

Boîte à outils pédagogique

Matériel à imprimer

Quête spatiale – Jeu de société

Ce jeu de société et les dés qui vont avec, basés sur son thème, vous permettront de vivre une aventure dans l'espace. Deux versions sont disponibles en fonction de la quantité d'encre que vous souhaitez utiliser pour imprimer le plateau. L'intrigue pourrait être la suivante : un extraterrestre s'est perdu dans l'espace et a besoin de l'aide des joueurs pour retrouver le chemin jusqu'à sa planète. L'extraterrestre a dit que l'humain qui l'aidera à atteindre son objectif le plus rapidement gagnerait un cadeau spécial !

Les joueurs lancent les dés et se déplacent sur le plateau en conséquence, en répondant à des questions, en résolvant des énigmes ou en trouvant des informations pour continuer à avancer ou éviter les obstacles, les pièges et les inconvénients. Les questions ou les tâches peuvent être liées à l'espace ou à la science, mais elles peuvent aussi varier de thème ou être plus généralement liées aux concepts humains, à l'histoire ou à la nature de la Terre, ce qui justifie qu'un extraterrestre ait besoin de l'aide d'un humain.

Pour rendre le jeu plus stimulant, une mauvaise réponse pourrait obliger le joueur à reculer d'une case ou à passer son tour. Vous pouvez par exemple imaginer des événements ou des défis que le joueur doit réaliser lorsqu'il tombe sur des cases spécifiques, ce qui pourrait vouloir dire que le joueur devrait résoudre un problème plus complexe, accomplir une tâche ou rivaliser directement avec un autre joueur afin de ne pas rester coincé sur cette case lors de son prochain tour.

Les cases 11 et 37 présentent les obstacles d'un astéroïde ou d'un trou noir que le vaisseau spatial doit éviter.

La case 21 peut entraîner le fait que le vaisseau spatial se perd dans une galaxie dense ou une ceinture d'astéroïdes pendant un certain temps. La case 31 peut suggérer que deux extraterrestres souhaitent envahir leur vaisseau ou les attaquer, ou que deux joueurs s'associent pour relever ensemble un défi et avancer à l'unisson lors de leur prochain lancer.

La récompense finale pour le joueur qui atteint le premier la case 42 peut être adaptée selon que l'enseignant souhaite terminer le jeu d'une manière amusante ou particulière, en fonction de ce qu'un extraterrestre pourrait considérer comme un « cadeau spécial » susceptible de plaire aux humains.

Dés de la Quête spatiale

Accompagnant le jeu de société Quête spatiale et les éléments à thème similaire de cette boîte à outils, cet ensemble de dés est axé sur l'exploration de l'espace.

Le premier dé peut être utilisé pour déterminer le **nombre** d'étapes que le joueur doit franchir pour progresser sur le plateau ou le nombre d'éléments ou d'informations qu'il doit fournir pour répondre à une question ou à une énigme.

Les deuxième et troisième dés peuvent être utilisés pour imposer un événement auquel le joueur doit faire face ou une action qu'il doit accomplir. Les deux dés présentent des éléments similaires dans des couleurs et des styles différents. Cette différence peut être exploitée soit en n'utilisant qu'un seul des deux dés pendant le jeu, soit en déterminant que l'un des dés impose un événement positif et l'autre un événement négatif. Exemples d'événements ou d'actions :

- **Un astéroïde et un satellite** : en tant qu'événements positifs, ces éléments peuvent apporter un objet ou un indice pour aider le joueur. En tant qu'événements négatifs, ils peuvent obliger le joueur à répondre à une question délicate ou à effectuer une tâche complexe pour éviter une collision.
- **Un vaisseau spatial et un individu perdu** : en tant qu'événements positifs, ils peuvent fournir un allié ou un compagnon qui peut aider le joueur à progresser plus rapidement ou plus efficacement. En tant qu'événements négatifs, ils peuvent amener le joueur à affronter un adversaire ou un ennemi.

- **Une planète** et **un trou noir** : en tant qu'événements positifs, ils peuvent permettre au joueur de collecter des ressources ou de trouver un lieu de repos pour effectuer calmement une tâche dans un délai plus long. En tant qu'événements négatifs, ils peuvent faire perdre des ressources au joueur ou l'obliger à reculer ou à passer son tour, ce qui entrave sa progression.

Comment assembler le dé : découpez la forme en suivant la ligne violette, pliez le motif pour former le cube et appliquez de la colle sur les parties blanches comme indiqué par le symbole de la goutte.

