

Boîte à outils pédagogique

Outils de jeu

Modèle de chemin – Marquez des points pour gagner !

Vous trouverez ici le chemin d'une aventure dont le but est d'obtenir un score minimum pour réussir la mission. Il y a différentes catégories de questions, qui portent sur des sujets différents d'une même matière. Les joueurs peuvent choisir les épreuves qu'ils souhaitent passer en premier. Ils savent qu'ils doivent atteindre un minimum de points pour terminer la mission.

Il est également possible d'introduire une limite de temps. Dans ce cas, le joueur sera encouragé à continuer jusqu'à la fin du temps imparti. Vous pouvez également décider d'établir différentes récompenses en fonction des points accumulés (par exemple, le premier prix pourrait être une semaine sans examens !)

Champ d'application du chemin

(Pour l'enseignant)

Vérifiez les sujets sur lesquels les élèves se sentent les plus compétents et ceux qui sont encore difficiles. Les joueurs pourront décider de l'ordre dans lequel ils passeront les épreuves, l'objectif étant d'obtenir un score minimum (éventuellement dans une limite de temps).

(Pour les joueurs)

Accumulez des points en répondant correctement aux questions. Si le temps est limité, la stratégie gagnante consiste à aborder en premier lieu les sujets dans lesquels vous vous sentez le plus en confiance.

Structure

