



FICHE PÉDAGOGIQUE

CHUT!EXPLORE

#4 Plier le game

CRÉER SA PROPRE HISTOIRE INTERACTIVE

- **Public** : 10-15 ans.
- **Durée** : 1 heure.
- **Matériel** : un ordinateur ou un smartphone pour accéder à l'application Moiki.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- **Créer** sa propre production multimédia.
- **Écrire un scénario** et savoir le transposer dans un univers numérique.
- **Résoudre des problèmes techniques** pour garantir une bonne lecture et un bon jeu.

LA RESSOURCE

Utilisable sur ordinateur, tablette ou smartphone, la plateforme Moiki a été lancée par le développeur Clément Jacquet (alias Kaelhem) en 2020. Elle est gratuite, avec une interface claire et ergonomique, et très facile d'utilisation. Elle est accessible à toutes et tous grâce à ses nombreux tutoriels vidéo : pas besoin d'être un·e pro du code pour programmer un scénario. En revanche, il faudra cultiver son imagination pour écrire les meilleures histoires possibles, car pour cette première étape, la plateforme ne vous sera d'aucune aide !

DÉROULÉ DE L'ATELIER

1 Le déroulé

Le but de cette activité est de permettre la conception et la création, puis la mise en ligne de séquences narratives pour en faire un « **jeu dont vous êtes le héros** ». Une fois l'activité terminée, les concepteur·ices pourront envoyer le lien aux joueur·euses qui découvriront alors le jeu vidéo fraîchement créé et tenteront de suivre la narration et résoudre les énigmes proposées.

→ Il est possible de découvrir de précédentes histoires, pour mieux comprendre le fonctionnement de l'outil. Pour cela, il faut bien indiquer dans les filtres de recherche, les résultats des histoires pour les enfants. Oui, il y a aussi des histoires pour adultes, la plateforme Moiki n'étant pas réservée à certaines tranches d'âges.

2 Le choix de l'univers et les différentes étapes

Décor de western ou futuriste ? Une histoire d'horreur ? Un conte de fées futuriste dans un western d'horreur ? Toutes les pistes peuvent être explorées. Il faudra pour cela créer les « héros » ou « héroïnes » du récit, les objets à rechercher, les énigmes à résoudre. Pour cette étape, **il est possible dessiner ou créer une arborescence** (une suite de péripétie comme autant d'étapes sur le chemin du héros pour ar-

river jusqu'à la résolution finale) sur une simple feuille de papier. Une fois déterminées les différentes étapes, **place à la programmation sur la plateforme**.

→ Pour les débutant·es, privilégier le mode simplifié aux modes normal ou expert (plus de choix, de designs mais aussi plus de difficulté à bâtir ses scénarios).

3 La création de la progression

Une fois connecté·e, on peut se laisser guider dans les différentes étapes pour entamer son récit. **L'interface est divisée en deux parties** : la partie gauche, compose le panneau principal avec le menu de l'éditeur, et la partie droite, permet d'utiliser l'outil sélectionné (séquences, variables, sons, thèmes, réglages).

Ainsi, pour chaque séquence créée, il existe plusieurs choix à tester pour voir si elles s'enchaînent bien. L'héroïne arrive devant une porte fermée ? A-t-elle bien eu la clé ou le code dans les séquences précédentes ! **Tout doit être calculé et réfléchi pour ne pas que les héros et héroïnes se retrouvent bloqués dans une impasse**.

Une fois programmé et testé, le jeu peut être partagé sous différents formats en classe ou entre ami·es.