
	Tabac		Gulf stream	Gulf stream	Europe						Thé
	Tabac Gulf stream	Gulf stream						Tapis			Soie
Or	Sucre de canne								Soie	Coton	Sucre de canne
Pommes de terre	Gemmes	Sucre de canne		Or				Café	mousson	poivre	Pavot
	Pommes de terre	Tabac	Eau douce Alizés	Pot-au-noir	Ivoire	Esclave		Gemmes	mousson	cannelle	Girofle
	Or		Tabac	Alizés Perte repères	Eau douce Alizés			Esclave			Muscade
						Esclave		Ivoire			
	Argent		Or				Esclave	Esclave			
			Eau douce								
Glaçons			Glaçons	Glaçons	Glaçons	Glaçons	Glaçons	Glaçons		Glaçons	Glaçons

Carnet de bord

Capitaine :

Membres de l'équipage :

Ce carnet est un suivi du parcours de l'équipe, sur la carte mais aussi dans ses choix de découverte. Sur le carré ci-dessous doivent être reportés le trajet de l'équipe, les côtes ou îles découvertes ainsi que le nom donné à ces nouvelles terres ou mers.



Relation des jours de mer et d'exploration

Tr	Vivres	Événement	Nom du lieu	Découvertes géographiques	Richesses	Points
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						