

Dossier Jeux!

La visite de Blue Orange :

Monsieur Timothée Leroy est venu dans la classe le 20 janvier 2015. Il nous a montré plusieurs jeux (VROUM, Ring's Up). Puis il nous a dit que son métier est d'éditer des jeux. Il nous a expliqué des jeux.



Blue Orange reçoit plusieurs centaines de prototypes à tester par an. Timothée nous a présenté des projets de jeux qui ne sont pas encore édités : par exemple, un jeu avec des voitures que Blue Orange pensait appeler «VROUM». Lydia, Mathéo



La visite de Marie-Claire, ludothécaire :



Ensuite, Marie-Claire est venue dans la classe pour nous présenter des jeux de société : le Rumicube, la Traversée de l'Orénoque... Elle nous a expliqué certains jeux. Par exemple pour «La Traversée de l'Orénoque» : plusieurs groupes d'aventuriers veulent traverser une rivière pour avoir de l'or, mais il faut marcher sur des buches.

Qu'est-ce qu'une ludothécaire? Pendant que Marie-Claire est venue, elle nous a expliqué son métier qui était ludothécaire. Elle travaille dans une ludothèque. C'est comme une bibliothèque, mais avec des jeux au lieu des livres.

Hugo, Floriane



D'où est venue l'inspiration?

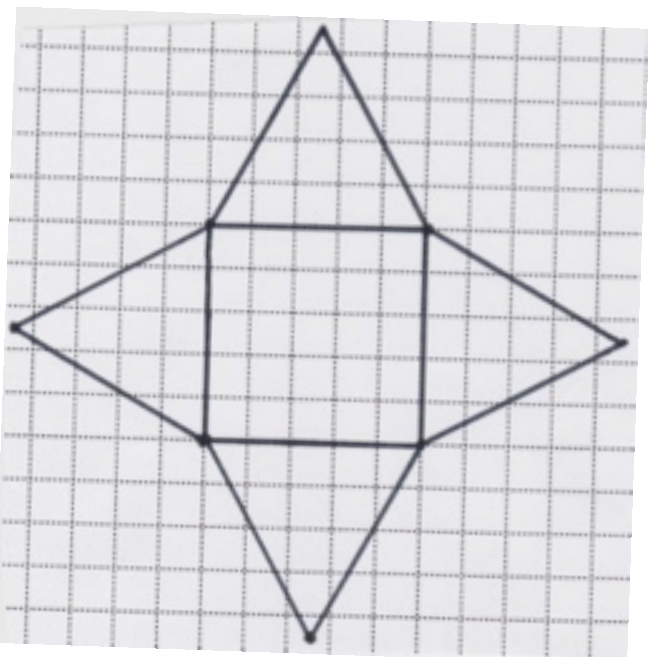
Arron, Mathéo, Steven : Mon inspiration pour «Labyrinthe», c'est parce que le jour même, je m'amusais à dessiner un labyrinthe, j'ai donné l'idée à Mathéo et Steven, et on a fait le plateau.

Clara, Amandine F. : Elles ont regardé les pions dans la boîte de l'enseignant. Elles ont vu les animaux et elles ont trouvé l'inspiration comme ça.

Maha et Monia : Elles ont pensé à des chiens et des hommes et elles ont tout mélangé.



Arron



Comment avons-nous fabriqué la boîte?

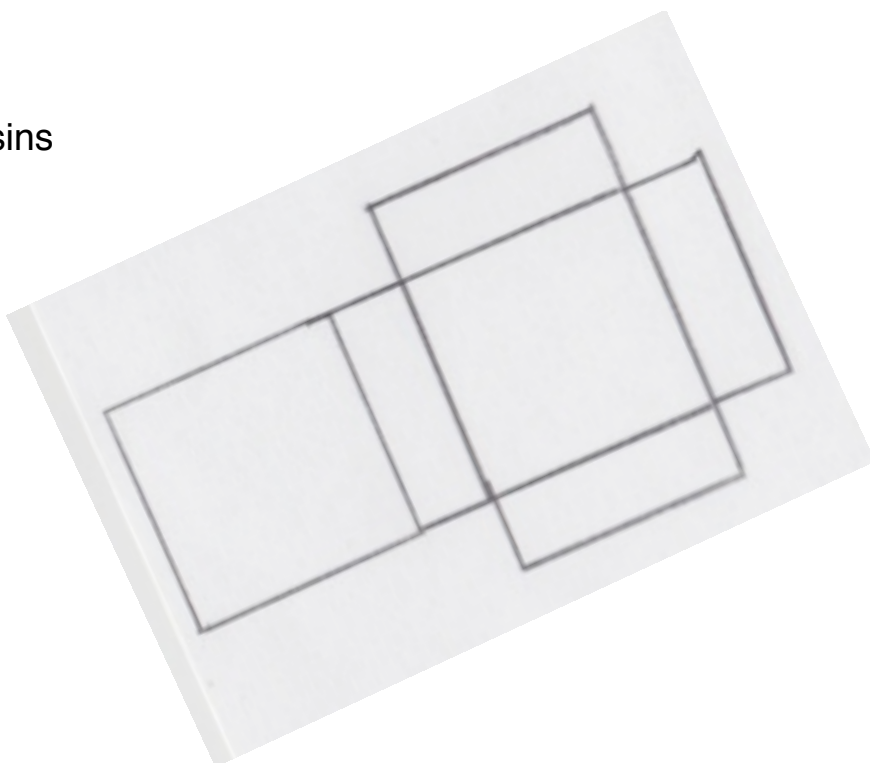
Nous avons tracé des traits sur un carton. Nous l'avons découpée. Après, le maître l'a collée. Ensuite, nous avons attendu que ça sèche et nous l'avons peinte. Nous avons mis du vernis colle pour que ça brille et nous avons fait le plateau sur une feuille cartonnée. Nous avons fait des cases. Il y a quarante-cinq cases dessinées sur le plateau. Nous avons colorié avec de la craie grasse.

Doreene Neila

Les illustrations

Nous avons fait nous-même les dessins pour décorer les boîtes.

Marta Luis



La livraison des jeux :

Le mardi 9 juin 2015, nous avons livré les jeux à la maison de la petite enfance. Nous avons joué à nos jeux et on les a expliqués à Marie-Claire.



Nous nous sommes déguisés, nous avons joué au monopoly et à Eat Sheep.

Toutes les personnes qui viendront à la ludothèque pourront jouer à nos jeux.

Jorge

La présentation des jeux à Blue Orange :

Le mercredi 10 juin 2015, Monsieur GROS est allé présenter les jeux à Blue Orange, puis ils ont donné des félicitations et des idées pour améliorer les jeux et donner envie de jouer.

L'équipe de Blue Orange (Simon, Timothée, Mimo, et Abde) ont testé tous les jeux avec Abel, et Timothée a trouvé les jeux bien.

Martin et Amandine G.



Simon, Timothée, et Mimo
qui testent les jeux.



Les stocks de jeux à Blue Orange.



La salle de travail à Blue Orange.

Bilan de l'étude des jeux de la classe de CM1 de l'école Albert Premier à Longwy

Par l'équipe de Blue Orange, à Pont-à-Mousson

| Nom du jeu et créateurs | Points positifs (ce que l'équipe Blue Orange a aimé) | Propositions d'amélioration de l'équipe «Blue Orange». |
|--|---|--|
| <i>La pyramide</i> Arron, Mathéo, Steven | Le packaging est intéressant et original, le thème également. | <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les intersections plutôt que des cases. - Mettre un dé noir et un dé violet par joueur, pas plus. - Les anubis doivent partir des sorties, et il doit y en avoir 4. |
| <i>Battle against the wild animals.</i> Kaili, Luis | Thème sympathique. L'idée du jeu asymétrique est bonne. | <p>La mécanique est à rééquilibrer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les barrières et les moutons doivent être plus facile à casser. - Utiliser 1 dé plutôt que 2 : sur 3+/poule, 4+/cochon, 5+mouton, 6+/loup. - Pourquoi les fermiers ne pourraient pas se déplacer? Si deux fermiers sont sur la même ferme, ils lancent deux dés pour attaquer les loups. Les loups auraient un bonus sur les fermes sans fermier. |
| <i>Culture de voiture</i> Marta Floriane | Jeu efficace, les questions fonctionnent. | <ul style="list-style-type: none"> - Faire plus de cartes différentes, car peu de rejouabilité. - Faire un plateau où on peut choisir où aller plutôt qu'un plateau linéaire. - Pour chaque couleur, un thème : les questions violettes pour l'histoire, vertes pour les sciences, etc etc. |
| <i>La ferme</i> Doreene Amandine G. | C'est un jeu de l'oie original. | <ul style="list-style-type: none"> - Faire des objectifs différents pour chaque renard : tirer une carte par renard avec les animaux qu'il doit manger en priorité. - Et si on pouvait faire se déplacer les animaux? |
| <i>La route du sorcier</i> Alicia et Alyssa | Semi-coopératif original. Déjà bien en l'état! | <ul style="list-style-type: none"> - Le sorcier devrait avoir plus de pouvoir. - Les personnages aussi. - Rajouter une action à faire avec une certaine valeur de dé, par exemple, si un joueur fait 6, il peut faire une action spéciale! |
| <i>L'île aux monstres</i> Lydia Neila | Jeu de l'oie revisité, sympathique. Les gages c'est rigolo. | <ul style="list-style-type: none"> - Rajouter des «échelles» pour passer d'un étage à l'autre : passer de 8 à 23, etc etc... |
| <i>La guerre de Troie</i> Martin Yoris | Très bien, bon wargame. | <ul style="list-style-type: none"> - Faire des personnages différents avec des pouvoirs différents. |
| <i>Les animaux</i> Clara Amandine | Très bien, le plateau modulable est intéressant. | Rajouter des «rochers» impossible à traverser. |
| <i>Eat sheep</i> Kévin, Jorge, Hugo | C'est un jeu de l'oie original. | Avoir plusieurs pions que l'on peut avancer sur le plateau, pour ne pas avoir besoin de retourner au début. |
| <i>Les 5 chiens</i> Monia, Maha | Système très intéressant. Déjà très bien en l'état. | <ul style="list-style-type: none"> - Mettre 2 chiens noirs et un seul bonhomme noir. - Le bonhomme peut passer les portes, mais pas les chiens. |

La soirée jeux à la ludothèque :

La soirée jeu était vraiment super. On a testé tous les jeux, on les a présentés, on s'est déguisés, on a mangé des pizzas, et il y avait Marie-Claire qui a essayé les jeux.

Il y avait nos parents et Sandrine, ils ont testé nos créations.

Nous sommes passés dans le journal.

Clara et Amandine F.



Les ateliers jeux à l'école :

Maha : «Mon jeu préféré c'est Crazy Cups, parce que c'est un jeu de rapidité et qu'il n'y a qu'un gagnant.»

«Il y a beaucoup d'enfants qui viennent aux ateliers jeux.»

Alicia : «Mon jeu préféré c'est Ring's Up. C'est un jeu avec des petits cercles que tu mets au doigt. C'est un jeu de rapidité.»

«À l'atelier jeu, il y a plein de jeux, et plein de sortes de jeux.»

«C'est avec plein d'enseignants et des parents le mardi soir après l'école.»



Alicia et Maha

Les jeux pendant la récréation :

En récréation, le lundi et mardi, on peut aller en BCD pour jouer à des jeux de société. Le lundi c'est la maitresse Chloé, et le mardi c'est M. GROS. On y va pendant 15 minutes, on joue à des jeux, comme par exemple «Ring's Up», «Gang de Castors».

Kévin et Kaili



La guerre de Troie
Martin et Yoris



Battle against the
wild animals
Luis et Kaili



La ferme
Amandine G. et
Doreene



Les animaux
Amandine F. et
Clara



Le labyrinthe
Arron, Mathéo, et
Steven



Eat Sheep
Hugo, Kévin, Jorge



L'île aux monstres
Lydia et Neila



La route du sorcier
Alyssa et Alicia



Les cinq chiens
Monia et Maha



Culture de voiture
Marta et Floriane