

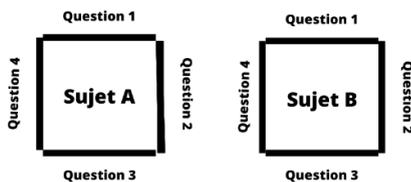
# Boîte à outils pédagogique

## Outils de jeu

### Mécanismes de jeu : conquérir des espaces

#### Explication du mécanisme

Ce mécanisme de jeu vise à stimuler le joueur qui doit conquérir des espaces : les joueurs doivent, avec leurs propres pions, essayer de définir une zone afin d'en prendre le contrôle. Avec ce mécanisme, on peut par exemple proposer une épreuve multithématique comportant 4 questions pour chaque sujet. Le but du joueur est de conquérir les cases en répondant aux questions.



#### Case conquise par le joueur

4 bonnes réponses



#### Case non conquise

Seulement 2 bonnes réponses



À chaque bonne réponse, le joueur conquiert un côté du carré. Ce n'est que s'il répond correctement aux 4 questions du thème spécifique qu'il gagne la case correspondante. L'objectif peut être de conquérir un certain nombre de cases dans le temps imparti ou de compter les cases conquises sans limite de temps.

Ce mécanisme peut également être utilisé dans le cadre de défis multijoueurs : qui sera capable de conquérir le plus grand nombre de cases ?