

# STORYTELLING - DÉFINITION ET FORMALISATION DES RÈGLES DU JEU

(but, événements, questions, “vrai ou faux”, etc)



Séance n°8  
90 min

## Contexte de la séance

Maintenant que les élèves sont familiarisés avec leur thématique, cette séance permet de passer à la “production” effective du jeu en formalisant les règles du jeu.

## Objectif de la séance

> Formaliser les règles du jeu autour des pratiques numériques

## Acquis d'apprentissage

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

- de transformer les “bonnes” et “mauvaises” pratiques numériques en éléments de jeu en “racontant une histoire” avec
- d'expliquer les règles du jeu

## Matériel nécessaire

- tableaux de “familles” (catégories) remplis lors de la dernière séance
- un vidéoprojecteur
- une connexion internet
- fiche annexe “fiche d'appui pour établir les règles du jeu” imprimée
- support de [présentation de la séance 8](#)

## Déroulement

### 1/ REVOIR LES BASES DES RÈGLES DU JEU DE L'OIE

#### Quelques exemples de règles existantes, pour s'inspirer ou les modifier :

*liste indicative : il est possible de n'en reprendre que quelques unes*

Avant de démarrer la partie, déterminer qui commence. Il peut s'agir du plus jeune par exemple, ou bien au plus grand nombre au lancer de dés.

**(Note : il est possible d'inventer votre propre mode de démarrage, ex : celui/celle qui est le plus près d'un écran, etc)**

Tourner ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant le jeu, chaque participant-e lance les dés et avance son pion case par case en suivant le nombre obtenu.

Point particulier : lors du premier tour, si l'un des joueurs obtient 9, il a de la chance car il tombe du premier coup sur une oie.

- Au commencement de la partie, si l'un-e des joueurs fait **9** par **6 et 3**, il-elle doit avancer son pion immédiatement au nombre **26**. S'il fait **9** par **4 et 5**, il ira au nombre **53**.
- Si lors de la partie, le joueur tombe sur une **oie** (*note : ici, il est possible de remplacer l'oie par un symbole choisi par la classe*), il-elle avance de nouveau du nombre de points réalisés.
- Si un joueur fait **6**, il-elle doit se rendre sur la case **12**.
- Un double permet de relancer les dés
- Le joueur qui tombe sur la case **19** correspondant à un hôtel devra passer son tour durant 2 tours.
- Le joueur qui tombe sur la case **31** correspondant au puits attendra qu'un autre joueur arrive au même numéro et prendra sa place.
- Celui qui tombe sur la case **42** correspondant au labyrinthe retournera obligatoirement à la case **30**.
- Qui ira en **52** correspondant la prison attendra qu'un autre joueur vienne au même numéro pour repartir.
- Le joueur qui va sur la case **58** correspondant à la case Tête de mort recommencera la partie depuis le début
- Celui qui est rejoint par un autre joueur sur la même case devra se rendre sur la case où l'autre joueur se situait avant de jouer.

#### **Comment gagner une partie de jeu de l'Oie :**

Pour gagner, il faut être le premier/la première à arriver sur la dernière case **63** mais **avec l'obligation d'arriver pile sur cette case**. Au cas où le joueur fait un score au dés supérieur au nombre de case le séparant de la victoire, il-elle devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

Il est cependant possible de fonctionner autrement.

Montrer aux élèves les 2 exemples de jeu de l'Oie dans le support de présentation

[SLIDE ?] Soit chaque case propose une question, un défi, etc (de type famille en or : ex : citer 3 activités que l'on peut faire en ligne qui nous apprennent des choses? ou bien des questions "vrai ou faux" etc), et c'est seulement si on arrive à y répondre qu'on peut rester sur cette case, sinon, on reste sur la case où l'on se trouve. Cf exemple sur la slide 2.

[SLIDE ?] Soit ce sont les cases sur lesquelles on arrive qui déclenchent des actions (ex : ta vidéo Youtube a dépassé les 500 vues, prendre l'échelle vers la case 28, ton mot de passe est trop simple : passe un tour, etc).

## **2/ CRÉER SES PROPRES RÈGLES D'ACTION**

Reprendre les tableaux effectués lors de la séance précédentes.

A l'aide du tableau (en annexe, et SLIDE 3), et accompagné-e-s par l'enseignant-e les élèves remplissent en groupe (ou individuellement, au choix) le tableau en annexe pour les idées d'action de jeu (actions positives ou négatives rencontrées au fil du jeu, et cases "vrai ou faux").

Récupérer les tableaux des élèves et créer un tableau collectif en s'appuyant sur les idées des élèves, quitte à les modifier légèrement.

**Remarque : attention à ce que les règles et actions soient équilibrées (autant d'actions/d'événements positifs que négatifs), et qu'elles s'appuient sur des éléments vu au fil de l'itinéraire ou trouvés en ligne grâce aux recherches ( ---> ne pas s'arrêter à des représentations)**

Une fois les actions recueillies, voir ensemble le nombre de cases nécessaires de manière à ce qu'il reste des cases "neutres" (où il ne se passe pas particulièrement quelque chose) et vérifier ensemble que vous avez bien :

- un but du jeu clair

- une manière de gagner (arriver pile sur la case ? pouvoir répondre à la question finale ? etc)
- une manière de commencer
- l'ensemble des actions/événements de jeu listé-e-s

Puis écrire les règles du jeu ensemble.

Afin de s'assurer que les règles soient claires pour tout le monde, demander à quelques élèves de les résumer à la classe, et répéter l'opération jusqu'à ce que tout le monde soit d'accord.

### **Piste d'évaluation**

Suggestion d'indicateur: les élèves peuvent citer des actions/événements en lien avec ce qu'ils ont vu précédemment dans l'itinéraire. Ils sont capables d'expliquer les règles du jeu