

Classe de 5ème 3
Collège Romain ROLLAND, ERSTEIN
Cours de Technologie de Mme DECKER

L'APPEL DES PÔLES

Parrain : Monsieur Serge SEGURA

LA FRANCE, UNE NATION POLAIRE



La base Dumont d'Urville (source : IPEV)



La station Concordia (source : IPEV)

Le Collège Romain ROLLAND, qui compte environ 800 élèves, se situe à Erstein, une petite ville du Centre-Alsace, dans l'Académie de Strasbourg. La classe de 5ème3 est une classe de 29 élèves, avec un élève d'ULIS. Dans le cadre d'un projet GIP/ACMISA et d'un partenariat avec le service culture de la Ville d'Erstein, les élèves ont assisté au spectacle « Le dernier iceberg », puis participé à un atelier d'écriture de chanson avec les artistes, ce qui a constitué une belle introduction et marqué le début de la réflexion sur le réchauffement climatique.
Les élèves se sont investi de manière inégale dans le projet de réaliser un jeu de rôle, avec de belles idées, mais quelques fois difficiles à concrétiser pour rester réaliste et ne pas partir dans des univers imaginaires. Ils ont surtout utilisé le site internet https://institut-polaire.fr/fr/ pour se familiariser avec les explorateurs et les stations de recherche en Arctique et en Antarctique.
Ils ont découvert que le recours aux I.A. ne donnait pas toujours les résultats attendus, et certains ont eu beaucoup de mal à effectuer les tâches qui leur étaient données, au détriment de la gestion du temps.

Notre parrain :
Serge SEGURA est un ancien diplomate, membre de l'Académie de Marine

LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Description du projet :

Création d'un jeu de rôle composé d'un plateau de jeu avec un décor nordique, de cartes géographiques, de personnages, de pions pour les symboliser, de différents scénarios, et de cartes pour les objets mythiques.



- **Chef de projet technique : Tamara**

Une élève dynamique et investie qui a su manager efficacement ses camarades de classe et répartir les tâches entre les élèves, permettant de concrétiser leurs idées.

- **Chef de projet adjoint spécialiste des scénarios et Maître du jeu : Ezan**

Une élève investi qui est à l'origine de l'idée de créer un jeu de rôle et s'est occupé de la partie écriture de scénario, même s'il a tendance à partir dans des mondes imaginaires bien loin de la réalité.

- **Artiste dessinatrice des personnages : Zeynep**

Très douée, Zeynep a dessiné à la main les cinq personnages du jeu, qui ont ensuite été numérisés.

- **Logistique : Mme Decker**

Une Professeure de Technologie qui a du souvent recadrer les élèves les moins motivés, mais qui est peu intervenue dans la réalisation des différents éléments du jeu par les élèves. Elle a surtout supervisé les différentes tâches et assuré son soutien logistique.

- **L'équipe : Cléa, Célia, Tiago, Ela, Kamil, Erva, Timeo F, Timeo H, Metehan, Louane, Eric, Quentin, Aliya, Esteban, Gauthier, Nina, Eugenio, Lucas, Christina, Hugo, Théo, Elsa, Lana, Isa, Clément**

Des élèves qui se sont investis dans le projet à des degrés divers, permettant de le faire avancer malgré les difficultés (notamment dans l'écriture du scénario et la création des cartes avec I. A.).

LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Les différents éléments composant le jeu TARA POLAR STATION :



Introduction au projet : Le spectacle «Les aventures de Jeff Barell - Le dernier iceberg »

Le projet GIP / ACMISA : Atelier d'écriture de chansons
(travail interdisciplinaire Education Musicale et Technologie)

Élément 1 : Le plateau de jeu et les pions

Élément 2 : Les personnages

Élément 3 : Les scénarios

Élément 4 : Les cartes géographiques

Élément 5 : Les règles du jeu

Élément 6 : Les cartes d'objets mythiques

Élément 7 : Le jeu complet (avec les dés de jeu de rôle et un gobelet)

Élément 8 : Les paroles d'Ours bi-polaire

Élément 9 : Les paroles de La fonte des glaces

LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Journal de bord de l'aventure :

La classe a commencé par un projet artistique GIP / Acmisa suite à un spectacle autour du thème du réchauffement climatique, et a participé à l'écriture de deux chansons avec les artistes du spectacle, le tout en lien avec le Relais culturel de la Ville d'Erstein, en interdisciplinarité avec les collègues de Français et d'Education musicale. Le projet s'est clôturé par un petit concert de restitution à destination des parents.

En même temps, durant les cours de Technologie, les élèves ont découvert la recherche scientifique aux pôles, par des questionnaires sur les stations de recherches françaises en Antarctique et en Arctique, puis sur les explorateurs des pôles les plus célèbres, grâce au site internet de l'IPEV. Le professeur a mis des liens à disposition des élèves sur Moodle.

Au cours d'une séance de remue-méninges, l'idée de réaliser un jeu de rôle a émergé, et il a d'abord fallu expliquer à l'ensemble de la classe en quoi ça consistait, car ils connaissent davantage les jeux de plateau.
Ensuite la classe a réfléchi à la manière dont on pourrait le réaliser. Nous avons fait la liste de tout ce dont nous avions besoin et des différents éléments qui constituent le jeu, puis les tâches ont été réparties entre les élèves et ils se sont mis très rapidement au travail, sous la supervision de Tamara, la très efficace cheffe de projet.

L'équipe chargée de la mise en scène du plateau de jeu a très vite atteint son objectif, et le résultat est magnifique, incluant un éclairage du plateau (alimenté par des piles). Nous avons rencontré quelques difficultés pour faire tenir l'arrière du plateau à la verticale, mais le problème a pu être résolu après quelques essais.
Le plateau de jeu a été réalisé à la main par les élèves, et comme le centre n'était pas très propre, nous avons décidé d'y coller une photo de pingouins avant de le plastifier. Là aussi, il a fallu recommencer, car la première photo était soumise au droit à l'image.

Avant même que Zeynep ait terminé de dessiner les différents personnages du jeu, ce qui lui a pris plusieurs séances, Nina et Lana avaient déjà fabriqué des pions pingouins, Kamil et Metehan ont construit et décoré le gobelet pour les dés.

Mais le reste a été plus compliqué à mener à terme. Ezan et son équipe avançaient trop lentement dans l'écriture des scénarios, et ils ne communiquaient pas assez leurs idées d'objets mythiques avec les équipes chargées de la création des cartes, qui ont eu du mal à concrétiser leurs idées. Les élèves chargé des règles du jeu les ont égarées et ont du recommencer, et elles ne concordaient pas exactement avec le scénario non plus. Les cartes géographiques pour le jeu ont tardé.

Cette expérience a été très riche en enseignements pour les élèves, sur l'importance du travail en équipe et du partage des informations afin de tout faire concorder. Ceux qui ont terminé leurs tâches rapidement ont ensuite aider les autres à réaliser les leurs. Les cartes ont finalement été dessinées à la main. Des fiches pour les personnages ont également pu être créées une fois que les dessins des personnages ont été numérisés.

Et la suite ?

Terminer l'écriture des scénarios et la création des cartes d'objets mythiques, créer des pions avec les personnages, puis tester le jeu.

LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Introduction au projet : Le spectacle « Les aventures de Jeff BARREL / Le dernier iceberg »

Présentation du spectacle en classe
Intervention de Mme Sturm du Relais Culturel de la Ville d'Erstein le vendredi 9 janvier.

Sortie au spectacle
Spectacle par la Compagnie Firmin et Hector à l'Auditorium de la Maison de la Musique le lundi 12 janvier, suivi d'une rencontre – échange avec les artistes à l'issue de la représentation.

Théâtre musical – Écologie – Pantomime
Le romancier Gérard Burrel tente d'écrire son nouveau roman qui porte sur un sujet désolant : le dernier iceberg. Un jour, il est extirpé de sa torpeur par l'irruption fracassante du héros de son aventure : Jeff Barell. Cet aventurier increvable, capable de faire fantasmer le plus endurci des sédentaires, va rendre à notre romancier l'inspiration perdue.
Ensemble, ils vont retrouver le dernier iceberg et se prouver que l'issue du roman ne sera pas fatale.
Texte et musique : Guillaume Schleer - Avec : Guillaume Schleer et Lionel Rioux - Mise en scène : Céline Péran - Création lumière : Suzon Michat - Son: David Schweyer - Scénographie: Mathilde Melero - Costumes : Julie Ancel et Anne-Catherine Lejal

Visite de la Maison de la Musique
Visite d'un lieu dédié aux spectacles et des ses coulisses. Découvert des métiers du spectacle vivant et d'une ancienne filature réhabilitée, par Mme Sturm du Relais Culturel de la Ville d'Erstein, le vendredi 23 janvier.





LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Le projet GIP / ACMISA : Ateliers d'écriture de chansons avec les artistes du spectacle « Le dernier iceberg »

Les intervenants de la compagnie Firmin et Hector

Guillaume SCHLEER (accordéon et piano) et Marie CHEYENNE (guitare)

Les ateliers

Les élèves ont bénéficié de sept heures d'ateliers en demi-classe avec un des deux intervenants, lors desquels ils ont écrit et mis en musique deux chansons (une par groupe) entre le 13 janvier et le 3 mars. Ils ont également profité des cours d'Education Musicale pour répéter les morceaux.

Dès la première séance, Agathe est venue avec les paroles et la musique du refrain de la chanson Ours bi-polaire.

Les chansons

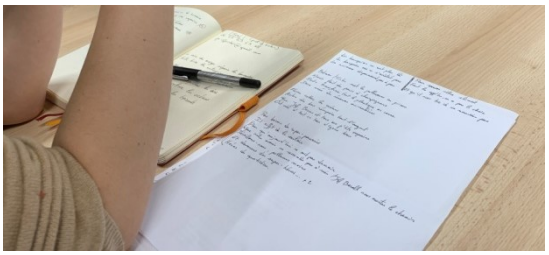
Groupe 1 : Les héros du quotidien
Groupe 2 : Deux îles

Le concert de restitution à l'attention des parents

Le jeudi 19 mars à 18h, les élèves ont invité leurs parents à venir écouter leurs chansons, et les artistes ont également joué un morceau. Les chansons ont été enregistrées.







LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Élément 1 : Le plateau de jeu et les pions



Création du décor de fond pour le plateau de jeu

Résolution des difficultés pour le faire tenir debout







Mise en place de la neige

Eclairage du fond du plateau

Pions





Première version du plateau avec un image soumise au droit d'auteur qu'il a fallu changer avant la plastification de l'ensemble.

LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Élément 2 : Les personnages



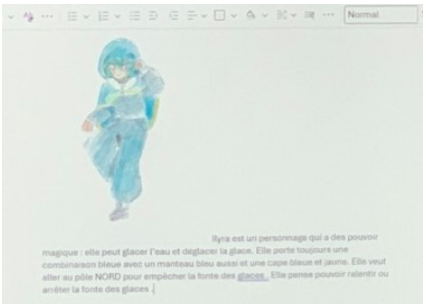
En cherchant son inspiration sur internet, Zeynep a dessiné à la main les différents personnages du jeu :

- Razor, le magicien des pôles
- Nalia, la soignante aventurière
- Ilyra, la conductrice du raid
- Voltix, l'électricien
- Blaze, la météorologiste

Les personnages ont ensuite été scannés, ce qui a permis de créer des cartes numérisées à partir des dessins.
Cela a permis aux élèves de constater que le résultat n'est pas toujours fidèle à l'original, car l'I.A. a fermé les yeux très expressifs de Nalia sur la carte.



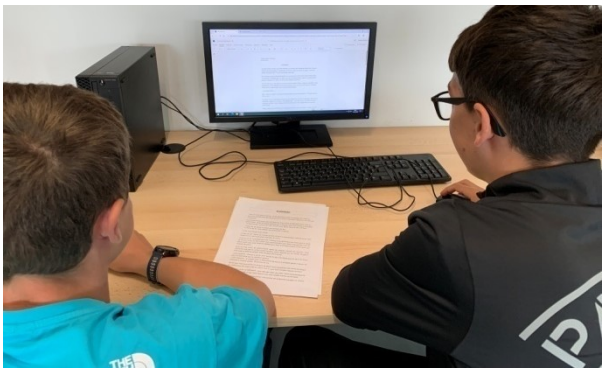
Des fiches descriptives pour chacun des personnages ont aussi été réalisées



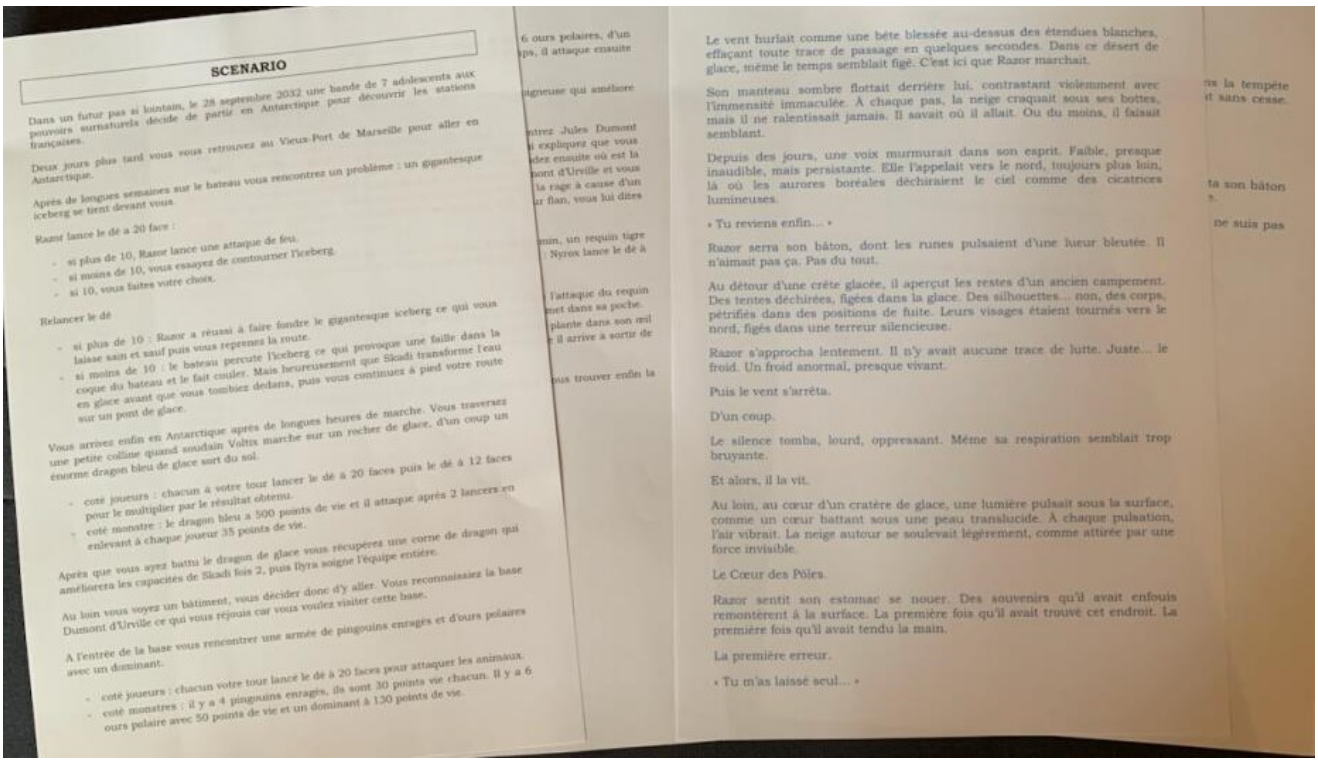
LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Élément 3 : Les scénarios





Les deux équipes chargées de l'écriture des scénarios, qui ont eu du mal à mettre leurs idées en commun et à les communiquer à l'ensemble de la classe



SCENARIO

Dans un futur pas si lointain, le 28 septembre 2032 une bande de 7 adolescents aux pouvoirs surnaturels décide de partir en Antarctique pour découvrir les stations françaises.

Deux jours plus tard vous vous retrouvez au Vieux-Port de Marseille pour aller en Antarctique.

Après de longues semaines sur le bateau vous rencontrez un problème : un gigantesque iceberg se tient devant vous.

Razor lance le dé à 20 face :

- si plus de 10, Razor lance une attaque de feu.
- si moins de 10, vous essayez de contourner l'iceberg.
- si 10, vous faites votre choix.

Relancer le dé

- si plus de 10 : Razor a réussi à faire fondre le gigantesque iceberg ce qui vous laisse sain et sauf puis vous reprenez la route.
- si moins de 10 : le bateau percute l'iceberg ce qui provoque une faille dans la coque du bateau et le fait couler. Mais heureusement que Sikadi transforme l'eau en glace avant que vous tombiez dedans, puis vous continuez à pied votre route sur un pont de glace.

Vous arrivez enfin en Antarctique après de longues heures de marche. Vous traversez une petite colline quand soudain Voltix marche sur un rocher de glace, d'un coup un énorme dragon bleu de glace sort du sol.

- coté joueurs : chacun à votre tour lancer le dé à 20 faces puis le dé à 12 faces pour le multiplier par le résultat obtenu.
- coté monstre : le dragon bleu a 500 points de vie et il attaque après 2 lancers en enlevant à chaque joueur 35 points de vie.

Après que vous ayez battu le dragon de glace vous récupérez une corne de dragon qui améliorera les capacités de Sikadi fois 2, puis Ilyra soigne l'équipe entière.

Au loin vous voyez un bâtiment, vous décider donc d'y aller. Vous reconnaissez la base Dumont d'Urville ce qui vous réjouis car vous voulez visiter cette base.

A l'entrée de la base vous rencontrer une armée de pingouins enragés et d'ours polaires avec un dominant.

- coté joueurs : chacun votre tour lancé le dé à 20 faces pour attaquer les animaux.
- coté monstres : il y a 4 pingouins enragés, ils sont 30 points vie chacun. Il y a 6 ours polaire avec 50 points de vie et un dominant à 130 points de vie.

6 ours polaires, d'un
ps, il attaque ensuite

igneuse qui améliore

ntrez Jules Dumont
i expliquez que vous
dez ensuite où est la
nont d'Urville et vous
la rage à cause d'un
r flan, vous lui dites

min, un requin tigre
: Nyrox lance le dé à

l'attaque du requin
met dans sa poche.
plainte dans son œil
il arrive à sortir de

ous trouver enfin la

Le vent hurlait comme une bête blessée au-dessus des étendues blanches, effaçant toute trace de passage en quelques secondes. Dans ce désert de glace, même le temps semblait figé. C'est ici que Razor marchait.

Son manteau sombre flottait derrière lui, contrastant violemment avec l'immensité immaculée. À chaque pas, la neige craquait sous ses bottes, mais il ne ralentissait jamais. Il savait où il allait. Ou du moins, il faisait semblant.

Depuis des jours, une voix murmurait dans son esprit. Faible, presque inaudible, mais persistante. Elle l'appelait vers le nord, toujours plus loin, là où les aurores boréales déchiraient le ciel comme des cicatrices lumineuses.

« Tu reviens enfin... »

Razor serra son bâton, dont les runes pulsaient d'une lueur bleutée. Il n'aimait pas ça. Pas du tout.

Au détour d'une crête glacée, il aperçut les restes d'un ancien campement. Des tentes déchirées, figées dans la glace. Des silhouettes... non, des corps, pétrifiés dans des positions de fuite. Leurs visages étaient tournés vers le nord, figés dans une terreur silencieuse.

Razor s'approcha lentement. Il n'y avait aucune trace de lutte. Juste... le froid. Un froid anormal, presque vivant.

Puis le vent s'arrêta.

D'un coup.

Le silence tomba, lourd, oppressant. Même sa respiration semblait trop bruyante.

Et alors, il la vit.

Au loin, au cœur d'un cratère de glace, une lumière pulsait sous la surface, comme un cœur battant sous une peau translucide. À chaque pulsation, l'air vibrait. La neige autour se soulevait légèrement, comme attirée par une force invisible.

Le Cœur des Pôles.

Razor sentit son estomac se nouer. Des souvenirs qu'il avait enfouis remontèrent à la surface. La première fois qu'il avait trouvé cet endroit. La première fois qu'il avait tendu la main.

La première erreur.

« Tu m'as laissé seul... »

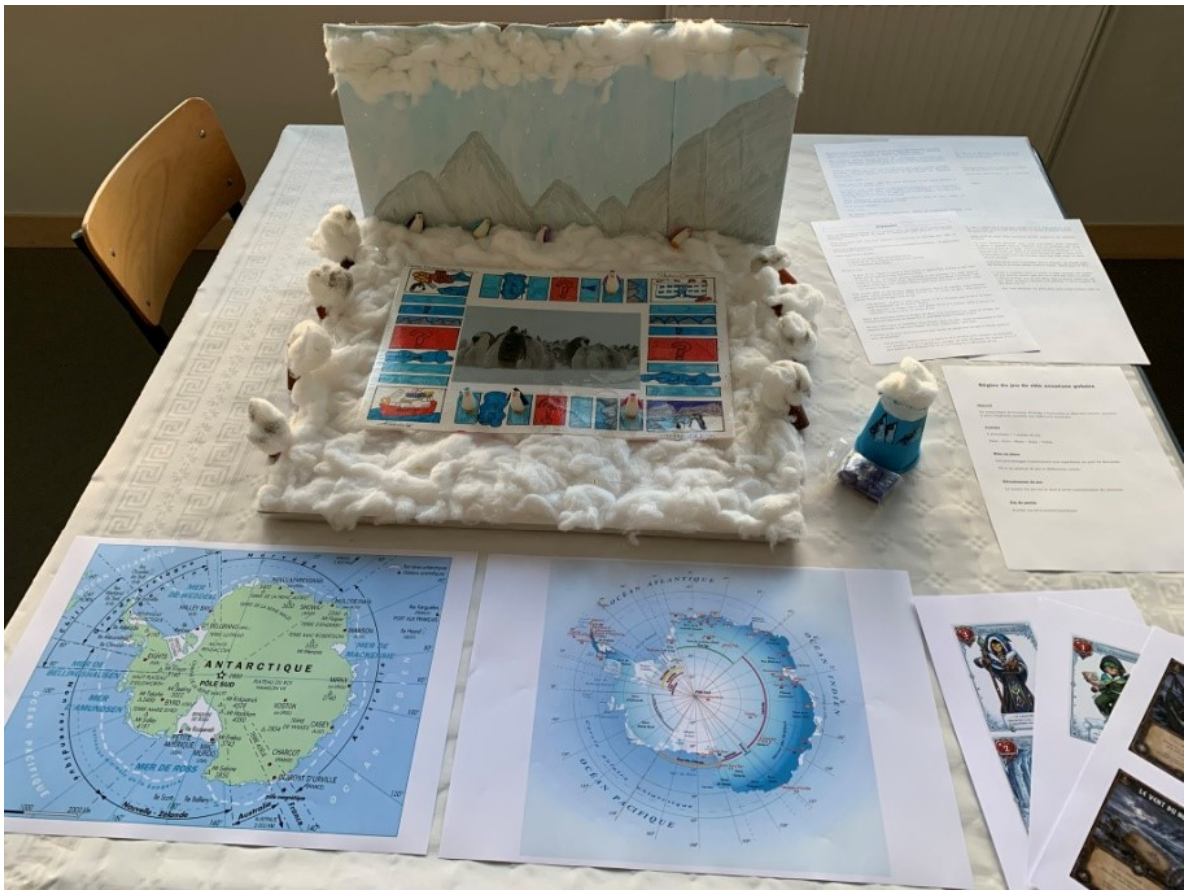
ns la tempête
t sans cesse.

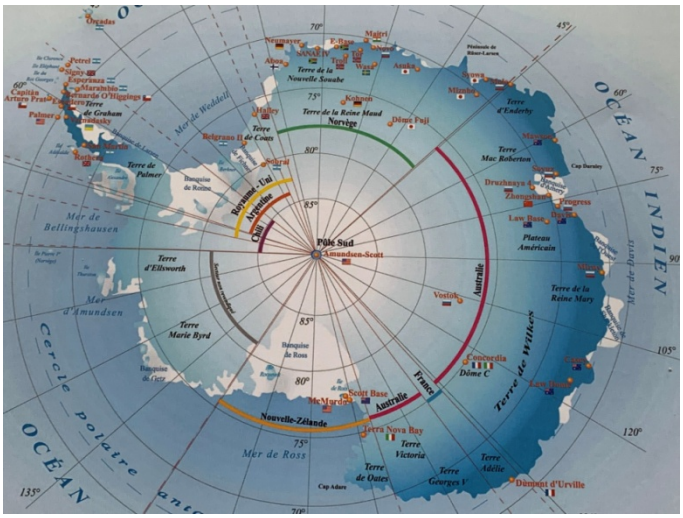
ta son bâton
».

ne sizis pas

LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

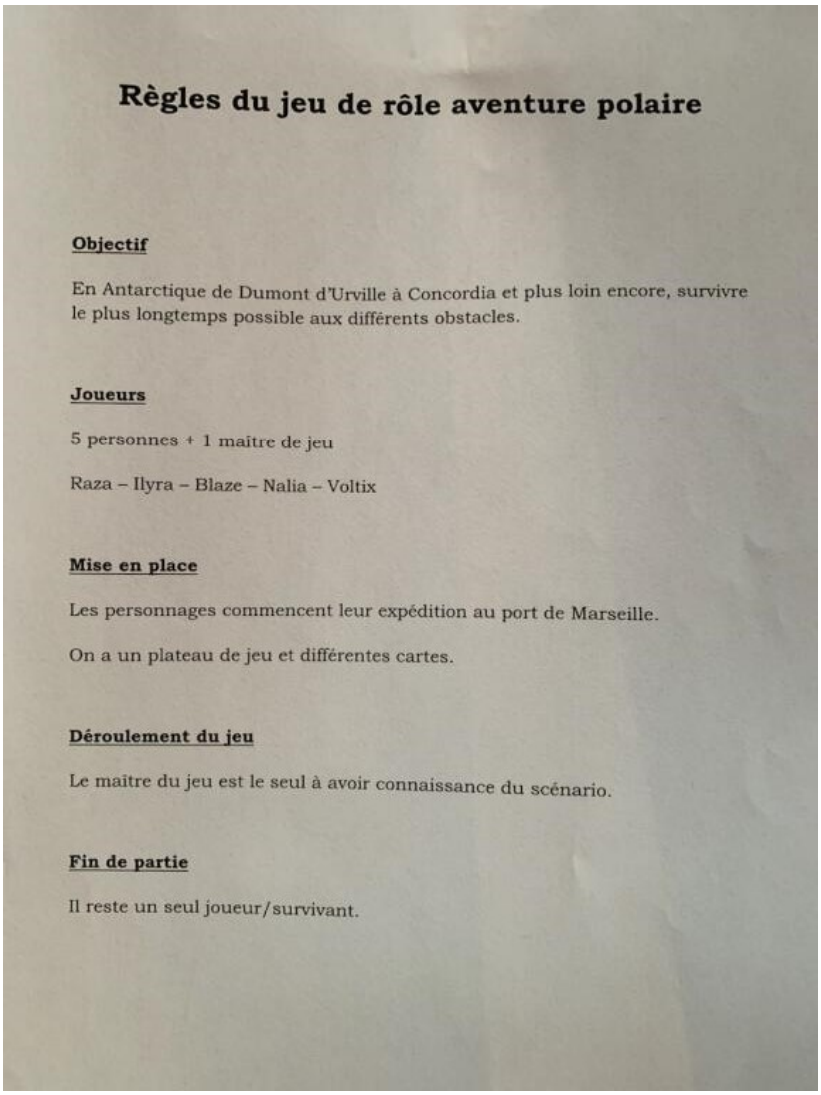
Élément 4 : Les cartes géographiques





LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Élément 5 : Les règles du jeu



Règles du jeu de rôle aventure polaire

Objectif

En Antarctique de Dumont d'Urville à Concordia et plus loin encore, survivre le plus longtemps possible aux différents obstacles.

Joueurs

5 personnes + 1 maître de jeu

Raza – Ilyra – Blaze – Nalia – Voltix

Mise en place

Les personnages commencent leur expédition au port de Marseille.

On a un plateau de jeu et différentes cartes.

Déroulement du jeu

Le maître du jeu est le seul à avoir connaissance du scénario.

Fin de partie

Il reste un seul joueur/survivant.

LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

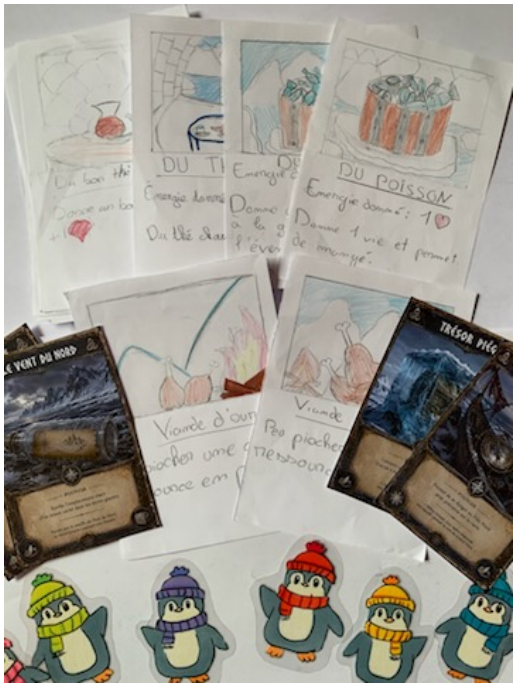
Élément 6 : Les cartes d'objets mythiques



Création des cartes à l'ordinateur, puis, comme le résultat n'est pas concluant, et que les élèves qui en sont chargés mettent trop de temps à accomplir leur tâche, dessinées à la main par d'autres élèves







LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Élément 7 : Le jeu au complet avec les dés de jeu de rôle et un gobelet pour les lancer









LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Élément 8 : Les paroles de « Les héros du quotidien »

Les banquises ne sont plus là
Les banquiers eux ne s'arrêtent pas
Les animaux disparaissent pas à pas
Pour sauver notre climat
Faut les appeler, on n'a plus le choix
Pour qu'ils nous tirent de ce mauvais pas

Batman met les pollueurs en prison
Mario fait des parcs à champignons
Merlin transforme tout le plastique en verre
Dora crée des réserves animalières
Eleven nettoie les océans
Robin des Bois récupère tout l'argent
Que Jeff Bezos et tous ses p'tits copains
Ont volé à tout un tas d' gens biens

Pas besoin de superpouvoirs
Il suffit de le vouloir
Pour qu'aujourd'hui ne soit pas demain
Que notre avenir ne ressemble pas à rien
Réveillons nous, polluons moins,
Et devenons des super héros

Pour qu'aujourd'hui ne soit pas demain
Que notre avenir ne ressemble pas à rien
Réveillons nous, polluons moins,
Et devenons héros du quotidien

La Reine des Neiges répare les banquises
Hulk brise toutes les entreprises
Luigi aspire les déchets nucléaires
Harry Potter dépollue les airs
Aquaman nettoie les océans
Et Wonder Woman les torrents
Supergirl rafraîchit l'atmosphère
Olaf sauve tous les ours polaires

Pas besoin de superpouvoirs
Il suffit de le vouloir
Pour qu'aujourd'hui ne soit pas demain
Que notre avenir ne ressemble pas à rien
Réveillons nous, polluons moins,
Et devenons des super héros

Pour qu'aujourd'hui ne soit pas demain
Que notre avenir ne ressemble pas à rien
Réveillons nous, polluons moins,
Et devenons héros du quotidien

Avec la participation de Marie CHEYENNE (guitare)

LA FRANCE, NATION POLAIRE
JEU DE RÔLE EN ANTARCTIQUE

Élément 9 : Les paroles de « Deux îles »

La fonte des pôles a englouti les terres,
Il ne reste rien…
Enfin presque...
Deux îles subsistent
Au milieu d'un océan infini…

La peur est partout
Depuis le jour où
Les flots incessants
Dévorent les habitants
On s'est réfugié
Sur l'île abandonnée
Entourée de rochers
De fruits empoisonnés

Refrain :
Deux îles opposées
Aux destins lointains x2

La joie est partout
Depuis le jour où
Le calme est rev'nu
La pollution a disparu
Notre île adorée
Jamais abandonnée
Entourée d'cocotiers
Poissons à volonté

Refrain

Nos chaussures trouées
Nous font mal aux pieds
Même sans réseaux
Au téléphone toujours accro
ChatGPT
Plus là pour m'aider
TEMU disparu
J'suis à la rue !

Refrain

Pas d'inquiétude
Jamais d' solitude
Pieds nus partout
Brise dans le cou
Coucher de soleil
Étoiles dans le ciel
L'amour dans l'air...
Le chant des rivières

Refrain

Avec la participation de Guillaume SCHLEER (accordéon et piano)