

NOM du JEU	
Description	

CONTENUS

Prérequis nécessaires : matériels, comptes, à installer, en ligne, technologie flash ...	
Liens avec les programmes et socle : Connaissances disciplinaire et compétences	
Habilité motrice/sociale - Interface homme/machine	
Contexte : Evaluation, Introduction, entraînement...	

EXPERIENCES DE JEU

Pour l'élève <ul style="list-style-type: none"> - Gameplay - Temps de jeux - Difficultés / obstacles 	
Intervention de l'enseignant	

MECANISME DU JEU

Jouabilité	
Progression	
Mission	
Récompense	
Conséquence de l'échec	
Rendu graphique, sonore, interface, fluidité..	