

IDQUEST - Règles du jeu

Objectifs

Idquest est un jeu de rôle par forum ou *play-by-forum*. Le play-by-forum est une forme de jeu de société où plusieurs joueurs incarnent chacun un personnage fictif. Les sessions de jeu se déroulent en asynchrone, via Moodle. Le but est d'imaginer une aventure dans laquelle chaque joueur va pouvoir intervenir. Une partie de jeu de rôle n'est jamais écrite à l'avance et les improvisations de chacun l'enrichissent, rendent son déroulement imprévisible, et donc contribuent à l'engagement et la créativité des étudiant.e.s.

Le jeu remplace le cours et vise l'acquisition de compétences, en particulier :

- les compétences rédactionnelles,
- la culture générale,
- l'esprit critique,
- la méthodologie universitaire et documentaire.

Le processus ludique (*gameplay*) se réalise dans une forme de narration collaborative contrôlée par un maître de jeu (l'enseignant) qui intervient au lancement d'une intrigue contextualisée, qui introduit des nouveaux personnages non-joueurs, qui évalue l'ensemble des activités des étudiants et qui confirme ou corrige les liens entre la partie de jeu et le cours.

L'objectif d'un jeu de rôle n'est pas de gagner, mais de jouer et de prendre du plaisir dans une narration immersive. Soyez constructifs pour faire avancer l'intrigue (*fairplay*) et donnez vie avec le plus de profondeur possible à l'interprétation de votre personnage (*roleplay*).

Contrat ludique et social

Idquest va vous conduire à jouer dans des contextes historiques ou géographiques éloignés à tout point de vue de nos conventions modernes. Veiller collectivement à ce que le jeu ne devienne dérangeant ou malsain. En particulier ce qui concerne le sexe et la violence qui peuvent parfaitement choquer des joueurs en cours de partie (votre enseignant en premier !). Il n'y a, dans le cadre de ce jeu pédagogique, aucun intérêt à tomber dans des descriptions érotiques ou gore. Un pillage peut être suggéré de nombreuses manières plus subtiles, et qui éviteront de heurter la sensibilité des uns ou des autres.

Garder une distance critique importante avec les idées et les croyances des personnages que vous allez interpréter. Par exemple, dans le contexte scandinave de l'âge viking, je pense à l'ignoble commerce des esclaves. Je pense également aux religions qui vont structurer la vie de vos personnages. De manière générale, vous allez évoluer dans un monde xénophobe, intolérant, sexiste, homophobe et injuste. Équilibrez en tant que joueur votre interprétation de personnage de sorte à ne pas vous complaire (ou vous laisser séduire) par ce type de propos. Donc, pas de zèle qui n'apporterait rien au jeu, mais pas d'anachronismes non plus en jouant un personnage avec la mentalité du XXI^e siècle.

Entre joueurs, la courtoisie et le respect sont non négociables - même si leurs personnages peuvent eux exprimer des désaccords ou avoir des conflits.

Création des personnages

Chaque joueur va créer son personnage en suivant le guide de création établi sur LimeSurvey (voir annexe). La création du personnage va nécessairement s'appuyer sur des

lectures de base sur le contexte. Chaque personnage sera transféré ensuite dans la base de données des personnages de Moodle.

CRÉATION ASSISTÉE DU PERSONNAGE



Toutes les illustrations sont issues du jeu Fate of the Norns, Denizens of the North © Andrew Valkauskas 2014

Il y a 9 questions dans ce questionnaire.

Suivant

Féminin Masculin

Le genre du personnage n'est pas forcément le votre en tant que joueur.se. Les sociétés scandinaves à l'âge viking autorisent assurément une meilleure intégration des femmes à plusieurs titres (possibilité de gouverner, de participer aux activités martiales, à l'intégration dans la conduite des rites), il ne faut pas toutefois idéaliser la période en imaginant une égalité de droit ou de fait entre hommes et femmes. Comme le reste du monde médiéval, une profonde inégalité caractérise la période.

Consultez ce [site](#) pour un rapide panorama sur la condition de la femme à l'âge viking.



BACKGROUND

Créer un personnage de jeu de rôle peut sembler simple. Mais créer un personnage qui a une réelle profondeur c'est un peu plus compliqué. Créer un personnage signifie qu'on va le jouer dans un univers bien précis mais celui-ci a déjà vécu avant le premier scénario. Il a donc de par là même une histoire qui lui est propre, des buts, des sentiments, des relations sociales, des expériences personnelles...

Bref, considérez votre personnage comme une personne à part entière. Dans cette optique, vous pourrez réfléchir à l'élaboration de sa personnalité et de tout ce qu'il a fait avant le scénario que vous allez jouer. Ainsi vous serez plus éclairé.e sur ses motivations et buts à long terme. Votre personnage sera plus cohérent et votre immersion sera d'autant mieux réussie.

compétences martiales (combat, endurance, tactique de guerre...)	3
compétences artisanales (construction navale, travail du bois, du fer, de la terre...)	6
compétences sociales (empathie, négociation, linguistique, leadership)	3
compétences d'exploration (orientation, équitation, survie, connaissance de la mer, escalade...)	3
compétences artistiques (éloquence, musique, connaissance de mythes, fabrication d'objets précieux...)	5

Restant : 0

Total : 20

Oïana Waltüp

Chef d'expédition

Boendi



Combat

2

Exploration

7

Empathie

5

Artisanat

4

Culture

2

OK

Description
20 - 50 ans

Comme dit précédemment **Erika** est une jeune femme plutôt jolie malgré que les femmes aient des traits plus masculins à l'âge des Vikings. Elle a autour de 20 ans, une mâchoire relativement carrée et un regard noir, très sombre qui lui donne un visage méchant. Qui pourtant cache beaucoup de choses. C'est une grande femme d'environ 1m75 qui est très musclée à cause de son dur travail de **thraell**, elle s'est d'ailleurs faite une grande cicatrice sur la joue droite qu'elle cache par de belles peintures bleues sur sa fine peau blanche. De plus, ses lèvres pulpeuses se démarque sur son visage pâle encadrée de long cheveux brun, épais et un peu ondulés. **Erika** sait se faire remarquer et attirer les regards avec ses ornements, son grand bâton, son regard sombre, son bagout et sa façon de parler... D'une voix envoûtante qui sait manipuler les autres.

Histoire personnelle
Leysingi

*Née dans une famille noble **ERIKA** qui veut dire « puissante souveraine », est une fille unique qui se destine à être une grande femme d'influence dans son village. C'est une jeune femme plutôt grande d'environ 1m75 avec un teint très pâle, une mâchoire assez carrée et de long cheveux brun et épais qui orne son visage aux yeux très sombre. **Erika** a été élevée dans la richesse, sa mère étant **BERTRADE** (qui signifie « brillant » ou « illustre » et donc « la brillante conseillère »), une femme robuste et commerçante qui possède une grande exploitation et des esclaves qui s'est développée grâce aux échanges commerciaux (d'Ambres et d'esclaves) de son père **ALMUT II** (qui signifie noble courage). Elle a également grandi dans la noblesse puisque la réputation de sa famille c'est faite grâce aux exploits de guerrier et de navigateur de son père notamment lors des conquêtes des royaumes saxons d'Angleterre. C'est ainsi qu'elle reçoit une éducation riche et variée, c'est-à-dire qu'elle apprend l'art du combat, la tactique de la guerre, l'exploration, la connaissance de la mer avec son père. Elle acquiert des compétences artisanales avec sa mère et surtout par son éducation de nombreuses compétences sociales et artistiques tel que les mythes, les traditions, la négociation, le « bien parler », la musique et cætera qui la passionnera. De plus **Erika** est destinée à un grand **brúðlaup** (qui signifie mariage) avec un jeune guerrier qu'elle aime. Cependant une grande tragédie vient anéantir cette noble famille, son village et le beau destin auquel elle est promise. En effet, un peuple Viking rival voulant voler les pouvoirs du **Jarl**, son père, et piller les ressources du village. Ainsi ses parents se font assassiner comme tout le reste du village hormis les plus femmes et hommes qui se font capturer. C'est donc en cette nuit terrible que la jeune femme d'alors 16 ans perd ses parents, son promis, le reste de sa famille et voit se faire capturer ses amis. **Erika** devient donc une **thraell**, c'est-à-dire une « capture de guerre » lors de ce **strandloga** (raids), et ils vont ensuite vendre ou ramener ces jeunes gens dans leurs clans. Vendue à bon prix sur une petite exploitation comme **thraell** elle vit durement malgré le respect de la famille. Durant son dur travail à mouliner le sel elle se fait une cicatrice qu'elle cache par de belles peintures bleues. Mais, un soir de grand froid, alors que le traumatisme des événements passés et les conditions de vie étaient un bien lourd fardeau, elle fut prise de folie et de transes. La famille s'inquiète et alors qu'elle convulsait elle se mit à réciter de belles paroles apprises dans sa jeunesse, des sortes d'incantations que la **VÖLVA** de son village natal lui avait enseignées étant jeune et... eu une grande vision du destin qui fit la richesse de son maître. C'est ainsi que celui-ci l'affranchie ! **Erika** devient alors une **leysingi** qui veut dire affranchie, puis par la suite, elle devient rapidement une grande **VÖLVA** dans ce nouveau village et sa réputation prit rapidement de l'ampleur... **Erika** se caractérise donc comme une femme de savoir et de caractère. De par sa riche enfance, elle a acquis de grands*

Exemple de personnage créé par une étudiante

Barème pour la création d'un personnage:

- 5 points : Cohérence statut social/fonction/âge/genre/caractéristiques
- 5 points : Qualité du background (a-t-on envie de rencontrer de le personnage ? de l'avoir dans son équipe ? est-il vivant ou encore trop impersonnel ?...)
- 5 points : Imprégnation du contexte et qualité des informations historiques visibles dans la fiche (pas de date ni de nom de lieux ou de personne mais d'informations culturelles).
- 5 points : Niveau d'écriture

Tour de jeu

Le maître de jeu va, sur un forum dédié à chaque groupe, lancer le jeu par une première scène. Une scène détaille un environnement, des protagonistes (des personnages non-joueurs contrôlés par le maître de jeu) et surtout identifie un élément d'intrigue. Cet élément d'intrigue peut-être explicite ("le bateau coule") ou implicite ("vous ne comprenez pas pourquoi le bateau n'avance plus aussi que d'habitude"). Il peut impliquer une procédure et des actions pour résoudre la situation problème ("je me défends contre mon adversaire en utilisant hache et bouclier") ; il peut impliquer des interactions plus sensibles et plus dramatiques ("je vais essayer de me faire pardonner auprès de mon frère").

(C22G4HDI) Histoire des idées

Session 2 - 933 AD

Revenir à Parcours ludique →

Groupe(s) séparés

Ajouter une discussion

Discussion	lancée par	Groupe	Réponses	Non lu	✓	Dernier message
Sc. 2 - Guerre ouverte		Kaupang in Skiringsdal	22	0		 mar. 12 févr. 2019, 16:46
Sc. 2 - Les pierres de Jelling		Jelling	16	0		 mer. 13 févr. 2019, 10:53
Sc. 2 - L'heure des choix	 Jerome Legrix-Pages	Ribe	12	0		 mer. 13 févr. 2019, 17:17
Sc. 2 - Nouvelles alliances		Birka	7	0		 mar. 12 févr. 2019, 15:33

L'interface du forum où chaque groupe a son fil de discussion, sa table de jeu virtuelle



Sc. 1 - Jólablót
par Jerome Legrix-Pages, lundi 28 janvier 2019, 12:28

Les derniers préparatifs de la fête de **Jól** se mettent en place autour de la place centrale du village. A partir de ce soir, les jours vont enfin commencer à se rallonger. Óðinn, Dieu princier parmi les autres **Ases**, doit être remercié comme il se doit et le blót en son honneur apportera au clan la prospérité pour une nouvelle année.

Depuis les terres environnantes, bravant le vent glacial, la neige épaisse ou les dangers d'une mer capricieuse en hiver, une foule importante est arrivée depuis plusieurs jours. Bien sûr, les **boendr** sont nombreux en vue du Thing qui se tiendra demain, mais au-delà des hommes libres, c'est toute la communauté qui vient déposer ses demandes et consulter les augures.

Jarl Gorm accompagné de sa femme Thyra font l'honneur de leur présence à Jelling et Gorm officiera en tant que gódi à l'ensemble des étapes du blót. **Jarl** Gorm est le fils du prestigieux roi des Danois Hardeknut. Le **Jólablót** se déroule tous les ans de la même façon, avec le sacrifice rituel d'un cheval ou d'un prisonnier de guerre puis suivent le banquet et la consultation des augures, avant de se conclure avec le heitsstrenging, où toute personne peut prendre un serment devant la communauté. **Helga** a eu l'honneur de réaliser cette année le linge blanc sur lequel seront lues les augures lors du **hlautteinar**. De nombreuses rumeurs courent par ailleurs dans Jelling sur la présence d'une puissante et mystérieuse völva nommée **Astrid**. Elle serait arrivée depuis le Götland pour fuir nul ne sait quel danger, et semble en tous les cas, attendue pour décrypter les réponses des **Ases**. *Que réserve les Ases à Jelling ?*

Les habitants de Jelling espèrent que **Jarl** Gorm va prendre position face au nouveau roi danois, Gnuba, qui semble de plus en plus favoriser la ville rivale de Ribe, et de laisser se répandre la foi des Chrétiens sur les terres de scandinaves de Midgardr. Gnuba semble en effet pactiser avec le roi de Germanie Henri l'Oiseleur, avec pour preuve de nombreuses alliances commerciales conclues avec Hambourg ou Brême, ou encore l'accueil de l'évêque chrétien Unni pour fonder des monastères ou même des églises. *L'heure est-elle à un conflit ouvert avec Ribe ou avec les Germains ?*

Les marchands, commerçants et même fermiers s'interrogent également beaucoup sur l'ouverture de nouvelles routes commerciales ou sur la mise en oeuvre d'expéditions depuis la fin du danelaw et l'avènement des royaumes de Wessex et de Northumbria, mais également depuis qu'un certain Hrólf Rögvaldrsson, norvégien banni de son clan, ait obtenu des terres franques à l'embouchure de la Seine. Certains parlent de Landnám et donc de quitter définitivement Jelling pour aller s'installer dans des terres plus fertiles. *L'heure est-elle à de nouvelles expéditions vers l'ouest ?*

Jelling est actuellement sous l'autorité de Magnus **Magnusson**. Il dirige le clan depuis de longues années et bientôt son fils **Úlfr Magnusson** va prendre le flambeau. Il manque à ce dernier cependant la légitimité nécessaire à se faire élire et, en l'absence d'actions notables, il n'est pour l'instant que le fils de son père et va devoir s'illustrer aux yeux des **Ases** pour justifier son titre. *Conseillé par l'habile Leidolv, Úlfr va-t-il initier une nouvelle dynamique glorieuse à Jelling ?*

L'enseignant lance une intrigue dans le forum

A tour de rôle, chacun des joueurs va écrire ce qu'entreprend son personnage au sein de cette scène. La règle fondamentale est que le premier qui écrit a toujours raison. Ce sont aux autres joueurs de s'adapter et de compléter ce qui est écrit. Une fois que chacun des joueurs a réagi ou que le maître de jeu estime avoir suffisamment de réponses, il va décrire les conséquences des actions des joueurs puis, si l'élément d'intrigue n'a pas été résolu

d'une façon ou d'une autre, vous inviter à répondre de nouveau. Et ce jusqu'à ce qu'une issue émerge.

Vous êtes totalement libres dans le choix de vos actions dans la mesure où vous décrivez votre intention et non pas l'exécution ou encore la conséquence de vos actions. Vous ne pouvez pas écrire : "mon personnage entre dans la salle commune, fait un discours émouvant et obtient la majorité des voix nécessaires pour être élu à la tête du clan ». Vous ne pouvez qu'écrire : "mon personnage entre dans la salle commune et essaye d'émouvoir l'assemblée en vue d'être élu à la tête du clan".

Cela ne doit pas vous empêcher d'ajouter des éléments à la scène si cela n'a pas de conséquences majeures. Le maître de jeu vous dit que vous êtes dans un bois sans autre précision, vous pouvez y ajouter une clairière, un bâton qui traîne au sol, des sangliers qui surgissent ou encore un évènement météorologique...



Re: Sc. 1 - Jóláblót

2019, 10:48

Faire face et ne pas montrer sa souffrance, comme j'ai toujours su le faire. Je sens un coup violent m'écraser le haut du dos. *On a voulu me tuer ? Qui est cet homme ?*

Finalement, m'enfuir n'est pas la solution, son regard est furieux, et le mien perçant. *Il sait qui je suis.*

Prétendant avoir été envoyé par le **normes**, je serais, selon lui, porteuse d'une maléficiencie qui serait destiné à **Jarl** Gorm et sa famille. Or, les **normes** sont inaccessibles, ce sont des déesses que très peu de citoyens peuvent atteindre. Même ma O Grande Maîtresse **Sigrid** n'a pu réaliser cet acte par une fois. *Elle en est d'ailleurs ressortie abîmée par les sources dont les normes sont les gardiennes. Maintenant, il faudrait expliquer cela à toute la population autour de nous, qui nous dévisage*

« Mes chers amis, ma présence doit vous sembler très étrange, et mon apparition, des plus miraculeuses... » *je ne croyais pas si bien dire*

« Il faut que vous sachiez que je ne porte pas sur vous une quelconque malédiction, un quelconque sort. » Je m'agenouille alors que cet individu abjecte qu'est Rohald me menace toujours de son bâton qui m'a frappé par une première fois. « Je suis venue ici pour apprendre la vie que mes parents n'ont pas pu me donner. » Le silence est pesant, l'atmosphère lourde, tous me regardent. J'imagine la pâleur de mon visage envolée.

« On m'a bien envoyé ici à vrai dire... mais... je ne peux... » Une femme me coupe la parole, elle est belle, grande et élancée. Sait-elle qui je suis pour s'approcher de moi au moment de ma révélation ?

C'est Thyra, l'épouse de **Jarl** Gorm. Elle a une telle autorité, une telle prestance qui fige Rohald et qui me permet de le regarder avec un sourire moqueur. *Pourquoi cette femme prend ma défense ?*

Thyra m'invite à leur table. *Fait-elle cela par bienveillance ou pour recueillir des informations compromettantes à mon sujet... ?*

Nous nous asseyons, la nourriture proposée est impressionnante et le festin grandiose. La **Bjorr** coule à flot, or, je n'en bois pas. Thyra ne me pose pas de questions, elle attend que je parle. *Dois-je parler ?*

Je commence à lui raconter que mes parents et mon frère me frappaient violemment. Or, je m'abstiens de lui donner les raisons, pour le moment. Je lui explique que j'ai fui mon village afin de leur échapper.

Je m'apprête à lui donner quelques détails en plus qui seraient susceptibles de lui faire comprendre que je suis une volva, peut-être ce qu'elle attend depuis le départ... or, un homme fait irruption dans la salle.

Exemple de contribution par une étudiante jouant un personnage

Réussite ou échec de l'action

Le maître de jeu évalue les conséquences de vos actions en fonction de votre score dans le champ de compétences mobilisé auquel il additionne votre niveau (à trouver sur level up!) ainsi qu'un bonus de 0 à 5 suivant la pertinence et la créativité de votre intention décrite. Il ôte ensuite un malus de 0 à 10 en fonction de la difficulté de l'élément d'intrigue concerné. Si la somme dépasse 10, l'action est considérée comme un succès et le maître de jeu décrit les conséquences. Plus le chiffre est supérieur à 10, plus la réussite est éclatante, plus le chiffre est inférieur, plus l'échec est critique.

Il est possible d'initier des actions collectives ou de demander de l'aide à d'autres personnages pour atteindre un score plus important ou s'attaquer à une adversité plus grande.

Il est impossible de revenir en arrière ou de faire des sauvegardes. Les réussites comme les échecs sont définitifs !

Cohérence historique

Tout ce que vous apportez comme information sur le contexte (l'artisanat, les techniques de guerre, les modes alimentaires ou vestimentaires, les dieux, les légendes, les localisations géographiques...) doit être fondé sur des lectures. En permanence, vous devez être capables de dire d'où vous tenez telle ou telle information. Le glossaire collaboratif est destiné à faire un lien rapide entre le jeu et la synthèse de ces connaissances.

Ce que je venais d'entendre avant même de poser ma question restait me trotter en t
sans cesse depuis ces derniers jours ?

Je m'empresse de formuler une question pour le lui la poser mais elle me devance en
écoute ma chère amie, je n'ai point ouï un mot de leurs dires ! Et Dieu si j'ai essayé... le

Mais de quoi parle-t-elle ? Des mots que je pensais qu'elle aurait pu entendre en ét
musique ! Elle sait que je doute d'elle sur ce qu'elle aurait pu entendre, ce qui, s'en
vouloir démontrer qu'elle ne sait rien. Or ma question n'est pas ciblée sur ce qu'elle a pu entendre à cette table. Simplement c'est une technique
d'approche. *Refuses-toi de trop préméditer Helga.*

Je décide de ne plus penser. *Utilise ce que tu observes.* Je ne vois rien en elle de vicie
contente d'un hochement de tête.

D'une voix neutre, elle ajoute : « Tu sais **Helga**, les ennemis rôdent, ils sont partout. M
eux. Il me fallait trouver un endroit paisible, honnête... c'est ce que je suis venue trou

Je ne réponds rien. Elle commence à reculer. Je veux seulement lui poser une dern
répond pas non plus, et elle continue son chemin.

Cyda, Leidolv et moi-même la regardons s'éloigner. Elle s'enfonce dans la pénomb
arbres.

Fatiguée de cette journée, je regarde mes deux amis et leur dis : « **Il est temps** c
Thing qui se tiendra demain ». **Leidolv** nous fait comprendre qu'il doit d'abord r
table pour remplir sa chope de **bjorr** désormais vide et prendre parti au Hneftalf qui, r

393 mots

Somme des évaluations 4 (1) 4

Per

Bjorr

Signifie "bière" en vieux norrois.

OK

Úlfr Magnusson

Jarl	Jarl	-
Combat		Exploration
5		4
Empathie	Artisanat	Culture
6	2	3

OK

Les liaisons avec le glossaire et la base de données permettent d'accéder rapidement aux définitions ainsi qu'aux fiches de personnages.

Qualité rédactionnelle et stylistique

Ecrivez en bon français, relisez-vous avant de poster. Aérez votre texte. Les abréviations ne sont pas les bienvenues, le langage SMS non plus.

N'hésitez pas à décrire votre environnement, le moment de la journée, les paysages, les sensations, les sentiments, les mimiques de votre personnage. Une description rend toujours plus vivant une scène.

Efforcez vous de décrire les actes et pensées du personnage, en plus de ses paroles. Plus vous développez, plus vous serez mis en scène, et plus vous (et votre table de jeu) prendrez de plaisir à jouer.

Utilisez le présent et la première personne du singulier. Cela donne un aspect plus vivant au récit, c'est un peu déroutant au début, mais cela vaut le coup. Exemple: plutôt que d'écrire, "Elric était préoccupé par la situation. Caché derrière les fagots, il se préparait à

sauter dans le dos du guerrier qui attaque William", écrivez plutôt "La situation m'inquiète. Caché derrière les fagots, je m'apprête à sauter dans le dos du guerrier qui attaquait William ».

Conventions d'écriture

Chaque réponse doit faire entre 5 et 15 lignes (environ 350 mots).

Ne pas écrire deux messages consécutifs.

Les descriptions de votre texte sont en police non gras non italique et noir.

Lorsque votre personnage parle, mettez en relief le texte en gras et en bleu.

Lorsque votre personnage pense, mettez en relief le texte en italique et en violet.

Exemple :

La lune commençait à se lever et à percer de sa pâle blancheur les nuages qui s'étaient formés au-dessus du port de Kronker. Je demandais alors à Flörsk qui était à la barre : **comment se fait-il que la marée soit aussi basse aujourd'hui ? Nous n'allons jamais pouvoir attaquer le monastère sans attirer sur nous l'attention !!** Devant ma prudence, Flörsk me sourit les yeux pleins de mépris. *Si je ne lance pas l'attaque en strandhögg, les hommes vont me prendre pour un lâche... Óðinn, donne-moi la victoire ! J'avance à la proue, ordonne silencieusement aux hommes de s'asseoir et de commencer à ramer vers la rive. Rapidement, nous touchons terre et, armes à la main, avançons vers le monastère chrétien.*

Evaluation

Idquest repose sur un double système d'évaluation : évaluation qualitative du travail en contrôle continu par l'enseignant et en évaluation par les pairs et évaluation quantitative de leur volume de travail par un système de points d'expériences et de montée de niveaux (plugin moodle level up!) en fonction d'activités spécifiques.

Les interventions des joueurs dans le forum sont évaluées sur la base :

- d'un principe de cohérence (pertinence à faire évoluer l'intrigue mais également par rapport à leur conformité au contexte historique - l'étudiant doit justifier dans le glossaire d'où il tient l'information) ;
- d'un principe de congruence (les connaissances des étudiants doivent correspondre aux scores de leur personnage - l'étudiant doit avoir des connaissances approfondies dans les domaines d'expertise de son personnage)
- d'exigences rédactionnelles.

Chaque réponse est concrètement évaluée par le maitre de jeu et les autres joueurs sur cinq critères :

- être soucieux de la qualité rédactionnelle et stylistique
- respecter les conventions d'écriture
- avoir un intérêt pour les joueurs (composante ludique)
- avoir un intérêt pour l'histoire (composante narrative)
- être cohérent avec l'univers du jeu (composante simulationniste)

LEVEL UP !



0^{XP}

120^{XP} restant

Participez au cours pour gagner des points d'expérience et progresser !

RÉCOMPENSES RÉCENTES

-

Echelle

Rapport

Réglages

+Ajouter une règle

+ 1 points d'expérience sont attribués quand :

UNE des conditions est vraie

- + L'événement est Devoir : Travail de devoir remis
- + L'événement est Forum : Discussion consultée
- + L'événement est Forum : Module de cours consulté
- + L'événement est Glossaire : Article consulté
- + L'événement est Fichier : Module de cours consulté
- + L'événement est H5P : Module de cours consulté
- + L'événement est URL : Module de cours consulté
- + L'événement est Forum : Message modifié
- + L'événement est Base de données : Fiche modifiée
- + L'événement est Base de données : Module de cours consulté
- + L'événement est Test : Tentative de test envoyée

+Ajouter une condition

Chaque type d'activité dans la plateforme Module donne lieu à une trace qui est valorisée par un nombre de points d'expériences. Cela permet de suivre et de gamifier la régularité et l'engagement.

Page: 1 2 3 (Suivant)

Rang	Niveau	Participant	Total	Progression
1	5		1 380 ^{XP}	<div style="width: 100%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 152 ^{XP} restant
2	5		794 ^{XP}	<div style="width: 10%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 738 ^{XP} restant
3	4		655 ^{XP}	<div style="width: 80%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 88 ^{XP} restant
4	4		608 ^{XP}	<div style="width: 60%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 135 ^{XP} restant
5	4		518 ^{XP}	<div style="width: 20%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 225 ^{XP} restant
6	4		505 ^{XP}	<div style="width: 10%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 238 ^{XP} restant
7	4		486 ^{XP}	<div style="width: 5%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 257 ^{XP} restant
8	3		470 ^{XP}	<div style="width: 95%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 9 ^{XP} restant
9	3		456 ^{XP}	<div style="width: 90%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 23 ^{XP} restant
10	3		416 ^{XP}	<div style="width: 75%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 63 ^{XP} restant
11	3		396 ^{XP}	<div style="width: 65%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #00aaff, #ccc);"></div> 83 ^{XP} restant

Les étudiant.e.s qui s'impliquent gagnent des niveaux qui leur confèrent un impact plus conséquent dans le jeu.

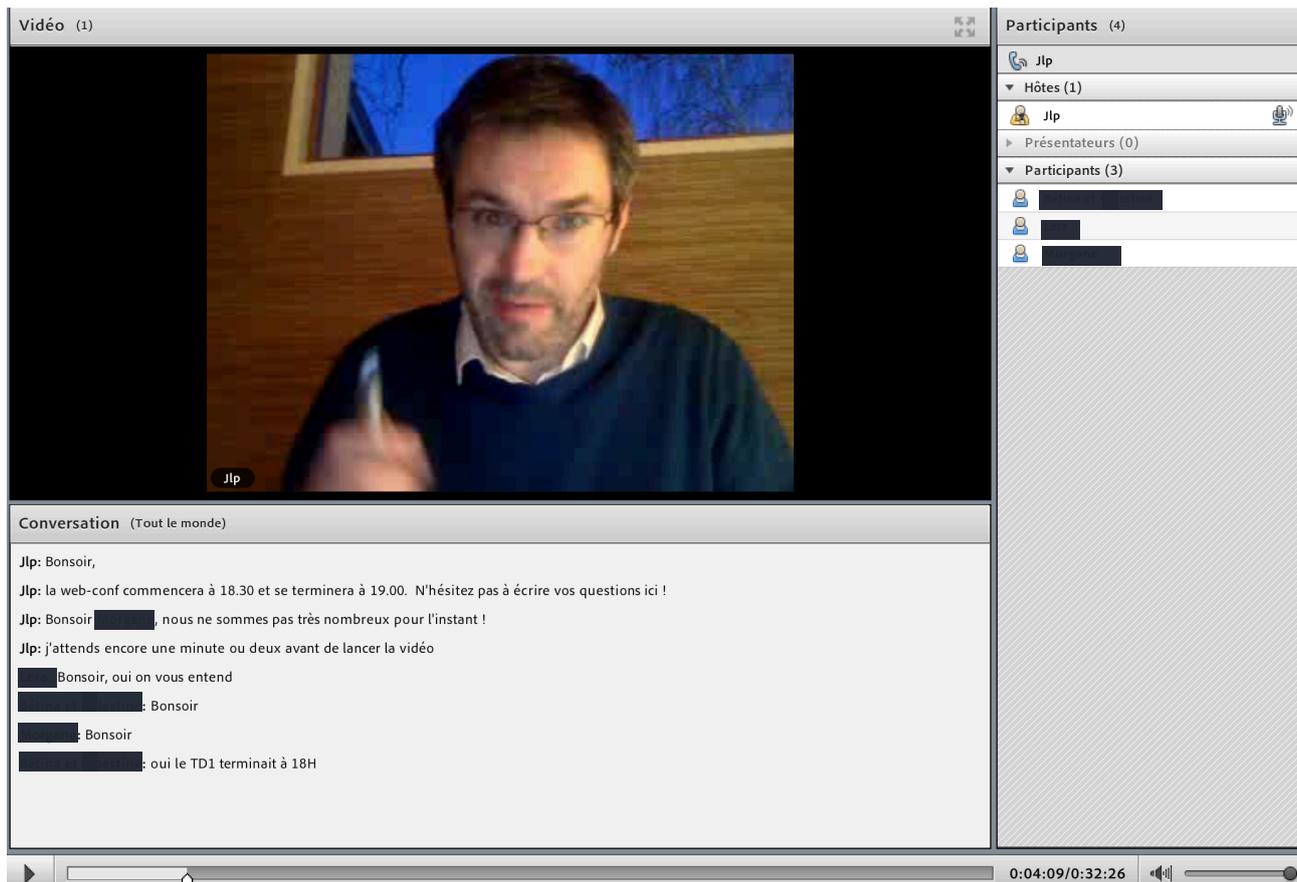
Feedback de l'enseignant et fin de partie

A la fin de chaque session, un débriefing sera réalisé pour confirmer ou infirmer ce qui a été joué dans la fiction au regard des éléments de connaissances de la réalité historique.

De façon complémentaire, des webconférences hebdomadaire (le mag de la semaine) permettent de guider les lectures et les productions des étudiant.e.s.

Enfin, via le forum ou la messagerie, les étudiant.e.s et l'enseignant peuvent échanger sur le jeu, les ressources ou le lien avec le cours.

C'est l'enseignant qui décide *in fine* de la fin de la partie, sur la base soit d'une date butoir soit sur un accomplissement de quête significatif au regard des objectifs du cours.



The screenshot displays a Zoom meeting interface. At the top left, a video window shows a man with glasses and a blue sweater. To the right is a 'Participants (4)' list showing the host 'Jlp' and three other participants. Below the video is a 'Conversation (Tout le monde)' chat window with the following messages:

- Jlp: Bonsoir,
- Jlp: la web-conf commencera à 18.30 et se terminera à 19.00. N'hésitez pas à écrire vos questions ici !
- Jlp: Bonsoir [redacted], nous ne sommes pas très nombreux pour l'instant !
- Jlp: j'attends encore une minute ou deux avant de lancer la vidéo
- [redacted]: Bonsoir, oui on vous entend
- [redacted]: Bonsoir
- [redacted]: Bonsoir
- [redacted]: oui le TD1 terminait à 18H

At the bottom, a video player control bar shows a progress bar and a timestamp of 0:04:09/0:32:26.

Les étudiant.e.s sont accompagné.e.s en permanence via webconférence