

<https://documentation.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article53>



Documentation

# Création d'un jeu de rôle programmé : Livre-jeu et livre dont vous êtes le héros

- ENSEIGNER - L'INFO DOC -



Date de mise en ligne : lundi 10 octobre 2016

---

Copyright © NormanDoc' - Tous droits réservés

---

**Camille Brouzes, professeur documentaliste au collège du Marais de Saint-Jean-de-Daye (Manche) a testé la création de livres-jeu numériques avec des élèves de 6ème. Il a choisi de travailler sur le livre-jeu car il offre une alternative aux productions classiquement associés à une recherche documentaire (panneaux d'exposition, exposé, textes de synthèse...)**

## Deux projets menés

Le premier projet de Camille Brouzes est issu d'une collaboration avec Elsa Massart, une enseignante d'histoire et une classe de 6ème. Ce projet a été mené sur 4 séances d'une heure.

Les élèves étaient répartis par groupe de trois et avaient pour mission de rédiger un texte sur un héros ou un monstre de la mythologie (Icare, Oedipe, Jason, Achille...), chaque texte pouvant être accompagné d'une illustration libre de droits. A la fin du projet, les textes étaient regroupés dans un livre interactif.

Pour réaliser leur texte, les élèves ont donc dû faire des recherches et sélectionner les informations leur permettant de décrire le personnage/monstre, le lieu et l'action de leur histoire. Lors de cette recherche, chaque groupe a pris des notes et a gardé les traces de sa navigation dans un document de collecte. L'idée était notamment de donner l'habitude aux élèves de garder les références de leurs sources d'informations et de leur permettre de retourner sur les sites choisis en cas d'incompréhension sur le contenu ou de nécessité de compléter les informations.

Chaque groupe s'est ensuite appuyé sur ce document et a relevé les éléments pertinents pour rédiger leur histoire et organisé leurs idées. Ensuite, les textes ont pu être rédigés.

Dans le cadre de l'accompagnement personnalisé (AP) en 6ème, Camille Brouzes a également travaillé sur la création d'un livre-jeu, plutôt du type « livre dont vous êtes le héros ». Il s'agit de la visite intrigante d'une partie du collège du Marais, sous forme d'enquête : Vous êtes un élève du collège, vous arrivez au collège et il n'y a personne et aucun bruit... Où aller ?

Ce projet a permis de travailler beaucoup plus profondément sur la structure d'une histoire, sur les péripéties, les épreuves vécues par la lecture.

*A la recherche des mythes, livre-jeu réalisé par des élèves de 6ème avec les professeurs documentaliste et d'histoire*

[Le livre des 6A](#)

[Le livre des 6B](#)

[Le livre-jeu créé dans le cadre de l'AP 6ème](#)

Selon Camille Brouzes, le frein principal à ce type d'activités avec les élèves est le temps. Les séances menés avec les classes de 6ème en histoire n'ont duré que trois heures, ce qui ne permet pas de faire un travail très poussé, de peaufiner.

Camille aurait également bien voulu faire utiliser le livre jeu dans le cadre d'une évaluation. Le livre-jeu aurait pu être la source d'informations pour répondre à un questionnaire par exemple. Mais faute de temps, cette évaluation n'a pas non plus été faite...

## Création d'un livre dont vous êtes le héros, pour aller plus loin...

## Etude d'un livre dont vous êtes le héros

Pour travailler avec les élèves, on peut commencer par se pencher sur ce qu'est un livre dont vous êtes le héros, en relever ses caractéristiques (de nombreux rebondissements, incidents pour capter le lecteur, des choix à faire, des conditions pour poursuivre la lecture, etc...). On peut également étudier la structure d'un livre de ce type, la visualiser pour comprendre son organisation.

## Organiser ses idées - choisir la structure narrative du scénario

Le livre-jeu se forme en créant des embranchements où le lecteur fait un choix et en inventant plusieurs suites à un passage du livre. La structure narrative du scénario est donc composée de noeuds et de liens entre ces noeuds. Cette structure peut être relativement simple (linéaire, arborescente, bac à sable) ou plus compliquée (convergente, patchwork, circulaire).

La structure de l'histoire peut être construite collectivement en déterminant les éléments relatifs au personnage, au lieu et à l'action de chaque partie. Des outils de création de livre interactif existent pour construire cette structure (voir ci-dessous) mais des post-it peuvent également faire l'affaire, tout simplement.

*Un article sur les différentes structures narratives : [De l'Art de la Structure dans un Scénario !](#)*

## Rédaction des textes

Pour bien fonctionner, chaque partie de l'histoire doit posséder un début, un milieu et une fin. Elle doit être cohérente avec les parties qui lui sont liées et ne doit pas être redondante. De même, les textes ensemble doivent former une uniformité. Il faut donc déterminer au préalable quelques règles (le temps utilisé dans l'histoire, l'utilisation de la deuxième personne du singulier ou du pluriel pour s'adresser au lecteur, etc...)

## Conception du livre et de l'interactivité

Pour la création du livre en lui-même, il existe plusieurs outils possibles. Pour ses deux projets de création, Camille Brouzes a conçu les livres-jeu avec le logiciel gratuit [ZTAB](#) (Ze Text Adventure Builder). Il a choisi cet outil parce que la constitution de chaque paragraphe est simple à réaliser, les images peuvent être associées à chaque partie facilement et le logiciel permet de créer un système de conditions (si vous n'avez pas la clé, vous ne pouvez pas ouvrir la porte, et l'option « ouvrir la porte » n'apparaît même pas dans les choix possibles). Enfin, ZTAB permet aussi de sauvegarder des fichiers sur l'ordinateur et s'utilise sans installation (outil portable). Le principal point négatif de ZTAB est qu'un projet ne peut être ouvert simultanément sur plusieurs postes, c'est ce qui a obligé Camille Brouzes à gérer seul la réalisation du livre. L'opération s'en fait en classe et a été projetée au tableau pour permettre aux élèves de, notamment, visualiser l'architecture de l'intrigue. Lors de ses heures d'accompagnement personnalisé en 6ème, cadre plus souple, les élèves ont eu l'occasion de manipuler le logiciel.

Mais il existe aussi quelques autres outils en ligne pour ce type de création, tels que [Twine](#) ou [InkleWriter](#). Il s'agit d'outils permettant de créer des jeux d'aventures (textuels ou enrichis d'images et de sons) et des livres jeux (livres dont vous êtes le héros). Ils permettent de visualiser l'histoire sous forme d'un graphe, montrant les enchaînements des actions possibles. Lors de la création du livre, il est alors possible à tout instant de visualiser le résultat et de faire des modifications (ajouter une action, modifier un texte, ajouter une image...). Enfin, ils permettent d'exporter les productions en divers formats (html, epub, word, pdf...)

## Envie de lire ?

[Une sélection de livres dont vous êtes le héros](#) recensée par Le réseau Ludus