

Boîte à outils pédagogique

Outils de jeu

Modèle pour créer une histoire interactive - Récolte d'indices et d'informations

Champ d'application des outils

Afin de générer des interactions et de s'assurer que les joueurs font les bons choix pour avancer et progresser dans l'histoire, ils devront récolter des informations ou des ressources disséminés tout au long de l'aventure, pour accomplir des tâches, résoudre des énigmes ou répondre à des questions.

En fonction du thème de l'aventure, le type et la fréquence de ces indices varieront. Ils devront être liés au sujet du jeu et inciter les joueurs à analyser, apprendre et découvrir de nouvelles compétences. Par exemple, dans une histoire sur le thème de la chasse au trésor, les joueurs doivent être en mesure de recueillir des indices qui leur indiquent la bonne piste à suivre pour atteindre leur objectif.

Cette forme d'interaction nécessitera de l'intuition, de la déduction et de l'observation. Le joueur devra comprendre les informations et leurs implications. Cette interaction leur permettra d'influencer directement l'histoire en fonction de leurs réponses et de leurs choix. En effet, si les joueurs ne trouvent pas l'indice ou n'en comprennent pas le sens, ils peuvent se retrouver sur une fausse piste ou être confrontés à des éléments contradictoires. Ils devront donc bien réfléchir et puiser dans leurs connaissances préalables pour utiliser correctement les nouvelles informations et progresser vers leur objectif.

Vous pouvez vous baser sur **l'infographie** à ce sujet qui se trouve dans la boîte à outils.

Introduction

L'animateur du jeu fournit des éléments d'information sur le thème, le but de l'aventure, les personnages, etc.

Première étape



Les joueurs sont confrontés à une question, un casse-tête ou une énigme.

Ils doivent se souvenir des informations contenues dans l'introduction et les relier à de nouvelles informations afin de trouver la réponse, le code ou l'indice qui leur permettra d'atteindre la prochaine destination ou de faire leur prochain choix.

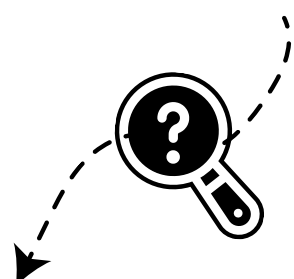


S'ils ne trouvent pas la bonne réponse, les joueurs sont confrontés à un obstacle et doivent réfléchir à la solution.

Pour les guider, vous pouvez leur donner un nouvel indice ou une nouvelle sous-tâche.



S'ils trouvent la bonne réponse, ils passent à l'étape suivante.



Deuxième étape

Les joueurs sont confrontés à une nouvelle question, un nouveau casse-tête ou une nouvelle énigme portant sur le même thème ou sujet que l'étape précédente.



En rassemblant ce qu'ils ont appris jusqu'à présent, en croisant les informations et en analysant les nouveaux indices, ils devraient être en mesure de résoudre cette étape et de passer à la suivante.



S'ils ont du mal à trouver certains indices ou à en comprendre le sens, ils peuvent être autorisés à travailler avec leurs pairs ou se voir confier des sous-tâches ou des énigmes étape par étape ne comportant qu'un seul élément nouveau à chaque étape.

Au fur et à mesure de leur progression, il leur sera demandé de relier toutes les informations, d'apprendre des aspects plus complexes du sujet ou d'accomplir des tâches pour terminer l'aventure.

Lorsque vous créez des énigmes ou des obstacles, n'oubliez pas que l'objectif est que les élèves apprennent, et non qu'ils soient en difficulté ! Le jeu doit rester stimulant, mais être réalisable par tous.

