JOUONS UN JEU !

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Journal #2 (le 21-24 mai 2019)

|  |
| --- |
| L’idée principale de notre jeu en ce moment est :  |
| Bienvenue à l’école secondaire Riverside et son programme d’immersion française! Votre carrière comme prof a juste commencé et donc c’est à vous de continuer à guider votre classe et le programme vers le succès en faisant face aux difficultés de la vie d’un enseignant. Pendant le jeu, les joueurs s’occuperont de plusieurs scenarios et situations quotidiennes d’un éducateur Français qui pourraient avoir les influences et conséquences sur votre emploi et même votre vie personnelle. Pour donner le jeu encore plus d’un aspect réel, chaque personnage doit choisir un trait de personnalité avant de commencer et ceci peut apporter les avantages ou même les inconvénients. Comme la vraie vie, il y a aussi les cartes de chance et de défi qui simulent les obstacles de la réalité aussi. L’objectif du jeu est de gagner le plus des points que possible pendant que vous traversez jusqu’à la fin du plateau. Si vous pouvez surmonter tous les hauts et bas de la vie comme professeur, c’est certain que le programme de FRIM n’a rien sur vous!  |
| Quelques obstacles qui pourraient se présenter en créant ce jeu sont :  |
| Quelques obstacles qui pourraient se présenter en créant ce jeu sont le manque de matériel (comment on fera notre plancarde). Aussi les directives peuvent être un challenge, parce que ce sera difficile de les rendre claire et facile à comprendre. Finalement, les partis artistiques, car on n’est pas les artistes et on ne peut pas assurer qu’ils ressembleront professionnelle.  |
| J’aimerais que le jeu ait / soit les attributs suivants :  |
| * Interactif
* Amusant
* Quelque chose qui te fait penser
* Compétitif
* Engageant
* Environ 20 minutes minimum, un heur maximum
* Plusieurs personnes (6 personnes)
 |
| En bref, comment jouerait-on le jeu ?  |
| Pour commencer ce jeu, vous avez besoin de préparer le plateau du jeu et les trois paquets des cartes: les scenarios, les défis, et les chances. Chaque joueur a besoin de choisir un personnage des six enseignants d’immersion : M Ursu, M Tao, M Mackenzie, Mme Langford, Mme Lo, ou Mme Ghanem. Avant de commencer le jeu, chaque personne a besoin de choisir une caractéristique au hasard d’un paquet des cartes séparé pour leur personnage pendant le jeu. Ces traits peuvent aider ou compliquer la vie de votre personnage et leur succès pendant le jeu. Par exemple, un trait peut être l’indécision, qui veut dire que chaque fois que vous prenez une carte de scenario, vous pouvez choisir deux au lieu de seulement une, et puis c’est à vous de choisir celle que vous voulez. Pour garder une trace des résultats, vous utiliserez une pièce de papier et un crayon pour faire les calculs. Chaque fois que vous roulez, vous pigez une carte de scénario. L’objectif du jeu est d’arriver à la fin du plateau après de vivre votre vie occupée comme prof, mais ce n’est pas à propos de qui arrive à la fin en premier. Pour gagner le jeu, le joueur qui a accumulé le plus des points après de traverser le plateau entier est le gagnant. Même si vous êtes arrivés en dernier, c’est toujours possible de gagner, même s’il y a un bonus pour ceux qui arrive en 1er, 2e, et 3e place: Si vous arrivez en: 1ère place = un bonus de +100 2e place = un bonus de +50  3e place = un bonus de +25 4e place ou plus bas = pas de bonus   |
| 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 comparaison) |
| Notre jeu est un mélange de « The Game of Life » et « Monopoloy ». C’est similaire à le Jeu de Vie parce qu’il y aura les routes de sécurité et les routes de risques. Deuxièmement, notre plancarde sera similaire à ce du Jeu de Vie. Aussi les deux ont un dé. Pour « Monopoly », on utilise les idées des cartes de chances.  |
| Jusqu’ici, le travail en groupe a été \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ parce que… |
| Jusqu’ici le travail en groupe a été amusant, coopératif et créative. Il y a les jours que mon groupe n’est pas ici à cause des sports; toutefois, les jours qu’elles sont ici, on a fini beaucoup et c’est productif. On a réussi de penser des bonnes idées pour notre projet et tout le monde a quelque chose important et intéressant à ajouter. On a divisé les rôles équitablement et chaque personne participe bien.  |
|  |
| Combien de joueurs ?  | 2 à 6 |
| Coopératif ou compétitif ? | Compétitif |
| Individuel ou en groupe ? | En groupe |
| Quel(s) thème(s) sont abordés ?  | L’école/les professeurs/survivre |
| La durée d’un jeu ? | ~30 minutes |
| Quels matériels imaginez-vous pour le jeu ? | * Plancarde
* Les cartes de chance x50
* Les scénarios x100
* Les challenges x?
* Papier et crayon
* Les personnages x6
* Les cartes de personnalité x20?
* 1 dé
 |