



# Atelier d'écriture

## « A la découverte du Nouveau Monde... »

### MODALITES D'UTILISATION DU JEU

- **PRESENTATION POWER POINT 2010**
- **POLICES D'ECRITURES UTILISEES :**
  - ✓ Crusade
  - ✓ Tw Cen MT pour les textes
  - ✓ Old English text MT pour les titres
- **UTILISATION DU PPT (UNE SEANCE SUR DEUX EN HISTOIRE GEOGRAPHIE) :**

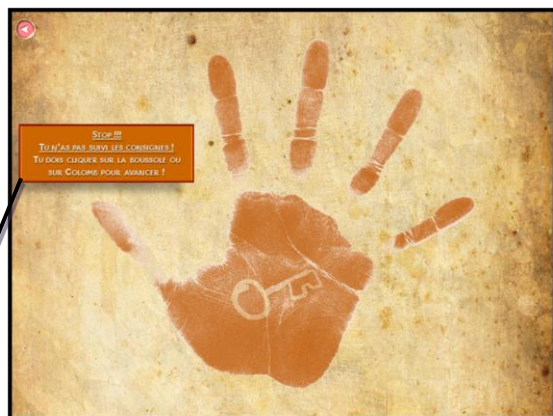
**IMPORTANT :** préciser aux élèves de n'avoir recours qu'à la souris pour se déplacer dans le jeu.

En effet, des « pages blocage » sont systématiquement insérées dans la présentation pour obliger les élèves à n'utiliser que les icônes. **Ces pages blocage ne fonctionnent qu'avec l'utilisation de la souris.**



- **ICONES PERMETTANT DE SE DEPLACER DANS LE JEU**

LES ICONES QUI PERMETTENT DE TE DÉPLACER DANS LE JEU	
	Retour à la page principale du jeu
	Retour au sommaire des actes
	Retour à la page précédente
	Liste des questions et conseils
	En savoir plus sur les documents proposés (indices complémentaires)
	Stop ! Tu n'as pas suivi les consignes ou tu as terminé d'explorer tous les indices.



**A noter :** sur les premières « pages blocage », des indications sont données aux élèves pour les réorienter vers la bonne direction. Elles vont ensuite disparaître volontairement au cours du jeu.

- **PRISE EN MAIN DU JEU PAR LES ELEVES (SEANCE 1) :** Au cours de la première séance, les élèves doivent apprendre à entrer dans leur compte élève pour y chercher le ppt et l'ouvrir en version diaporama.

Ils ont pour première tâche d'explorer les secrets de leur aventure (règles du jeu, déroulement de l'aventure, personnage). L'enseignant doit leur demander d'aller parcourir les pages qui se cachent sous la boussole présente en deuxième page du diaporama. A la fin de leur visite, ils doivent demander à l'enseignant (devenu pour l'occasion maître de jeu) deux fiches :

- ✓ un fond de carte vierge pour tracer leur parcours
- ✓ la fiche perso (personnage) pour remplir, une fois leur choix réalisé, les caractéristiques de leur personnage (fiche d'identité).

