

La Quête du Curry

Une histoire dont vous êtes le héros

Matière principale : Français

Thématiques : Comprendre et s'exprimer à l'oral. Produire des écrits. Comprendre le fonctionnement de la langue. Culture littéraire et artistique.

Pratiques informatiques : Décomposition, reconnaissance de motifs, abstraction, algorithmes, résolution de problèmes

Activité débranchée



Âge:

8-12 ans



Durée:

4 heures (une demi-journée)



Logistique : en classe, en groupe



Difficulté



Points du programme abordés

« Comprendre et s'exprimer à l'oral », « Écrire », « Comprendre le fonctionnement de la langue », « Culture littéraire et artistique »

Programme de français, Cycle 3

"La Quête du Curry" développe les compétences linguistiques en amenant les élèves à créer collaborativement un récit interactif avec des embranchements. Ils pratiquent l'expression orale lors des échanges d'idées, maîtrisent l'écrit en élaborant diverses branches narratives, et s'approprient les caractéristiques d'un genre littéraire spécifique.

« La sensibilité », « Le jugement »

Programme d'enseignement moral et civique, Cycle 3

Cette activité stimule la sensibilité des élèves qui doivent faire preuve d'écoute et d'empathie pour intégrer les idées de chacun, tout en développant leur réflexion critique pour évaluer les différents choix narratifs et leurs conséquences.

« Chercher », « Raisonner », « Communiquer »

Programme de mathématiques, Cycle 3

"La Quête du Curry" mobilise les compétences mathématiques en amenant les élèves à organiser logiquement leur récit, à résoudre les problèmes d'interconnexion entre branches narratives, et à utiliser des représentations visuelles (algorigrammes) pour modéliser leur histoire, établissant un lien concret entre narration et raisonnement logique.

« Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques », « Concevoir », « S'approprier des outils et des méthodes »

Programme de sciences et technologie, Cycle 3

L'activité intègre les pratiques scientifiques en engageant les élèves dans une démarche de conception où ils modélisent leur récit, testent la cohérence des parcours narratifs, et potentiellement implémentent leur création dans un environnement numérique, leur permettant d'acquérir des méthodes de travail systématiques communes aux sciences.

Matériel nécessaire

- **Grandes feuilles de papier ou tableaux blancs** pour la modélisation
- **Marqueurs** de différentes couleurs
- **Dés** (à 6 faces ou spéciaux)
- **Jeu de cartes ou cartes spéciales** à créer
- **Modèles d'algorigrammes** vierges
- **Fiches explicatives** sur les structures conditionnelles
- Exemples simples de **labyrinthes narratifs**

• Outils et plateformes numériques

- Scratch (<https://scratch.mit.edu>)
- Genially (<https://genial.ly>)
- MakeCode Arcade (<https://arcade.makecode.com>)
- Twine (<https://twinery.org>)
- Book Creator (<https://bookcreator.com>)
- Kamishibai (<https://kamishibais.com/content/10-qu-est-ce-qu-un-kamishibai/>)

Liens utiles

• Structures narratives

- Le voyage du héros (<https://www.davidvellut.com/voyage-du-heros/>)
- Les cartes à histoires de Propp (<https://jouer-collectif.org/contenu/45>)
- Le schéma actantiel de Greimas (<https://narrationetcafeine.fr/schema-actantiel/>)

• Algorigrammes et pensée computationnelle

- Introduction aux algorigrammes (<https://technocolette.blogs.laclassse.com/2020/04/08/les-algorigrammes-de-programmation/>)
- Mermaid (<https://mermaid.live/>)

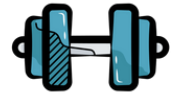
• Exemples de livres-jeux et récits interactifs

- La bibliothèque des Défis Fantastiques (<https://www.gallimard.fr/collections/un-livre-dont-vous-etes-le-heros/defis-fantastiques>)
- Livres dont vous êtes le héros (<https://www.gallimard-jeunesse.fr/collection/un-livre-dont-vous-etes-le-heros/>)



Séquence 1 - Mise en route (Warm-up)

Découverte et échauffement



- Préparer quelques **exemples courts de récits** avec des embranchements simples
- Prévoir **un dé par groupe**
- Préparer des **cartes de jeu avec différents symboles ou mots-clés**
- Disposer les **tables en îlots** pour faciliter le travail en groupes de 3-5 élèves

Notes pour l'enseignant·e



Introduire la séquence

L'activité « **La Quête du curry - Une histoire dont vous êtes le héros** » invite les élèves à créer une histoire interactive, inspirée des « **livres dont vous êtes le héros** », où le lecteur (ou le joueur) doit faire des choix à chaque étape pour orienter le récit.

Concrètement, les élèves, regroupés en petits groupes, commencent par définir une trame narrative autour d'un thème choisi (par exemple, une aventure historique ou une quête fantastique). Ils identifient ensuite des points de décision clés dans l'histoire, où plusieurs options s'offrent au lecteur.

À chaque embranchement, **une condition est associée au choix proposé**. Cette condition peut être déterminée par divers mécanismes – **comme le lancer d'un dé, l'utilisation d'une carte, ou toute autre règle simple** – qui rappellent les structures conditionnelles en algorithmique (du type « **si... alors...** »). Par exemple, « **si le dé affiche un nombre pair, le héros traverse la forêt ; sinon, il contourne le village** ». Ces conditions permettent d'introduire un élément d'aléa et de rendre le récit interactif et imprévisible.

L'un des aspects essentiels de cette activité est la **modélisation algorithmique**. Une fois le récit conçu, chaque groupe d'élèves traduit l'ensemble des embranchements sous forme d'un **algorithme** ou d'un **diagramme de flux**. Cette représentation visuelle aide à vérifier la cohérence de la narration : elle permet d'identifier si **toutes les branches mènent à une conclusion satisfaisante** ou si **certaines conduisent à des impasses**. Ainsi, la modélisation sert à la fois à illustrer un récit préexistant et à guider la construction d'une histoire qui se termine toujours bien.

Jeu d'introduction « Et si... »

Installez les élèves **en cercle** dans un espace dégagé de la classe. Lancez l'activité en proposant une **situation de départ simple et évocatrice** : « Vous entrez dans une grotte mystérieuse... ».

Un premier élève reçoit le dé, le lance, et selon le résultat, poursuit l'histoire selon les règles suivantes :

- Si le chiffre obtenu est **pair**, l'élève doit imaginer un **événement positif** (« Vous découvrez un coffre rempli de trésors »)
- Si le chiffre est **impair**, l'élève doit introduire un **obstacle ou une difficulté** (« Un éboulement bloque soudain l'entrée de la grotte »).

Le dé circule d'élève en élève, chacun·e ajoutant un élément à l'histoire collective en respectant la règle pair/impair, créant ainsi un **récit collaboratif aux rebondissements imprévisibles**.

Cette activité ludique permet d'introduire concrètement la notion de **choix conditionnel** tout en stimulant l'imagination narrative.

Découverte par l'expérience

Présentez à votre classe un **court exemple de labyrinthe narratif** que vous aurez préparé à l'avance. Ce mini-récit interactif, que vous pouvez intituler « **Le choix du chemin** », ne doit comporter que **2 à 3 embranchements simples mais illustratifs**.

Par exemple, le protagoniste arrive à une bifurcation dans la forêt et doit choisir entre emprunter le sentier lumineux ou le passage ombragé. **Lisez l'histoire à voix haute** et, à chaque point de décision, invitez les élèves à **déterminer collectivement le chemin à suivre en utilisant le mécanisme que vous aurez prévu** (lancer de dé, tirage de carte).

Demandez aux élèves de **noter dans leur cahier les moments précis où un choix se présente et comment ce choix influence la suite du récit**.

Une fois l'exemple terminé, animez une brève discussion pour **explorer les différents mécanismes qui peuvent déterminer l'issue d'un choix** : le **hasard** (dés, cartes), la **logique conditionnelle** (si... alors...), ou les **compétences attribuées au personnage**.

Cette expérience concrète permettra à vos élèves de **visualiser la structure d'un récit interactif** avant de se lancer dans la création du leur.

Discussion sur les jeux et livres interactifs

Lancez une conversation avec votre classe autour des **récits interactifs qui existent déjà dans notre environnement culturel** . Mentionnez les célèbres collections de « **livres dont vous êtes le héros** » comme les séries « **Défis Fantastiques** » ou « **Histoires à jouer** », ainsi que les **jeux vidéo narratifs** où les joueurs influencent directement l'histoire (comme certains jeux d'aventure ou RPG). Évoquez également les **jeux de rôles sur table** qui fonctionnent sur le même principe de narration interactive.

Invitez ensuite vos élèves à partager **leurs propres expériences** : « Qui a déjà lu un livre dont vous êtes le héros ? Qui a déjà joué à un jeu vidéo où vos choix changent l'histoire ? » Encouragez-les à décrire ce qu'ils ont ressenti en faisant ces choix et comment cela a modifié leur façon de suivre l'histoire. **Notez au tableau les éléments pertinents qu'ils mentionnent** .

Profitez de ces témoignages pour introduire, sans utiliser de terminologie technique, les **concepts d'algorithmique** qui sous-tendent ces récits : « **Dans ces histoires, remarquez comment un choix vous envoie vers une page précise... C'est comme si l'auteur avait prévu un chemin particulier pour chaque décision possible** ».

Terminez en expliquant que l'activité qu'ils vont réaliser à la suite de cette introduction leur permettra de comprendre **comment ces histoires sont construites, et même d'en créer eux-mêmes** .

Réflexion autour de la séquence de mise en route

Conclure et en tirer des apprentissages

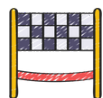


Rassemblez vos élèves pour un moment d'échange et de réflexion sur **l'expérience** qu'ils viennent de vivre. Animez une discussion informelle centrée sur **les émotions** et **les réactions** suscitées par les activités : « **Comment vous êtes-vous sentis** lorsque vous deviez faire un choix dans l'histoire ? », « **Qu'avez-vous préféré** : décider de la suite ou découvrir les conséquences de vos choix ? », « **Avez-vous été surpris** par certains dénouements ? ». Cette conversation permettra aux élèves de **prendre conscience** de la dimension émotionnelle des récits interactifs et de **l'engagement particulier** qu'ils suscitent chez le lecteur ou le joueur.

Annoncez ensuite **l'objectif de la prochaine séance** : travailler par petits groupes pour **créer leur propre labyrinthe narratif**, plus élaboré, avec plusieurs embranchements et des choix aux conséquences variées. Mentionnez qu'ils apprendront également à **représenter visuellement la structure de leur histoire** pour s'assurer que tous les chemins mènent à une fin satisfaisante.

Vous trouverez en annexe **plusieurs exemples de récits à embranchements courts** adaptés à cette séquence, que vous pourrez utiliser comme modèles ou comme sources d'inspiration.

**Fin de la séquence de
mise en route**



Séquence 2 - Approfondissement (Build-up)

Acquisition et structuration des savoirs



Préparez des **modèles d'algorigrammes vierges** en format A3 pour chaque groupe, ainsi que quelques exemples plus élaborés à projeter.

Rassemblez une **documentation simple sur les structures narratives classiques** (comme le schéma du voyage du héros) adaptée au niveau des élèves.

Créez des **fiches explicatives illustrées** sur les **structures conditionnelles, avec des exemples concrets**. Prévoyez également des marqueurs de différentes couleurs, des grandes feuilles et un espace d'affichage suffisant pour les productions.

Notes pour l'enseignant·e



Introduction et objectifs pédagogiques

Présentez clairement les objectifs de cette activité : **approfondir le concept de récit interactif en créant une histoire plus complexe et apprendre à la modéliser visuellement**. L'idée est de montrer comment, à chaque étape du récit, des choix conditionnés (par exemple, en fonction d'un lancer de dé ou d'un choix de carte) peuvent influencer la suite de l'histoire.

Explicitez le **lien avec la pensée computationnelle** en introduisant de manière simple les notions algorithmiques qu'ils vont découvrir : **conditions, embranchements et boucles**.

Mettez en lumière les compétences que cette activité va permettre de développer chez vos élèves :

- la **logique** par l'élaboration de structures conditionnelles cohérentes,
- la **créativité narrative** par l'invention d'histoires à multiples possibilités,
- la **modélisation** par la représentation visuelle de processus complexes.

Phase de conception narrative

Répartissez les élèves en **groupes de 3 à 5**. Invitez chaque groupe à **choisir un thème narratif stimulant et adapté à leur niveau** (aventure fantastique, enquête policière, voyage dans le temps, exploration spatiale...).

Laissez-les élaborer une **trame narrative principale en utilisant un support visuel simple, comme une ligne du temps ou un schéma en arbre**. Demandez-leur d'identifier des **moments clés où le lecteur devra faire un choix important**.

Pour chacun de ces points de décision, les élèves devront définir clairement **quels mécanismes (dés, cartes, autre règle simple) détermineront l'orientation du récit**. Circulez entre les groupes pour les aider à structurer leur réflexion et à définir un arc narratif cohérent.

Une fiche guide est disponible en annexe afin d'explorer la **structure narrative du monomythe**.

Construction des embranchements conditionnels

Distribuez à chaque groupe du matériel pour élaborer leur récit interactif : **papier, crayons, fiches de travail structurées**.

Accompagnez-les dans la création **d'au moins trois points de décision majeurs dans leur récit**. Pour chaque embranchement, guidez-les pour **associer des conditions précises et explicites à chaque choix, en utilisant la formulation « si... alors... »** (par exemple : « **Si le dé affiche 1 ou 2, alors le héros découvre un passage secret** »). Ces règles introduisent un élément de hasard ou de gestion des ressources, rendant le récit interactif.

Insistez sur l'importance de vérifier la **cohérence narrative de chaque branche** et de s'assurer que toutes mènent à une conclusion satisfaisante. Encouragez la créativité et l'imaginaire.

Modélisation algorithmique

Introduisez les **outils de modélisation visuelle** en présentant un exemple simple **d'algorithme ou de diagramme de flux**. Expliquez comment représenter les différents éléments : **rectangles pour les actions ou événements, losanges pour les décisions, flèches pour les transitions**.

Distribuez ensuite à chaque groupe **une grande feuille de papier et des marqueurs** pour qu'ils **transposent leur récit sous forme d'algorigramme**. Guidez-les pas à pas dans cette représentation en les aidant à **utiliser correctement les symboles**. Cette visualisation leur permettra d'identifier d'éventuelles incohérences dans leur structure narrative et de vérifier que tous les chemins aboutissent à une fin satisfaisante.

Présentation des labyrinthes narratifs

Organisez **l'échange des labyrinthes narratifs entre les groupes**. Chaque groupe teste le parcours narratif d'un autre groupe en suivant les règles définies et en **documentant les différents cheminements empruntés**.

Encouragez les élèves à noter leurs observations : **les moments où ils ont été surpris, les passages qui leur semblent confus, les fins qui leur paraissent satisfaisantes ou non**.

Après ces échanges, rassemblez les élèves pour un **retour critique bienveillant et constructif sur la fluidité et la cohérence des labyrinthes**. Les groupes peuvent ensuite apporter des modifications à leur production en fonction des retours reçus.

Réflexion autour de la séquence d'approfondissement

Conclure et en tirer des apprentissages



Terminez la séance par une discussion collective où **chaque groupe présente sa réalisation finale**. Orientez la discussion vers les concepts algorithmiques découverts à travers cette activité : **la notion de condition, la structure des embranchements, et comment ces éléments ont permis de créer un récit cohérent malgré sa complexité.**

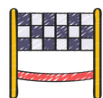
Encouragez-les à **partager les difficultés rencontrées** et les solutions qu'ils ont trouvées, valorisant ainsi leur processus de résolution de problèmes.

Vous pouvez créer des **liens entre cette activité et d'autres disciplines**, comme le **français** (structure narrative) ou les **mathématiques** (logique).

Pour aller plus loin, vous pouvez présenter aux élèves les possibilités d'extension de leur travail pour la prochaine séance : **transformation de leur labyrinthe narratif en format numérique, création d'un petit livre, ou élaboration d'un jeu de plateau basé sur leur histoire.**

Distribuez une **fiche récapitulative sur les principes algorithmiques abordés**, qu'ils pourront conserver comme référence. Suggérez aux élèves particulièrement intéressés de **rechercher des exemples de jeux vidéo ou d'applications** qui utilisent ces mêmes principes narratifs interactifs.

**Fin de la séquence
d'approfondissement**



Séquence 3 - Mise en pratique (Rehearsal)

Réinvestissement et application des connaissances



Préparez des **exemples concrets d'implémentation numérique de récits interactifs, comme des projets Scratch ou MakeCode Arcade** que vous pourrez montrer aux élèves.

Notes pour l'enseignant·e

Rassemblez des ressources variées sur la **création d'escape games pédagogiques adaptés à l'âge de vos élèves.**

Préparez des **tutoriels simplifiés et illustrés pour la programmation par blocs**, avec des exemples précis de structures conditionnelles.

Assurez-vous de disposer du matériel nécessaire pour chaque type d'extension possible : **ordinateurs ou tablettes** pour les options numériques, **matériel créatif** pour les options débranchées.



Phase d'exploration : vers quelle aventure allons-nous ?

Présentez aux élèves les **différentes possibilités pour prolonger et concrétiser leur labyrinthe narratif**. Montrez des exemples concrets de chaque format pour inspirer leur créativité :

- Une application web interactive simple réalisable avec **Genially**
- Un mini-jeu vidéo créé avec **MakeCode Arcade**
- Un **kamishibai** (théâtre de papier japonais) pour une présentation visuelle et orale
- Un **escape game** éducatif avec des énigmes liées à l'histoire
- Un **jeu de plateau** avec des cartes, un dé et un parcours correspondant à l'histoire

Présentez brièvement les avantages et les contraintes de chaque format.

Puis, laissez les élèves se réorganiser en groupes **selon leurs intérêts et leurs affinités** pour ces différents formats.



Phase de création : donnons vie à notre histoire

Accompagnez chaque groupe en fonction de l'option choisie, en circulant d'un groupe à l'autre et en fournissant les ressources spécifiques nécessaires :

<p>Pour les groupes travaillant sur MakeCode Arcade ou Scratch</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guidez-les dans la découverte des blocs de programmation conditionnelle • Montrez-leur comment créer des personnages (sprites) et des décors simples • Aidez-les à implémenter les choix narratifs à travers des interactions basiques • Encouragez-les à simplifier leur récit si nécessaire pour le rendre programmable
<p>Pour les groupes créant un escape game</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aidez-les à transformer leur récit en énigmes logiques • Guidez-les dans la création de supports physiques (indices, objets à manipuler) • Accompagnez-les dans l'organisation spatiale et temporelle de leur escape game
<p>Pour les groupes élaborant un jeu de plateau</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fournissez-leur du matériel pour créer leur plateau de jeu avec différents chemins • Aidez-les à concevoir des cartes événement et décision • Guidez-les dans l'élaboration de règles claires intégrant les mécanismes conditionnels
<p>Pour les groupes travaillant sur le kamishibai ou le Genially</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Montrez-leur comment adapter leur narration au format visuel choisi • Aidez-les à créer des illustrations efficaces • Guidez-les dans l'organisation des séquences pour préserver l'interactivité

Phase de test : jouons et améliorons

Invitez les élèves à **développer une version minimale mais fonctionnelle** de leur création. Rappelez-leur qu'il s'agit d'un **prototype** et non d'une version définitive.

Encouragez-les à se concentrer sur les aspects essentiels : **la jouabilité pour les jeux, la clarté pour les supports visuels, la fonctionnalité pour les versions numériques.** Organisez ensuite une présentation interactive des réalisations entre groupes, où chaque équipe essaie la création d'une autre et fournit des retours constructifs. Accordez un temps pour que les groupes puissent apporter des ajustements et améliorations.

Réflexion autour de la séquence de mise en pratique

Conclure et en tirer des apprentissages



Organisez une session où **chaque groupe présente sa création finale à l'ensemble de la classe**. Prévoyez un espace adapté où les démonstrations peuvent être facilement visibles par tous.

Après chaque présentation, animez un court temps d'échange où les autres élèves peuvent **poser des questions ou faire des observations**. Veillez à **valoriser le travail de chaque groupe** en soulignant les points forts et les idées originales. Cette étape permet aux élèves de prendre conscience de la diversité des approches possibles à partir d'un même concept de base.

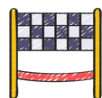
Animez une discussion collective pour récapituler les concepts algorithmiques découverts au cours des trois séances : **structures conditionnelles, modularité, variables, modélisation, décomposition de problèmes**. Mettez en évidence les liens entre la narration et la programmation, en montrant **comment les choix narratifs correspondent à des structures logiques**. Amenez les élèves à identifier eux-mêmes les compétences transversales qu'ils ont développées : **créativité, logique, collaboration, analyse critique, communication visuelle**. Notez ces éléments au tableau pour créer une carte mentale des apprentissages.

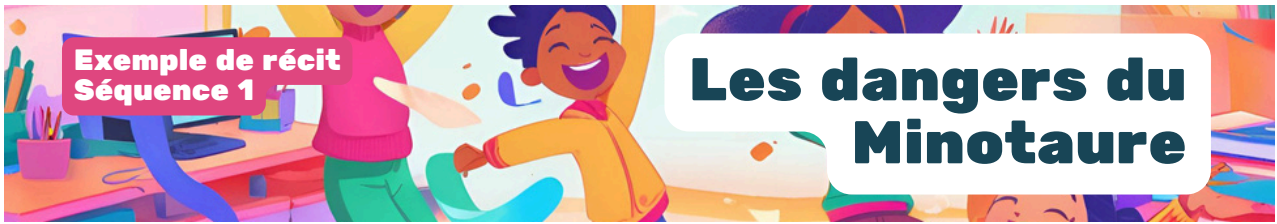
Présentez aux élèves une vision des **prolongements possibles** de cette activité au travers de la formalisation du parcours progressif qu'ils ont suivi et des prochaines étapes :

1. **Ce qu'ils ont fait** : création de labyrinthes narratifs et leur transposition en différents formats
2. **Les prochaines étapes possibles** : implémentation numérique plus avancée, création de jeux plus complexes
3. **Les horizons futurs** : projets intégrant plusieurs disciplines, partage avec d'autres classes

Terminez par un tour de table rapide où chaque élève partage une chose qu'il a particulièrement appréciée dans cette séquence d'activités.

Fin de la séquence de mise en pratique





Situation initiale : Le héros arrive devant trois portes.

- **Si le dé affiche 1 ou 3**, il choisit la porte de gauche et rencontre le Minotaure.
 - **S'il lance le dé et obtient un nombre impair**, il combat le Minotaure.
 - **S'il lance le dé et obtient un nombre pair**, il s'échappe.
- **Si le dé affiche 2 ou 4**, il choisit la porte du milieu et découvre un trésor.
 - **S'il lance le dé et obtient un nombre pair**, il prend le trésor et déclenche un piège.
 - **S'il lance le dé et obtient un nombre impair**, il laisse le trésor et continue son chemin.
- **Si le dé affiche 5-6**, il choisit la porte de droite et rencontre une énigme.
 - **S'il répond correctement**, il accède à la sortie.
 - **Sinon**, il doit revenir au début du labyrinthe.

Cette structure simple illustre les concepts d'embranchements conditionnels. L'usage du thème de minotaure, permet de faire un lien avec la mythologie et un labyrinthe célèbre.

Exemple de récit
Séquence 1

L'Infiltration de l'Étoile de la Mort

Situation initiale : Un jeune Rebelle s'infiltré dans l'Étoile de la Mort et arrive devant trois couloirs.

- **Si le dé affiche 1 ou 3**, il emprunte le couloir de gauche et tombe nez à nez avec un groupe de Stormtroopers.
 - **S'il lance le dé et obtient un nombre impair**, il dégaine son blaster et engage le combat.
 - **S'il lance le dé et obtient un nombre pair**, il active son communicateur pour créer une diversion et s'échappe.
- **Si le dé affiche 2 ou 4**, il emprunte le couloir central et découvre une salle des commandes abandonnée.
 - **S'il lance le dé et obtient un nombre pair**, il télécharge les plans secrets mais déclenche une alarme silencieuse.
 - **S'il lance le dé et obtient un nombre impair**, il prend seulement quelques informations stratégiques et continue sa mission discrètement.
- **Si le dé affiche 5-6**, il emprunte le couloir de droite et tombe sur un droïde impérial qui bloque son passage.
 - **S'il lance le dé et obtient un nombre pair**, il parvient à reprogrammer le droïde qui l'aide à accéder au hangar d'évacuation.
 - **S'il lance le dé et obtient un nombre impair**, le droïde alerte les forces impériales et le Rebelle doit rebrousser chemin vers le point de départ.

Cette structure simple dans l'univers Star Wars illustre parfaitement les concepts d'embranchements conditionnels. Les participants peuvent facilement se projeter dans cet univers familier et comprendre comment les choix et le hasard déterminent le déroulement de l'aventure. Pour rendre cette activité encore plus engageante, vous pouvez :

- Utiliser des sons typiques de Star Wars (bruits de blaster, respiration de Dark Vador) lors des moments clés
- Présenter les différentes options avec les intonations caractéristiques des personnages de la saga
- Proposer des accessoires simples comme un sabre laser en carton pour la personne qui narre l'histoire
- Projeter l'emblème de l'Empire ou de l'Alliance Rebelle en fond pendant l'activité

Exemple de récit
Séquence 1

L'Aventure au parc avec Bluey

Situation initiale : Bluey et Bingo jouent à un jeu d'aventure au parc et découvrent trois chemins différents à explorer.

- **Si le dé affiche 1 ou 3**, elles prennent le chemin de gauche et rencontrent leur amie Chloe qui organise une chasse au trésor.
 - **Si elles lancent le dé et obtiennent un nombre pair**, Bluey et Bingo décident de participer à la chasse au trésor et trouvent un superbe coquillage.
 - **Si elles lancent le dé et obtiennent un nombre impair**, elles proposent à Chloe de jouer à "Café Magique" et créent une potion imaginaire qui les fait grandir instantanément.
- **Si le dé affiche 2 ou 4**, elles prennent le chemin du milieu et découvrent un grand arbre à escalader.
 - **Si elles lancent le dé et obtiennent un nombre pair**, Bluey aide Bingo à grimper mais une branche craque sous leur poids. Elles doivent faire appel à Papa (Bandit) pour les aider à descendre.
 - **Si elles lancent le dé et obtiennent un nombre impair**, elles réussissent à grimper jusqu'en haut et aperçoivent au loin le marchand de glaces. Direction le marchand de glaces !
- **Si le dé affiche 5-6**, elles prennent le chemin de droite et tombent sur leur voisin Pat (le papa de Lucky) qui promène son chien.
 - **Si elles lancent le dé et obtiennent un nombre pair**, Pat leur propose de jouer au ballon et elles passent un moment formidable à "Keepie Uppie".
 - **Si elles lancent le dé et obtiennent un nombre impair**, le chien s'échappe et elles partent à sa poursuite dans une course folle à travers le parc.

Ce labyrinthe narratif dans l'univers coloré et joyeux de Bluey permet aux participants de se familiariser avec les concepts de choix conditionnels dans un cadre amusant et bienveillant. L'esprit ludique et créatif de la série est parfaitement adapté pour introduire la pensée algorithmique aux enseignants, qui pourront facilement transposer cette approche avec leurs élèves. Pour enrichir cette activité :

- Utilisez des illustrations des personnages de Bluey pour représenter chaque chemin
- Imitiez les voix caractéristiques de Bluey et Bingo pour raconter l'histoire
- Intégrez quelques expressions typiques de la série comme "Comment oses-tu !", "Pour la vraie vie ?!" ou "C'est trifficile !"
- Proposez aux participants de jouer brièvement à "Statue Musicale" entre deux choix pour rester dans l'ambiance des jeux de la série.

Le voyage du héros : un cadre universel

Le « voyage du héros » ou « **monomythe** », théorisé par Joseph Campbell dans « **Le Héros aux mille visages** », offre une structure narrative puissante pour votre labyrinthe narratif. Cette structure universelle se retrouve dans de nombreux contes, mythes et récits à travers les cultures.

Les étapes clés du voyage du héros :

- **Le monde ordinaire** - Le point de départ, l'environnement familier du héros
- **L'appel à l'aventure** - Un problème ou un défi qui pousse le héros à agir
- **Le refus de l'appel** - Hésitation initiale (peut être un point de décision)
- **La rencontre avec le mentor** - Acquisition de connaissances ou d'objets magiques
- **Le passage du premier seuil** - Entrée dans le monde extraordinaire ou inconnu
- **Les épreuves, les alliés et les ennemis** - Série de défis qui testent le héros
- **L'approche du cœur de la caverne** - Préparation à l'épreuve majeure
- **L'épreuve suprême** - Le plus grand défi à surmonter
- **La récompense** - Ce que le héros gagne après avoir surmonté l'épreuve
- **Le chemin du retour** - Le voyage de retour, souvent avec de nouveaux obstacles
- **La résurrection** - Une dernière épreuve qui prouve la transformation du héros
- **Le retour avec l'élixir** - Le retour au monde ordinaire avec un trésor, une leçon ou une sagesse

Application au labyrinthe narratif :

Chaque étape peut devenir un point de décision potentiel dans votre labyrinthe narratif. Par exemple :

- À « **l'appel à l'aventure** », le héros peut accepter ou refuser (première condition)
- Lors de « **la rencontre avec le mentor** », différents mentors peuvent offrir différents outils (embranchement)
- Pendant « **les épreuves** », plusieurs approches peuvent être tentées (conditions multiples)
- À « **l'épreuve suprême** », diverses stratégies peuvent être employées (embranchement majeur)

Autres structures narratives adaptables :

- **Structure en trois actes** (exposition, confrontation, résolution)
- **Le schéma actantiel de Greimas** (sujet, objet, destinataire, destinataire, adjuvant, opposant)
- **Les fonctions de Propp** (31 fonctions narratives des contes merveilleux)

Créer un storytelling - Fiche personnages

Situation initiale : Il était une fois ...



Rencontre avec le héros

Rencontre avec le villain

Nom du personnage

Qu'est-ce qui l'anime ?
Quelles sont ses valeurs ?

Quelles sont ses spécialités, ses qualités ?
Quelles sont ses capacités ?

Quelles sont ses vulnérabilités ?

Quel est son parcours antérieur ?



Créer un storytelling - Le voyage du héros

Situation initiale : Il était une fois ...



Nous rencontrons notre héros et découvrons son appel à l'aventure...

1
▶ **CONFLIT**

Notre héros rencontre ses mentors...

▶ **2**
MENTORS

Et puis commence le voyage et l'aventure...

▶ **3**
VOYAGE

... jusqu'à la confrontation finale avec le villain...

▶ **4**
CLIMAX

... notre héros retourne à sa vie... cependant changée à jamais !

▶ **5**
RETOUR



La modélisation algorithmique

Un **algorithme (ou organigramme)** est une représentation visuelle d'un algorithme qui montre la **séquence d'opérations et de décisions** à l'aide de **symboles standardisés**. Pour le labyrinthe narratif, l'algorithme permet de visualiser **l'ensemble des chemins narratifs possibles et leurs interconnexions**.

Symboles standards d'un algorithme

Symbole	Forme	Signification
Début/Fin	Ovale ou rond	Marque le début ou la fin du processus
Traitement	Rectangle	Représente une action ou une étape narrative
Décision	Losange	Un point de choix avec plusieurs issues possibles (branchement conditionnel)
Connecteur	Cercle	Un point de jonction entre différentes parties du diagramme
Flux	Flèche	Indique la direction du flux entre les étapes

Création d'un algorithme avec Mermaid (pour les enseignants)

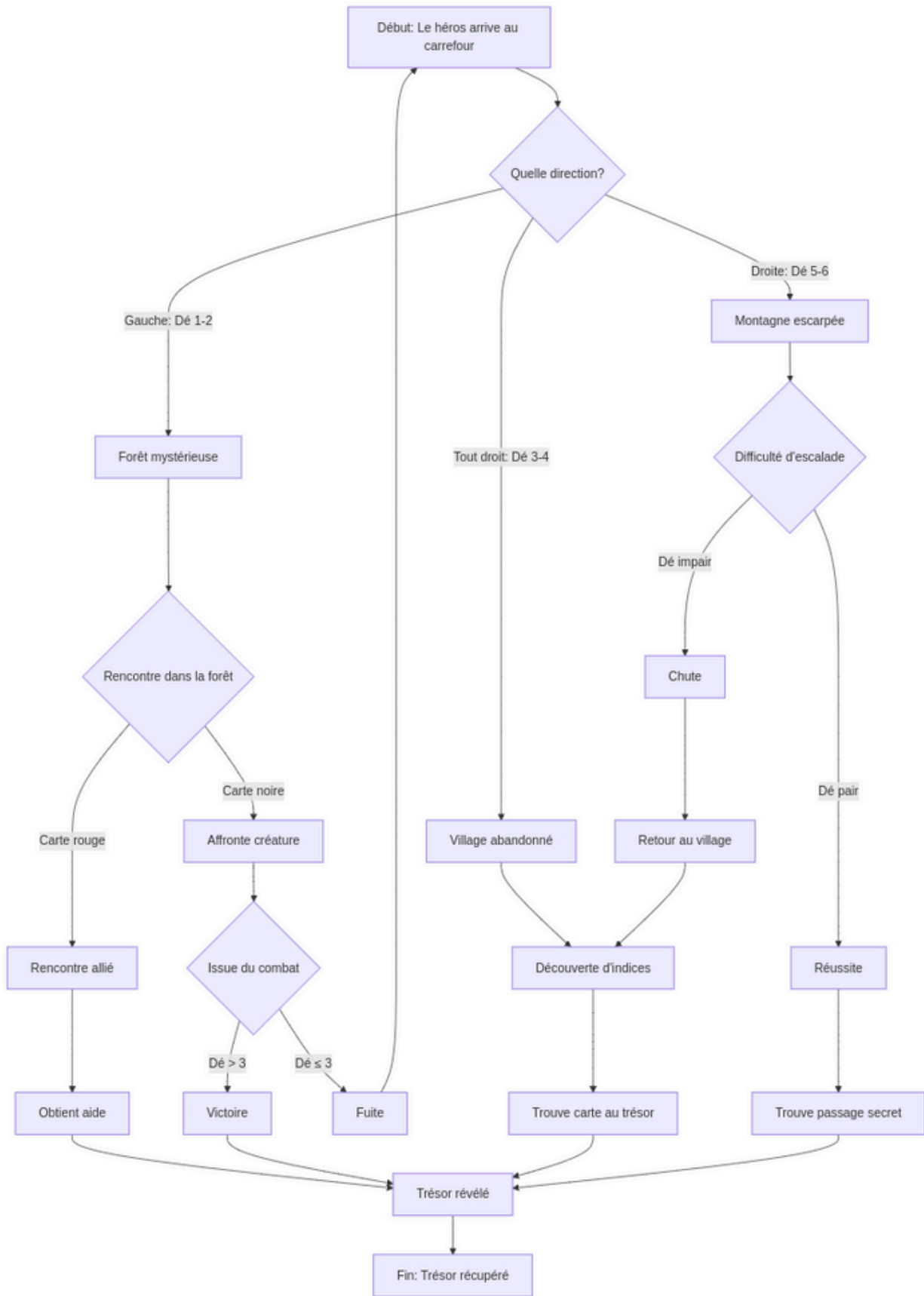
Mermaid est un langage simple permettant de créer des diagrammes dans un environnement numérique. Il est utilisable dans de nombreux outils (GitHub, Notion, VSCode, etc.) et permet de générer rapidement des algorithmes. La **syntaxe de base en Mermaid** est la suivante :

flowchart TD

```
A[Début] --> B{Premier choix}
B -->|Option 1| C[Action 1]
B -->|Option 2| D[Action 2]
C --> E{Second choix}
D --> F[Conséquence]
E -->|Option A| G[Fin heureuse]
E -->|Option B| H[Fin tragique]
F --> G
```

- **flowchart TD** : Définit un diagramme de flux orienté de haut en bas (Top-Down)
- **A[Début]** : Crée un nœud rectangulaire nommé "A" contenant le texte "Début"
- **A --> B** : Crée une flèche du nœud A vers le nœud B
- **B{Premier choix}** : Crée un nœud en forme de losange (décision)
- **B -->|Option 1| C** : Flèche de B vers C avec l'étiquette "Option 1"

Exemple d'algorithme pour un labyrinthe narratif simple



Application pratique pour l'activité

- **Faire une esquisse** : Commencez par dessiner un brouillon sur papier pour visualiser la structure globale.
- **Identifier clairement** :
 - Le point de départ (début de l'histoire)
 - Les points de décision (avec leurs conditions)
 - Les actions qui en résultent
 - Les convergences narratives
 - Les fins possibles
- **Créer le diagramme numérique** :
 - Utiliser Mermaid (en ligne via mermaid.live ou dans des outils compatibles)
 - Coder chaque élément avec la syntaxe appropriée
 - Vérifier la cohérence des flux
- **Analyser le diagramme** :
 - Repérer les branches mortes ou impasses narratives
 - Identifier les chemins trop courts ou trop longs
 - Équilibrer les différentes branches en termes de complexité et d'intérêt
- **Itérer et améliorer** :
 - Ajuster les branches problématiques
 - Ajouter des connexions entre branches si nécessaire
 - Simplifier les parties trop complexes

Ce processus de modélisation permet non seulement de visualiser le labyrinthe narratif mais aussi d'introduire concrètement les concepts de structures conditionnelles, de flux d'exécution et de modularité qui sont au cœur de la pensée algorithmique.