



### COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



### COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



### DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 20 min / Mise en place : 10 min

### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

20 min

### TAILLE DU GROUPE

De 2 à 5

### OBJECTIFS VISÉS

DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE +

S'AMUSER

ÉPROUVER DES ACQUIS

CRÉER DU COLLECTIF

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ

ÉVALUER

GÉNÉRER DES IDÉES

TROUVER DES SOLUTIONS

SE METTRE EN SITUATION

FAVORISER LA PAROLE -

Riche de 7 univers (jungle, désert, magma...) composés chacun de 6 niveaux à explorer, Loony Quest conjugue astucieusement plusieurs aptitudes, autour d'une simple mécanique de calque : repérage dans l'espace, réflexion, gestion du temps, dextérité et même parfois créativité. Inspiré des grands jeux vidéo de plateformes (Super Mario Bros., Rayman ...), cet ovni du monde ludique a été récompensé par le Prix du Jury de l'As d'Or lors de l'édition 2015 du Festival International des Jeux de Cannes. Il est une production ludique incontournable dans toute ludothèque.

### PROCÉDÉ D'ANIMATION

Chaque niveau présente une quête principale : relier deux points, entourer ou pointer des items. Le but est de réussir au mieux cette quête en évitant les malus et en récoltant le maximum de bonus. Pour ce faire, les joueurs reçoivent un écran (feuille transparente), un feutre et une chiffonnette.

Le premier niveau de l'univers choisi collectivement est posé au centre de la table, étape durant laquelle les joueurs mémorisent le plus d'éléments possibles (cf. *étape 1 de l'image en haut à droite*). Le sablier est retourné, chacun dispose de 30 secondes pour réaliser un tracé qui répond le mieux à la quête demandée (cf. *étape 2*). Une fois le sablier écoulé, un à un les joueurs supersposent leur écran sur le niveau (au milieu de la table) pour vérifier la précision de leur tracé et ainsi compter leurs points (cf. *étape 3*).

### BON À SAVOIR

Pour compléter les 42 niveaux inclus dans le jeu de base, l'extension « Loony Quest : The Lost City » ajoute 32 niveaux, des jetons malus/bonus ainsi qu'une pyramide en carton pour pimenter la phase d'orientation dans l'espace. A réserver aux plus aguerris !

### MOTEURS LUDIQUES

Anticipation - Interactivité - Déduction - Écoute - Expression - Imagination - Logique - Observation - Mémorisation

### RESSOURCES

Acheter le jeu : <https://lc.cx/G8q-yq>

Visionner le LudoChrono : <https://youtu.be/ogRV7PdrL8Y>



### USAGES POSSIBLES

**Réviser des notions** : en créant ses propres niveaux avec des visuels disciplinaires, il est possible de ludifier la révision et mettre à profit des apprentissages la force schématique du jeu.

**Dessiner un processus** : en gardant le matériel et la contrainte temporelle de Loony Quest (sablier de 30 secondes), les joueurs peuvent dessiner individuellement ou collectivement un processus ou une méthode sur leur écran. L'exercice mobilise leur savoir et différentes compétences telles que la rapidité et la logique.

**Briser la glace** : en détournant légèrement Loony Quest pour y jouer en duo, il est possible de faire connaissance avec son collègue via une activité atypique. Un joueur peut observer le niveau, tandis que l'autre réalise le meilleur tracé en suivant les instructions de son partenaire (exemple : « pars d'en bas à droite, remonte au milieu de ton écran sur 2 cm, continue... »).



### MODE D'ANIMATION

Présentiel

### MATÉRIEL REQUIS

Jeu de base

### COÛT DU MATÉRIEL

30€ (neuf)