

# Plateau 1/2 - L'outil d'une énigme

Il existe deux façons d'utiliser les jeux de société : soit comme élément d'une énigme, soit comme support de l'escape game.

Il est possible d'utiliser une séquence spécifique du jeu (Quel coup est censé faire gagner ? Quel joueur a l'avantage lors du calcul des points gagnants ?) ou utiliser le support lui-même (Quel élément ou quelle carte manque dans le jeu ?).

## Matériel nécessaire

- Un jeu existant (échiquier, cartes de poker...)
- Dés, cartes, fiche de personnage...

## Utilisations potentielles

- Le scénario met en scène un personnage qui triche, et les joueurs doivent trouver leur astuce préférée pour gagner une partie. Dans un jeu de cartes ordinaire, le créateur pourrait retirer l'as qui constitue la réponse à une énigme. Le créateur pourrait aussi mettre un grand nombre de cartes d'as cachées dans une veste.
- Si votre scénario comporte des éléments de jeu de rôle, il pourrait y avoir une note manuscrite sur une fiche de personnage.
- Utilisez une mécanique de jeu ou un élément que les joueurs doivent compléter (par exemple : sur une table d'échecs, trouvez quelle pièce peut faire l'échec et mat).
- Montrez sur un écran une séquence de jeu en boucle d'une partie à 2 joueurs qui donne un indice (noms des joueurs, qui gagne, qui triche...).

## Restrictions éventuelles

Si vous utilisez un mécanisme d'un jeu, les joueurs doivent avoir le livre de règles, ou au moins la partie pertinente des règles.

## Est-ce inclusif pour les TSA ?

- Si vous fournissez un résumé des règles, vérifiez que la présentation est inclusive !



# Plateau 1/2 - L'outil d'une énigme

- Assurez-vous également que toutes les pièces du plateau de jeu sont faciles à manipuler pour les élèves ayant des difficultés de motricité fine.

