

Concours Connexion

Alexandre BALLET - Baptiste AMATO - Nicolas TERISSE
P16

Objectif : Développement d'un *serious game* collaboratif sur table et tableau tactile.

Contraintes :

- Temps de jeu : 15 minutes max
- Nombre de joueurs : 6 à 8
- Dimension : ludique, collaborative et éducative

Idée : Réalisation d'un jeu de gestion d'archipel.

Conception : Quatre joueurs présents autour de la table possèdent chacun leur île, ayant chacune une ressource spécifique (pétrole, or, pierre et bois). Deux autres joueurs sont devant le tableau et ont un rôle de leader, du fait qu'ils sont les seuls à connaître les besoins de chacun. Ils savent quelles ressources sont manquantes sur les îles et peuvent également répondre à des questions pour faire gagner des ressources à l'archipel. Chaque construction et amélioration de bâtiment sur l'île est accompagnée d'une question du niveau scolaire choisi au début de la partie (Collège ou Lycée). Ce sont des questions Vrai/Faux et QCM permettant aux joueurs de réviser leur programme et d'enrichir leur culture générale. Le but du jeu est de développer au mieux l'archipel dans un temps imparti, tout en collaborant avec les autres joueurs.

Enseignant suiveur : Thierry GIDEL

Enseignant responsable PR : Bruno RAMOND

