

Histoire du J - parcours des 9 écrans, manipulations, game play - design

Les actions ne sont pas explicites dans les voix-off, lorsqu'elles sont suggérées par le vocabulaire ( lune, soleil, chat), le geste à produire n'est pas non plus forcément explicite. L'enfant peut essayer des tas de choses avant de trouver, ou consulter l'indice... l'indice lui est parfois explicite mais pas forcément. Nous jouons à alterner les gestes, les mystères et à perdre l'enfant.

Dans le poème ci dessous, le premier écran a l'air simple, il ne peut s'agir que du soleil, mais le geste à produire est de le chatouiller... donc pas évident... l'indice l'explique en ajoutant un mot clé.

Pour l'écran 2, rien ne peut dire qu'il faut faire pousser les fleurs.... l'indice le suggère. Ici, On a supposé que l'enfant le consultait - ce qui lui coûtera 2 points (en moins) sur son compteur

L'écran 3 est évident, l'action est suggérée dans le dessin du chemin

L'écran 4 - évident;... L'écran 7 : semble évident mais il faudra faire sauter le chat 2 fois sur les toits

Ecran 8 : L'enfant se souvient de l'action avec le soleil de l'écran 1.... mais nous avons changé le geste - Ecran 9 - évident

On peut imaginer dans cette partie que l'enfant à consulté 2 fois les indices.... et à perdu 4 points... il en a regagné 2 si il a réussi les actions.

Les indices sont très attractifs car ce sont des voix d'enfants rigolotes....le joueur aura envie de les écouter... Ce qui est bon pour monétiser !

Voix off 1 et textes écrans

Voix off indices enfant

Compteur de points / indices

Aujourd'hui jeudi, un soleil tout jaune luit.....  
 Robert aime quand c'est joli.....  
 Le jour comme la nuit.....  
 Quand la lune se prend pour un J .....  
 Eclaire le jardin avec joie.....  
 Mais aujourd'hui, c'est vendredi,  
 et le soleil joue à percher le chat.....  
 A l'ombre d'une cheminée chaussette  
 qu'il adore.....  
 Oh mais le soleil jacasse encore avec lui....  
 Robert jure qu'il n'est pas tout gris....

le soleil nous chatouille la peau  
**et aussi quand ça sent bon !** X  
 Le chat se promène aussi la nuit  
 Un croissant comme un J  
 Mais qui donc éclaire la nuit  
  
 Chat perché  
  
**Longue comme une chaussette** X  
 Sacré soleil... Il cause puis il se cache ?  
 Bah.... non, il n'est pas gris !



1



Frotter ou chatouiller le soleil lui fera pousser des rayons - Manipulation suggérée mais pas explicite. Si l'enfant clique... il ne se passe rien

2

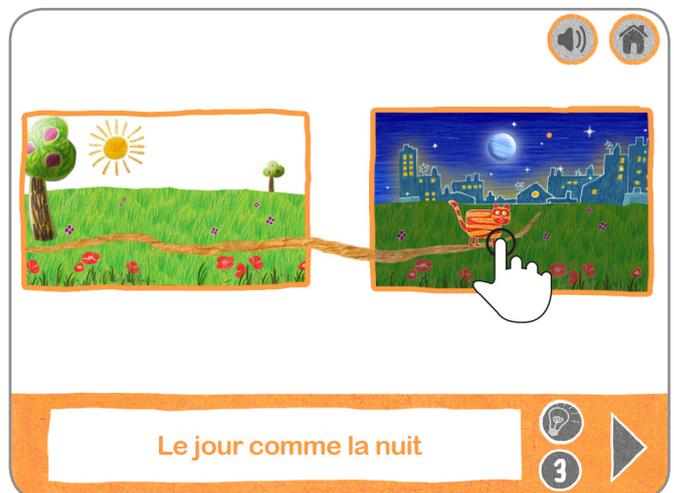


Le chat va osciller de la tête chaque fois que l'enfant fait glisser une fleur dans l'écran.

le texte ne raconte pas ce qu'il fait faire mais si l'enfant essaie d'appuyer partout il va intuitivement réussir l'action. Il verra alors les fleurs pousser dès qu'il les a touchées.

Si il ne trouve pas, il aura un indice « et quand ça sent bon», qui positionnera l'action à faire sur les fleurs....

3



Faire traverser le chat entre les deux écrans. Evidemment le chat marche, il est animé. Si l'enfant le lâche avant la zone écran 2, il retournera à sa place...

4



Exemple de manipulation assez explicite, parce que les 2 lunes sont dans des boutons. L'enfant gagne des points facilement.

5



Eclaire le jardin avec joie

3



Eclaire le jardin avec joie

3

Le chat va sursauter quand la lune va éclairer le jardin ...

Dans cet écran, nous avons deux animations, l'une est un simple changement de lumière sur l'image entière et l'autre est la réaction du chat. L'action ici est explicite, et le sens du mot «éclairer» est totalement illustré.

6



7

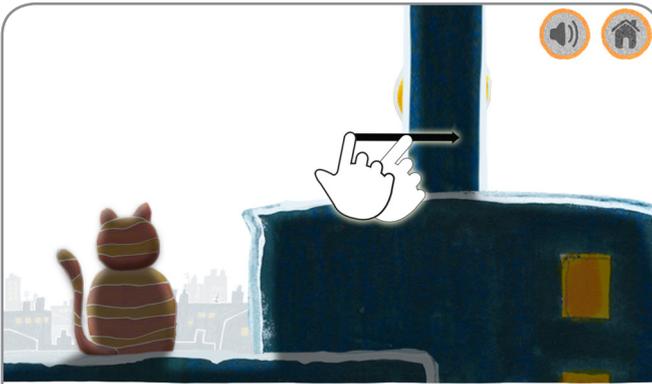


On joue à perdre l'enfant, car il tentera sûrement de faire sauter le chat sur le toit... comme l'image d'avant.... Surprise, le chat ne bouge pas... L'indice est consulté... l'enfant perd 2 points... L'indice n'est pas explicite, l'enfant passe, il a perdu ses points tout simplement.

8

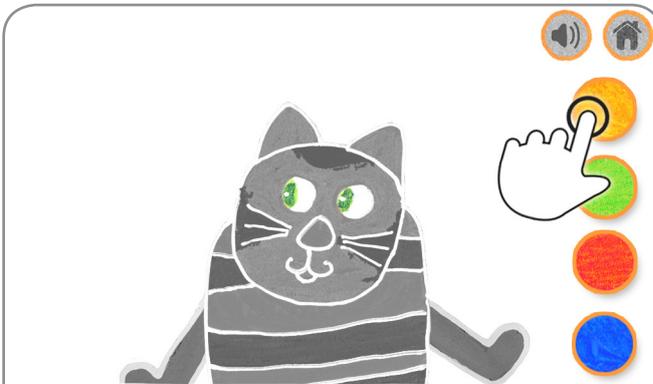


Oh mais le soleil jacasse encore avec lui



Oh mais le soleil jacasse encore avec lui

9



Robert jure qu'il n'est pas tout gris !



Robert jure qu'il n'est pas tout gris !



Robert jure qu'il n'est pas tout gris !