

## **Keep&Collect :**

### **Un jeu éducatif pour renforcer le lien des enfants avec la nature**

#### **Introduction :**

"Keep&Collect" est un jeu interactif et éducatif, conçu pour reconnecter les enfants avec la nature à travers une aventure ludique.

L'inspiration derrière ce jeu vient des jardins familiaux, des espaces de culture dédiés où les adultes cultivent des fruits et des légumes, créant un lien privilégié avec la nature et les cycles de la terre.

En transposant ce concept dans un environnement numérique, "Keep&Collect" propose aux jeunes joueurs une exploration de jardin virtuel, où ils peuvent s'amuser à récolter des pommes tout en naviguant parmi des obstacles.

Ce jeu vise à renforcer chez les enfants l'appréciation de la nature et à leur offrir un avant-goût des plaisirs de la récolte.

#### **Concept du jeu**

Le jeu débute par défaut en mode classique, offrant une expérience accessible et simple pour découvrir le jardin virtuel.

Un curseur de difficulté permet au joueur de choisir entre deux niveaux : le niveau 1 pour le mode facile et le niveau 2 pour le mode défi.

Chaque mode propose des objectifs similaires mais adapte la complexité et l'intensité des interactions.

Le joueur prend le contrôle d'un personnage représenté par un cercle et le déplace grâce aux touches directionnelles du clavier, par des gestes de navigation.

L'objectif principal est de récolter le plus de pommes possible tout en évitant les obstacles, symbolisés par des cailloux éparpillés dans le jardin.

#### **Modes de jeu**

##### **1. Mode Classique**

Dans le mode classique, le joueur se promène librement dans le jardin virtuel, où l'objectif est de ramasser un maximum de pommes tout en évitant les obstacles.

Ce mode comprend un timer, mais sans pénalisation directe ; le temps écoulé sert de référence pour encourager le joueur à améliorer son score au fil des parties.

Ce mode vise à offrir une expérience de détente où le joueur peut se familiariser avec les commandes et explorer le jardin à son rythme.

## **2. Mode Défi**

Le mode défi introduit une pression temporelle accrue ainsi qu'un objectif supplémentaire : collecter des pommes d'une couleur précise.

À la différence du mode classique, le joueur doit ramasser le plus de pommes spécifiques possible avant la fin du temps imparti.

Le chronomètre devient un compte à rebours intense, poussant le joueur à réagir vite pour atteindre sa cible. Ce mode apporte une dimension compétitive, permettant aux joueurs de se challenger, de repousser leurs limites et de mettre leurs réflexes à l'épreuve.

## **Mécaniques de points et de vies**

Chaque pomme collectée rapporte 10 points, tandis que chaque collision avec un obstacle fait perdre une vie au joueur.

Le joueur commence chaque partie avec un total de trois vies, et le jeu se termine soit lorsqu'il perd toutes ses vies, soit lorsque le temps s'écoule dans le mode défi.

Ce système de points et de vies ajoute une touche de stratégie : il faut parfois choisir entre foncer vers une pomme ou éviter un obstacle potentiellement dangereux.

## **Fin de la partie et redémarrage**

À la fin de chaque session, le score final ainsi que le temps écoulé sont affichés, offrant au joueur un aperçu de ses performances. Un bouton "Rejouer" apparaît, permettant de relancer facilement une nouvelle partie en gardant les paramètres de difficulté sélectionnés. Cela encourage le joueur à tenter de battre son propre score ou à expérimenter différents modes de jeu.

## **Conclusion**

"Keep&Collect" se veut un jeu divertissant et éducatif, qui apporte aux enfants une expérience positive et ludique autour de la nature.

Ce jeu offre aux jeunes joueurs une interaction enrichissante, tout en suscitant leur curiosité pour la nature et l'environnement qui les entoure.

"Keep&Collect" devient ainsi plus qu'un simple jeu : il est une invitation à apprécier le monde naturel, même depuis un écran, et à explorer les plaisirs simples d'une récolte virtuelle.

