

Boîte à outils pédagogique

Outils de jeu

Mécanismes de jeu : création d'un chemin

Explication du mécanisme

Vous créez un chemin entre un point de DÉPART et un point d'ARRIVÉE, en déterminant 10 étapes entre les deux (ou un nombre de votre choix). Pour faire un pas, les joueurs doivent répondre correctement à une question. S'ils ne donnent pas la bonne réponse, ils n'avancent pas (voire, ils perdent les pas précédemment gagnés).

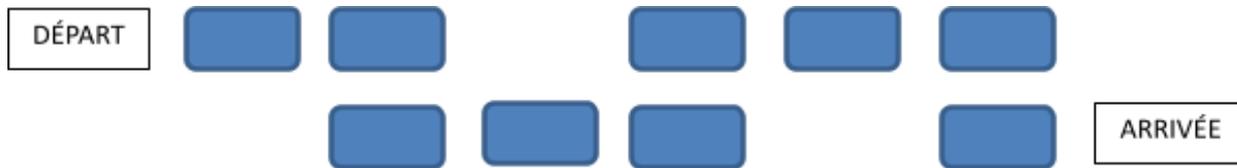
Il peut y avoir :

- Des questions plus difficiles qui permettent aux joueurs de gagner 2 pas ;
- Certains événements liés au cas. Par exemple, certaines cartes font perdre aux joueurs des cases conquises ou les obligent à répondre à deux questions pour atteindre la case suivante.

Dans le cas d'un jeu imprimé, des cartes peuvent être créées avec les questions. Les joueurs tirent des cartes dans la pioche et, s'ils répondent correctement, utilisent cette carte comme « case » pour compléter leur voyage de la case DÉPART à la case ARRIVÉE.

Exemple de sujet : Les guerres napoléoniennes

Exemple de chemin



Exemple de cartes/cases

