

# PROTOTYPAGE DU PLATEAU DE JEU



Séance n°9

90 min

## Contexte de la séance

Maintenant que les règles du jeu sont établies, il s'agit de créer un premier modèle de plateau de jeu "brouillon"/prototype du plateau définitif.

## Objectifs de la séance

- > Produire une première version du jeu
- > Passer de la représentation mentale du jeu à un prototype tangible

## Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- organiser des étapes, un déroulement pour le jeu de manière équilibrée
- faire des choix dans les possibilités de jeu
- collecter les images ou pictogrammes nécessaires à l'illustration du jeu

## Matériel nécessaire

- Postes connectés à internet
- vidéoprojecteur (facultatif)

## Déroulement

### 1/ CHOISIR LA FORME DU PLATEAU DE JEU - 15min

Le plateau final sera un carré de 50\*50 cm (commandé ici : [plateau](#) ainsi que la [boîte](#) qui va avec), il s'agit donc de décider de la forme du plateau, qui sera dessinée ou collée dessus.

- Les élèves, par groupe, effectuent des recherches sur ordinateurs ou tablettes pour trouver des idées de plateaux de jeux de l'oie.
  - aller sur un moteur de recherche
  - laisser les élèves choisir les mots-clés à entrer (ici, à priori "jeu de l'oie", "plateau jeu oie", "exemple plateau jeu de l'oie" etc) puis sélectionner "images" dans la page de résultats.
  - pour chaque nouvelle requête, ouvrir un nouvel onglet ou une nouvelle fenêtre (*clic droit depuis la bande du haut de la fenêtre du navigateur puis sélectionner dans la liste, ou cliquer sur le petit "+" dans la barre de la fenêtre, ou bien encore "Ctrl+N" pour un nouvelle fenêtre*) afin de pouvoir garder une trace de leurs trouvailles.
- Ensemble, échanger sur les modèles préférés et en choisir un.

*Note : le plus souvent le jeu consiste en un format "escargot", mais sa forme et sa longueur peuvent varier. Il est également possible de numéroter des cases au sein d'une forme globale, [comme ici](#).*

Si toutefois aucun ne les inspire particulièrement, il est possible d'utiliser un modèle vierge "basique" via ce lien [https://drive.google.com/file/d/1I7rJWr38FoEbilqKBzxs\\_dvRx2w72keF/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1I7rJWr38FoEbilqKBzxs_dvRx2w72keF/view?usp=sharing)

## 2/ REMPLISSAGE DU PLATEAU DE JEU - 25-30min

Une fois le format trouvé (escargot, forme - par exemple une tablette- etc), reprendre les tableaux (annexes) de la séance 8 dans lesquelles les élèves avaient noté des idées d'actions/événements, et voir ensemble comment les placer sur le plateau de jeu. (NB : il peut y avoir moins de 63 cases !)

Pour ce faire :

- dessiner au tableau en taille géante la forme choisie
- OU vidéo projeter le [support vierge](#) pour travailler (note : il est possible d'utiliser ce support même si la forme définitive change)

A l'aide des événements choisis par les élèves lors de la séances précédente, répartir les actions "positives" et les actions "négatives" de manière équilibrées sur le plateau. Pour amener un peu plus de ludique au jeu, il est possible de rajouter **des échelles et des tuyaux** qui font passer d'une case à une autre.

Il est aussi possible d'avoir des **cases "mystère"** qui reviennent régulièrement, et qui donnent lieu à des cartes événement à piocher (à créer également), mais aussi des cases "rejouer", "passe ton tour" etc

**NE PAS OUBLIER de laisser des cases "neutres"** (= sur lesquelles il ne se passe pas nécessairement quelque chose, ou bien éventuellement qui donnent des "bons plans" sur les pratiques numériques), afin de ne pas surcharger le jeu.

## 3/TEST ET ÉQUILIBRAGE DU JEU - 25-30min

Ensuite, faire une partie "test" pour vérifier l'équilibrage du jeu. (en imaginant que les pions sont des aimants déplaçables sur le tableau, ou encore des points de couleurs qu'on efface et réécrit pour avancer sur le plateau)

Pour pouvoir jouer il y aura besoin de deux dés, qu'il est possible de fabriquer soi-même [via ce support en ligne](#), ou bien de récupérer des dés existants, ou encore d'utiliser [des dés en ligne](#).

Prendre notes des difficultés éventuellement rencontrées lors de la partie, et effectuer les modifications au besoin en fin de partie.

Enfin, **prendre une photo du tableau une fois les modifications faites**, elle servira pour l'activité parent à venir.

## 4/PROTOTYPAGE DU JEU - 30 min

Une fois le plateau éventuellement modifié suite au test du jeu, découper une feuille de 50\*50cm pour avoir un brouillon à taille réelle, et se mettre au prototypage.

Plusieurs groupes peuvent être faits :

- un groupe illustration (rechercher des images en ligne pour les coller sur les cases)
- un groupe "cases qui se répètent", qui illustrera ou dessinera sur les cases qui ont toujours le même visuels
- un groupe "cartes à piocher"
- etc

En fin de séance, les élèves font le point sur ce qu'il reste à faire pour la suite, et décident de la manière de passer au jeu "définitif" : coller un support sur le plateau, dessiner directement dessus, etc

NB : il est possible de continuer le travail au brouillon lors de la prochaine séance

### Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur: les élèves arrivent à équilibrer le jeu (positif, négatif, neutre)