

Titre de la séquence	Jouer pour comprendre la transformation du mode de vie des populations pendant la « révolution » néolithique
Discipline (Histoire, Géographie ou EMC)	Histoire
Description, résumé de la ressource	Le thème 1 du programme de 6e « La longue histoire de l'humanité et les premières migrations ». Ce jeu permet d'aborder avec les élèves les changements progressifs du mode de vie des populations au néolithique lesquelles deviennent sédentaires, font des défrichements et pratiquent l'agriculture.
Type de document (vous pouvez cocher plusieurs cases)	<input checked="" type="checkbox"/> Scénarios pédagogiques <input checked="" type="checkbox"/> Outil <input type="checkbox"/> Production élève <input type="checkbox"/> Projet pédagogique <input type="checkbox"/> Évaluation
Niveau	6e
Thème du programme d'Histoire-Géographie, EMC	La « révolution » néolithique
Autres niveaux possibles	
Cadre et démarche pédagogique	<input checked="" type="checkbox"/> En classe <input type="checkbox"/> TPE, AP, Ens. D'exploration <input type="checkbox"/> Hors établissement (sortie pédagogique, voyage, forum...) <input type="checkbox"/> Action-projet pédagogique <input checked="" type="checkbox"/> Travail de groupe, collaboratif <input checked="" type="checkbox"/> Travail en autonomie <input type="checkbox"/> Parcours différencié
Récit d'expérience (racontez ici l'expérience pédagogique menée)	<p>Cette étude vient après l'étude des débuts de l'humanité.</p> <p>Elle a duré 1 heure. Après l'étude du thème précédent, les élèves s'immergent dans ce jeu où ils doivent résoudre des énigmes qui ciblent les compétences « analyser et comprendre un document », « raisonner ou justifier les démarches et les choix effectués », « coopérer et mutualiser ».</p> <p>A la fin du jeu, les élèves débloquent un cadenas, signe que les compétences travaillées sont maîtrisées au moins de manière satisfaisante.</p>
Bilan de l'expérience pédagogique	Les élèves ont fait des liens entre les modes de vie des populations au Paléolithique et ceux du Néolithique. Ils ont résolu des enquêtes à partir de documents questionnés dans le jeu mis en scène sous la forme d'un Escape Game.
Outils utilisés/créés	Génially LearningApps Accéder au jeu : https://view.genial.ly/5fd240cb25434e7d2fd886ab
Partenaires	
Sitographie et/ou Bibliographie utilisées	Sitographie : https://www.inrap.fr/periodes/neolithique

Bibliographie :

Lehoërff, A. (2020). Conclusion. Dans : Anne Lehoërff éd., *Le néolithique* (pp. 119-122). Paris cedex 14, France : Presses Universitaires de France.

Demoule J.-P., *Les Dix Millénaires oubliés qui ont fait l'histoire. Quand on inventa l'agriculture, la guerre et les chefs*, Paris, Fayard, 2017

Demoule J.P. (dir.), *La Révolution néolithique dans le monde*, Paris, CNRS édition, 2010.