

# Boîte à outils pédagogique

## Outils de jeu

### Modèle de chemin – Aventure à intersections

Vous trouverez ici quelques étapes qui vous aideront à créer une aventure similaire aux défis-devoirs prêts à l'emploi « Trésor merveilleux ».

**Champ d'application du chemin** : créer un récit d'aventure où le joueur fait des choix, rencontre des personnages et résout des épreuves, en suivant un chemin dont il est le protagoniste.

Un modèle est fourni ci-dessous et peut être utilisé pour créer votre histoire.

### Structure

- 1) **Début de l'aventure** : présentation du personnage principal, du scénario et de l'objectif de la mission.
  
- 2) **Première intersection** : le protagoniste est confronté à un choix. Les deux possibilités peuvent être correctes, mais l'une d'entre elles est peut-être plus adéquate.

2.1) *(Un peu plus logique et adéquate)*

2.2) (*Peut-être moins logique*)

3) **Épreuve** : les deux choix conduisent à deux épreuves différentes où, dans les deux cas, il y a une bonne et une mauvaise réponse.

Épreuve 3.1)

La bonne réponse de l'épreuve 3.1) fait avancer le joueur à l'étape 4 de l'histoire.

La mauvaise réponse de l'épreuve 3.1) mène à une explication, et ensuite, à l'étape 4 de l'histoire.

Épreuve 3.2)

La bonne réponse de l'épreuve 3.2) mène à l'étape 4, mais par le biais d'un événement décidé par le narrateur, ce qui laisse clairement penser qu'il aurait mieux valu choisir la réponse 2.1) !

La mauvaise réponse de l'épreuve 3.2) mène à une impasse. Le narrateur explique quelle réponse aurait dû être la bonne et introduit une action qui mène à l'étape 4.

4) **L'histoire continue** et mène le protagoniste vers un nouveau scénario.

5) **Deuxième intersection** : le protagoniste est confronté à un choix. Les deux

réponses peuvent être correctes. Cependant, l'une d'entre elles peut être plus adéquate.

5.1) *(Un peu plus logique et adéquate)*

5.2) *(Peut-être moins logique)*

**6) Épreuve :** les deux choix mènent à deux épreuves différentes. Dans les deux cas, il y a une bonne et une mauvaise réponse.

Épreuve 6.1)

La bonne réponse de l'épreuve 6.1) fait avancer le protagoniste dans l'histoire et le mène à l'étape 7.

La mauvaise réponse de l'épreuve 6.1) mène à une explication, et ensuite à l'étape 7.

Épreuve 6.2)

La bonne réponse de l'épreuve 6.2) mène à l'étape 7, mais par le biais d'un événement décidé par le narrateur, ce qui laisse clairement penser qu'il aurait mieux valu choisir la réponse 6.1) !

La mauvaise réponse de l'épreuve 6.2) mène à une impasse. Le narrateur explique quelle réponse aurait dû être la bonne et introduit une action qui mène à l'étape 7.

7) **Fin de l'histoire :** fin de la mission.

*Le narrateur peut également continuer à répéter le même chemin à partir de l'étape 4.*