

# Boîte à outils pédagogique

## Outils de jeu

### Modèle de chemin - Le tunnel



### Description de la structure

Il s'agit d'une structure assez simple grâce à laquelle vous pouvez construire votre histoire interactive. Le cours des événements est sous contrôle puisque tous les choix ramènent le joueur à l'histoire.

Cette structure est plus facile pour les débutants. Le tunnel permet d'avoir un récit cohérent et de ne pas perdre le fil de l'histoire, ce qui peut être le cas dans une structure de « monde ouvert », par exemple. Son avantage est que l'on peut développer à l'infini les étapes de jeu et de narration.

Lorsque l'élève choisit une mauvaise réponse, il poursuit l'histoire avec d'autres étapes qui lui feront prendre conscience de son erreur et qui le redirigeront vers la bonne réponse.

## Structure :

Début :

Étape 1 (narration) :

(Vous pouvez inclure davantage d'étapes initiales si nécessaire)

Étape 2 Jeu :

- 2 (mauvaise réponse) :
- 2' (bonne réponse) :
- 2" (mauvaise réponse) :

Étape 3 (narration) :

Étape 4 Jeu :

- 4 (bonne réponse) :
- 4' (mauvaise réponse) :
- 4" (mauvaise réponse) :

Étape 5 (narration) :

Étape 6 Jeu :

- 6 (bonne réponse) :
- 6' (mauvaise réponse) :
- 6" (mauvaise réponse) :

Étape 7 (narration) :

Étape 8 Jeu :

- 8 (bonne réponse) :
- 8' (mauvaise réponse) :
- 8" (mauvaise réponse) :

Étape 9 (narration) :

Étape 10 Jeu :

- 10 (mauvaise réponse) :
- 10' (mauvaise réponse) :
- 10" (bonne réponse) :

Étape 11 (narration) :

Étape 12 Jeu :

- 12 (mauvaise réponse) :
- 12' (bonne réponse) :
- 12" (mauvaise réponse) :

... (Vous pouvez continuer à développer cette structure si nécessaire).

Conclusion