

# Boîte à outils pédagogique

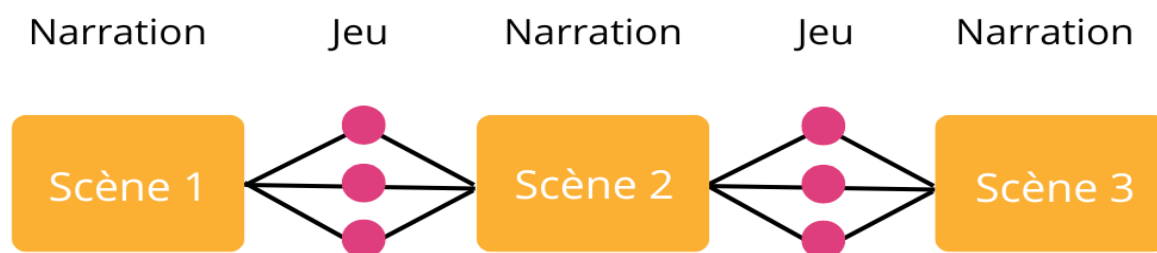
## Outils de jeu

### Liste de structures de chemin

Vous pouvez utiliser différentes structures de chemin pour créer vos défis-devoirs. L'important est de s'en tenir à un seul chemin. Autrement, vous risquez de perdre le fil de votre histoire et vos lecteurs. Cette liste non exhaustive vous permet de comparer les différentes structures que vous pouvez utiliser.

#### Le tunnel

Le jeu se déroule entre deux narrations où tous les choix conduisent l'élève à la bonne réponse finale.

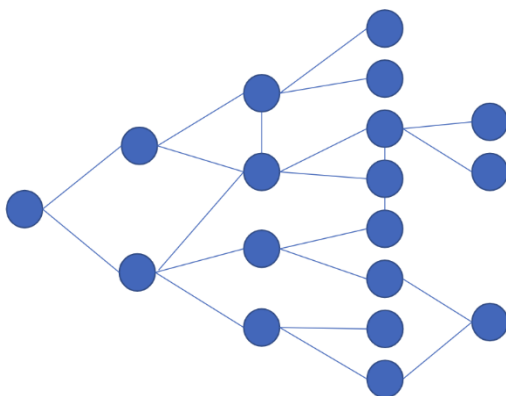


**Avantages :** structure simple qui vous permet de suivre l'histoire de près ; le déroulement des événements est maîtrisé.

**Inconvénient :** jouabilité inférieure à celle d'autres structures plus complexes.

## Le *bottleneck*

Le lecteur se voit proposer au moins un choix à chaque point de l'intrigue, ce qui permet à l'histoire de diverger et de prendre des directions complètement différentes.

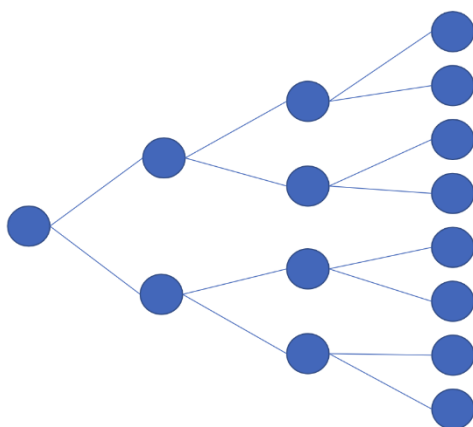


**Avantages :** très grande jouabilité ; beaucoup de possibilités et d'itinéraires, ce qui offre aux élèves une grande liberté de choix.

**Inconvénients :** peu de contrôle sur la structure et le déroulement des événements ; nécessite la rédaction et le développement d'une grande quantité de contenu.

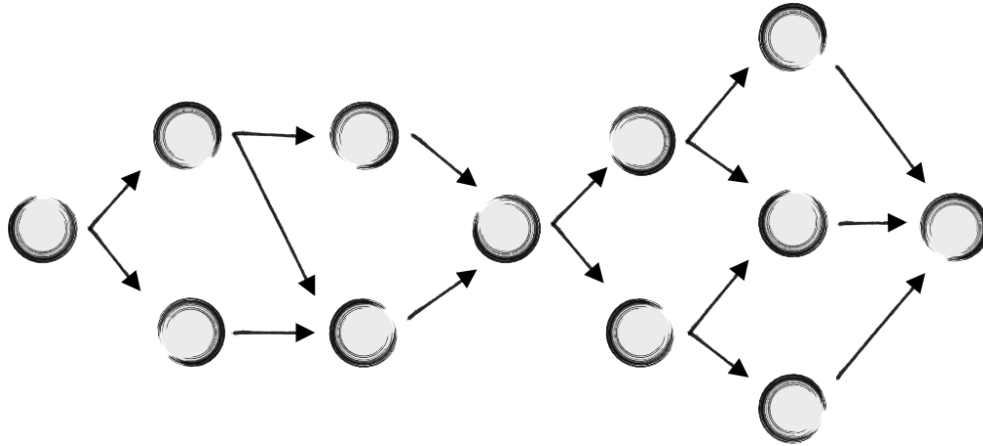
## Le récit à embranchements

Dans cette structure, chaque choix change irrévocablement l'histoire et le résultat final, étant donné que le chemin ne permet pas au lecteur de revenir en arrière. Par conséquent, plusieurs scénarios sont plausibles.



**Avantages :** idéal pour les histoires courtes et pour donner beaucoup de liberté au joueur ; tous les chemins mènent à une réponse potentiellement correcte.  
**Inconvénients :** faible jouabilité ; nécessite la création de beaucoup de contenu.

### Le récit parallèle

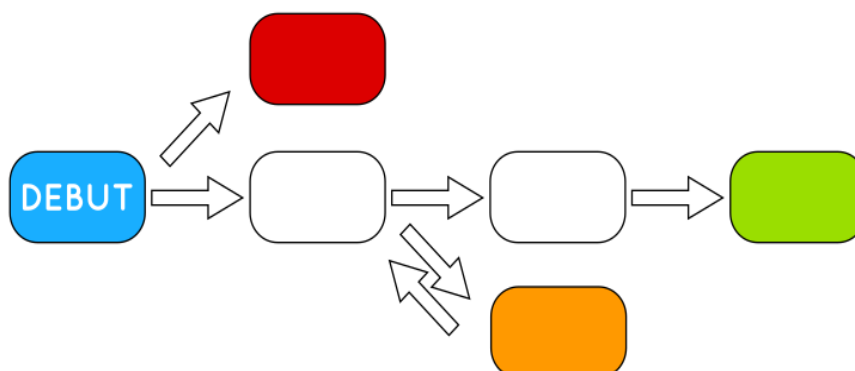


Source : <https://www.handwrittengames.com/interactive-structures>

Il s'agit d'une sorte de compromis entre les structures linéaires et les structures à embranchements. Cette structure permet au lecteur de faire des choix tout en développant le récit. De plus, elle conduit à des points critiques de l'intrigue qui permettent de faire avancer l'histoire.

**Avantage :** permet au joueur de choisir et de continuer à faire avancer l'histoire.  
**Inconvénient :** /

### Le gantelet



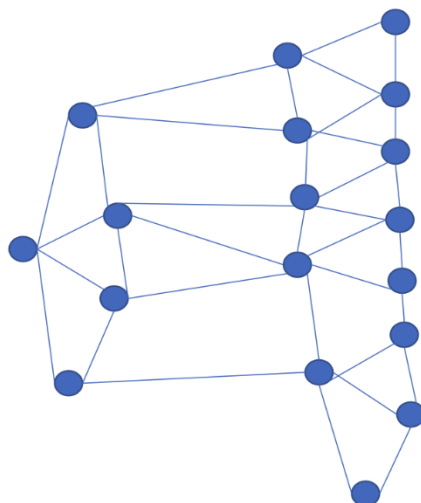
Source : <http://www.fiction-interactive.fr/wp-content/uploads/2019/04/image.png>

Cette structure est peut-être la plus frustrante, étant donné qu'un seul chemin mène à la fin (c'est-à-dire à la bonne réponse). Le lecteur se voit proposer plusieurs choix, mais le mauvais choix met fin à l'histoire, et le joueur se retrouve dans une impasse. Il faut donc bien évaluer le niveau de difficulté pour la rendre plus ludique.

**Avantage :** utile pour les histoires dramatiques et à suspense.

**Inconvénient :** le fait que les actions et les choix soient limités peut facilement être frustrant et décourageant pour les élèves.

## Le monde ouvert



L'évolution narrative fonctionne comme une carte, où le joueur est invité à évoluer et à explorer l'environnement dans toutes les directions possibles. Le récit est dispersé en quêtes annexes peu hiérarchisées. Cette structure est assez similaire à celle du récit à embranchements.

**Avantage :** très immersive.

**Inconvénients :** plus complexe ; elle nécessite de rédiger et de développer beaucoup de contenu et de disposer d'une base solide.