

FICHE MÉDIATION : Journal de l'aventurier

OBJECTIFS

- Permettre la continuité d'un jeu solo en favorisant l'échange
- Tenir un journal entre joueurs afin de permettre de reprendre une partie en cours et d'avancer.

PUBLIC

- Âge en fonction du jeu
- 1 à 2 joueurs



DURÉE

- écriture : 15min



MATÉRIEL

- Crayons
- Journal de l'aventurier



CONTEXTE

- Jeu vidéo en monde ouvert (Open-World)



BUDGET

- aucun



PRATIQUE

- En autonomie
- Préparation : mise en place du journal de bord



EN BREF

Voici une idée d'animation astucieuse afin de permettre de terminer une aventure normalement prévue à 1 joueur grâce à la transmission d'informations entre joueurs via un journal de l'aventurier.

Cette animation fonctionne particulièrement bien avec les jeux d'aventure ou jeux de rôle (RPG) en monde ouvert.

DÉROULÉ

- Demandez à chacun des joueurs de consigner à l'attention des futurs aventuriers, toutes les informations qui seront nécessaires afin de progresser dans l'histoire du jeu. Quelques exemples :
 - Le Lore du jeu (Histoires, coutumes et traditions de l'univers)
 - L'emplacement d'éléments à récupérer plus tard
 - Les zones dangereuses à éviter
 - Les objets nécessaires à récupérer pour terminer une quête ou permettant d'accéder à une nouvelle zone

Plus les informations seront bien détaillées, plus elles seront utiles aux joueurs suivants.

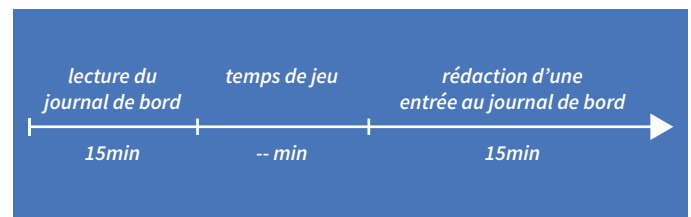
Un observateur peut se charger de consigner l'entrée du journal de bord

POUR ALLER PLUS LOIN

- Vous pouvez aisément trouver une carte du jeu sur l'internet et l'imprimer pour enrichir visuellement le guide

Attention toutefois car cela peut nuire à l'immersion du joueur dans son expérience d'exploration et de découverte.

La carte du jeu peut être augmentée de manière auditive à l'aide d'une Touchboard ou de pinces enregistreuses disponibles en prêt à la Bibliothèque Départementale de Vendée.



Guide de l'aventurier



*Ecris ici toutes les informations importantes
que tu as découvertes afin de permettre aux
prochains aventuriers de continuer
l'aventure. ☹*

Nom de l'aventurier :

Observations :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Date :

