

Fiche Ludique - Nouvelles Contrées

Informations generales

Nombre de joueurs recommande : 2 a 6 joueurs

Duree moyenne d'une partie : 30 a 60 minutes

Âge recommande : a partir de 10 ans

Regles et mecanique

Nouvelles Contrees est un jeu cooperatif dans lequel les joueurs explorent ensemble un roman de leur bibliotheque.

Deux marque-pages sont places : le 'Camp' au debut et la 'Cite Perdue' vers la fin. Le but est de faire avancer le Camp vers la Cite Perdue avant d'epuiser tous les jetons lettres.

À chaque tour, un joueur est l'Éclaireur : il lit un court passage du livre puis l'associe a un marque-page Exploration (paysages images) place au centre.

Les autres joueurs doivent decider si les missions liees a ce marque-page sont reussies selon le passage lu. Les echecs entraînent la perte de jetons lettres, limitant le nombre de tentatives possibles.

Thematiques pedagogiques

- Lecture active et comprehension litteraire
- Imagination et visualisation
- Cooperation et prise de decision collective
- Communication autour d'interpretations
- Sens critique et esthetique

Dimensions d'analyse

Notes (de 0 a 3) :

- 0 = tres faible ou inexistant
- 1 = faible / limite

Fiche Ludique - Nouvelles Contrées

- 2 = bon / notable
- 3 = excellent / tres marque

Pedagogie / capacite a embarquer : 3

-> Excellent : lecture active, echanges d'interpretations, culture litteraire.

Fun : 2

-> Plaisant pour les amateurs de litterature, moins dynamique pour d'autres profils.

Temps d'installation / regles : 1

-> Mise en place simple, regles faciles a expliquer.

Autonomie / accompagnement : 2

-> Une premiere partie avec animateur est conseillée, ensuite le jeu devient autonome.

Cooperation : 3

-> Tres cooperatif : reussite ou echec collectif base sur la lecture et l'interpretation.

Pistes de debriefing

- Quel passage vous a le plus marque ? Pourquoi ?
- Y a-t-il eu des divergences d'interpretation ? Comment les avez-vous gerees ?
- Comment avez-vous vecu la perte de jetons lettres ?
- Le style du texte (forme, rythme) a-t-il influence vos choix ?
- Ce jeu vous a-t-il donne envie de relire ou decouvrir certains romans ?
- Quelles applications possibles dans un atelier litteraire ou pedagogique ?