JOUONS UN JEU !

Cam Hawker

Journal #2 (le 3-7 décembre 2018)

|  |  |
| --- | --- |
| L’idée principale de notre jeu en ce moment est : | |
| Un jeu ou les joueurs doivent devenir les mots quand les autres décrivent | |
| Quelques obstacles qui pourraient se présenter en créant ce jeu sont : | |
| On n’a pas beaucoup de temps (comme group) de travailler hors du temps en classe | |
| J’aimerais que le jeu ait / soit les attributs suivants : | |
| Simple et amusant  Facile à comprendre  Ressemble un bon jeu de société | |
| En bref, comment jouerait-on le jeu ? | |
| Un joueur pige une carte et dit 3 adjectifs/noms (pas le nom sur la carte) pour décrire le nom aux autres joueurs. Le joueur qui devine la bonne réponse bouge leur figurine un certain nombre d’espaces sur le plateau. Premier joueur a atteindre la dernière espace sur le plateau, gagne. | |
| Si je devais décrire notre jeu en prenant des exemples d’autres jeux qui existent, je dirais que c’est un mélange de… (expliquez pourquoi vous faites cette comapraison) | |
| Anomia, chutes et échelles, et « jeu de mime », car on doit parler assez pour décrire les cartes et notre plateau aurait des chutes (rivières) et les échelles (les rues jaunes) qui bougerait votre pièce. | |
| Jusqu’ici, le travail en groupe a été \_\_\_\_\_\_\_\_bien 8/10\_\_\_\_\_\_\_\_\_ parce que… | |
| On a beaucoup de bonnes idées et on travaille assez bien en groupe, sauf quelques fois nous perdons notre concentration. Il y en a encore beaucoup de travail à faire. | |
|  | |
| Combien de joueurs ? | 4-6 |
| Coopératif ou compétitif ? | Compétitif |
| Individuel ou en groupe ? | groupe |
| Quel(s) thème(s) sont abordés ? | Vite, amusant, enthousiaste. |
| La durée d’un jeu ? | 15-25 minutes |
| Quels matériels imaginez-vous pour le jeu ? | Les cartes de noms, les figurines, le plateau, les papiers d’instructions. |