

Boîte à outils pédagogique

Outils de jeu

Mécanismes de jeu : récolter des objets

Explication du mécanisme

La récolte de points est un mécanisme de jeu qui permet aux joueurs d'établir leur statut et d'évaluer leur progression. Elle sert d'indicateur de progression. Il est possible de l'adapter à différents éléments (objets, décors, personnages, etc.) sans altérer le jeu ou le défi-devoir. Cependant, ces points doivent apporter une valeur ajoutée au jeu (jouabilité/esthétique/rareté, etc.). Ils doivent également être attrayants pour que le joueur comprenne l'intérêt de cette récolte.

N'oubliez pas que les points peuvent parfois être perdus et non pas seulement gagnés.

Collectionner des personnages

Par exemple, l'un des systèmes les plus simples est la collecte d'objets. Dans notre cas, une fois que les élèves ont réalisé une activité ou ont répondu à une question, vous pouvez les récompenser en leur attribuant un point qui prendra la forme d'un objet du récit.

En fonction de votre histoire, vous pouvez décider que ces éléments seront plutôt représentés par des personnages et des créatures qui accompagneront et soutiendront les élèves dans leur aventure.

Le fait de collectionner des personnages est un mécanisme largement répandu dans plusieurs jeux, comme dans Pokémon par exemple, où les joueurs collectent des créatures pour évaluer leur progression dans le jeu.

Ces personnages peuvent, par exemple, fournir des indices ou des informations supplémentaires pour aider les joueurs dans des situations difficiles. La spécificité et l'aide de ces personnages peuvent être façonnées en fonction de leurs compétences et de leurs capacités, ce qui orientera le joueur dans une direction ou une autre.