

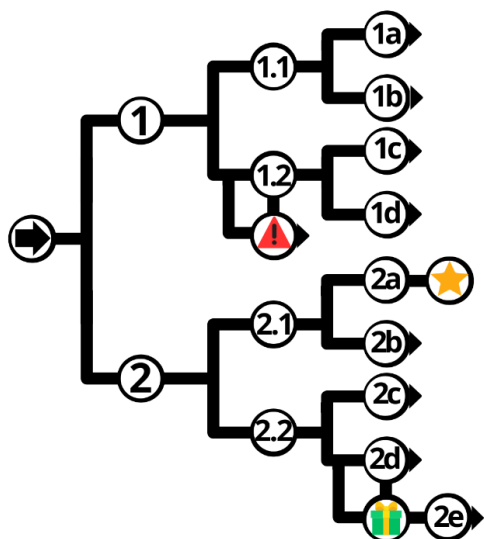
# Boîte à outils pédagogique

## Outils de jeu

### Modèles de chemin - Chemins supplémentaires, optionnels et secrets

Lorsque vous créez les différents chemins que les joueurs peuvent emprunter en fonction de leurs choix ou de leurs compétences, vous pouvez décider d'inclure des chemins alternatifs qui mènent directement à des tâches importantes et à des fins définies. Cela permet d'offrir des alternatives plus variées et d'élargir les possibilités. La création d'étapes ou de chemins supplémentaires rend le jeu encore plus interactif, dynamique, stimulant et gratifiant.

Vous pouvez en créer autant que vous le souhaitez, en fonction du temps disponible ou des connaissances et compétences préalables de vos élèves, et les placer stratégiquement en fonction des implications de certains choix. Vous pouvez également les faire fusionner par la suite avec les chemins d'origine ou créer une branche complètement différente à partir de là.



## **Exemple de structure ramifiée avec des étapes supplémentaires:**

### **Chemin 1 :** Choix 1 > Choix 1.2 > ...

Avant d'accéder à l'étape 1.2, le joueur est confronté à une énigme plus difficile, à une situation dangereuse ou à un ennemi puissant, ce que certains considèrent comme un « boss » ou un « donjon ». Lorsque le joueur atteint cette étape, il doit faire face à un défi qui draine une partie de ses ressources ou de ses points, ce qui le désavantage par rapport aux autres joueurs dans le cas d'une aventure multijoueurs. Si le joueur rate, il peut être ramené à l'étape 1.2. En revanche, s'il gagne, cela peut créer un nouveau chemin.

Cet ajout pourrait être justifié par le fait que le choix 1.2 est une réponse incorrecte ou une décision risquée au regard du scénario, ou pourrait introduire un personnage malveillant impliqué dans une étape ultérieure.

### **Chemin 2 :** Choix 2 > Choix 2.2 > Choix 2d > ...

En choisissant l'option 2d, le joueur accède à une étape bonus secrète ou à un trésor caché grâce à une énigme facile, une roue de la fortune ou un lancer de dés. Il obtient de nouvelles ressources, gagne des points ou des avantages par rapport aux autres joueurs (dans le cas d'un jeu multijoueurs), ou gagne un élément utile qui l'aidera à franchir les étapes suivantes. La prochaine étape peut être l'option 2d ou alors un chemin alternatif vers l'option 2e, en fonction de la récompense obtenue.

Cet ajout pourrait être justifié par le fait que le choix 2d est une réponse ou une décision correcte ou stratégique à l'issue d'une tâche complexe ou délicate, ce qui permet au joueur d'obtenir une récompense spécifique pour ses efforts ou sa précision.

### **Chemin 3 :** Choix 2 > Choix 2.1 > Choix 2a

Si le joueur choisi l'option 2a ou réussi à effectuer la tâche précédente, il pourra atteindre la fin de l'histoire « parfaite » (un dernier embranchement qui donne la meilleure issue possible à l'aventure) seulement après avoir obtenu des événements positifs, des réponses correctes et toutes les ressources utiles.

D'autres fins pourraient mener à la victoire. Cependant, si le joueur atteint la fin « parfaite », cela signifierait qu'il a fait tous les bons choix et exploré le chemin parfait, obtenant ainsi une meilleure récompense que s'il avait atteint d'autres fins possibles.

**Remarque :** Cet exemple de structure évolue sur 3 niveaux ou séries de choix, mais vous pouvez étendre votre histoire avec plus de possibilités et disperser des chemins supplémentaires ou des étapes secrètes différemment en fonction de vos souhaits, de vos besoins ou de l'intrigue.