

# JOUONS UN JEU !

---

## Journal Final

Faites une réflexion finale sur votre projet. Partagez vos pensées/sentiments de l'évolution de votre jeu, le produit final, l'expérience du travail en équipe, les défis auxquels vous avez fait face, etc.

- Nous avons développé notre jeu après que nous avons joué « rubix race » parce que nous avons aimé le component du jeu ou c'était une course pour bouger les carrés dans une formation spécifique. C'était à propos de la stratégie et vitesse. Après « rubix race » nous avons joué « chinatown » et nous avons beaucoup aimé comment il en avait de la stratégie avec où il faut placer les jetons sur le plateau. Donc nous avons les combinés pour créer 4x4 qui est aussi un peu comme Bingo, où il faut réussir à des tâches avec le but d'avoir quatre carrés dans un rangé ou dans une colonne. Nous avons mis beaucoup de penser dans les cartes que nous avons créés. J'aime beaucoup la créativité que Nighina a utilisée dans les cartes de « maths simples » et j'aime aussi l'idée de la catégorie « majorité » parce que cela ajoute un aspect personnel pour les joueurs quand ils jouent notre jeu. Elise a dérivé l'idée d'utiliser les carrés avec de ruban auto grippant attaché ce qui a beaucoup ajouté à la complexité du mis ensemble de notre jeu.

- J'étais fier de comment le produit final à ressembler, j'aime bien comment les couleurs sont toutes correspondant et comment même les crayons ont des détails de couleurs du jeu. Nous avons mis beaucoup d'effort dans le mis ensemble de notre jeu – on a écrit par main, couper et coller des formes sur chaque carte – ce qui a pris beaucoup de temps. À mon avis – les cartes auraient dû être fait en tapé au lieu de les écrire parce que cela aurait été beaucoup plus efficace et aussi plus ordonné et bien tenu. Mais, j'aime comment les formes ont marché et à la fin j'ai beaucoup aimé le jeu tous mis ensemble. Le mode d'emploi était quelque chose que j'ai bien aimé crée parce que c'est un sommaire de tous notre travail dans une petite brochure et j'aime faire des projets créatifs comme celle-là. La vidéo a pris le plus d'effort je pense, mais j'ai beaucoup aimé le produit final. Je pense que c'était bon d'avoir expliqué les règles dans la vidéo pour éviter la confusion. J'aime aussi l'idée d'avoir les étapes tapés pour donner l'ordre aux extraits de vidéo. Je pense que Shayla a fait un bon travail avec la clarté dans les enregistrements pour que la vidéo soit facile à comprendre et suivre.

- Pour moi, je préfère travailler seul dans les projets parce que je pense que je travaille plus concentré seul. Mais, j'aime comment notre groupe a travaillé ensemble et c'était bien pour avoir des personnes avec qui nous pouvons réfléchir des idées. Je pense que le travail en groupe était bon pour ce projet parce que cela à donner la possibilité pour avoir un produit final avec plusieurs idées mis ensemble et parce qu'il y avait beaucoup de pièces à assemblé c'était bien que nous ayons été un groupe de quatre personnes. On avait quelques désaccords avec l'esthétique du jeu et les idées (le nom du jeu, ce qu'il faut écrire sur le plateau, si les cartes devraient être tapée) mais nous avons décidé de toujours faire ce qui était en accord avec la majorité (comme la catégorie dans notre jeu) alors c'était bien d'avoir plusieurs personnes pour éviter les problèmes qui pouvaient être prévisible.

- Les défis que nous avons faits face n'a pas été trop extrême. Premièrement, nous avons nos cartes de jeu en couleur qui n'était pas assez dur donc nous avons décidé d'ajouter les cartes qui étaient plus durs. Puis, je ne pouvais pas trouver des autocollants qui avaient des formes là-dessus, donc nous avons créé des formes à l'ordinateur sur word et puis les imprimés, couper et coller sur les cartes ce qui a pris beaucoup de temps – mais parce que nous avons divisé les cartes ce n'était pas très prenant. J'étais malade la première journée que nous avons planifié de filmer notre vidéo et puis le deuxième jour Nighina était malade donc nous avons demandé à Clare pour jouer une rôle, c'était très gentil d'elle d'avoir aidé parce qu'on avait besoin de quatre joueurs pour filmer le jeu 4 fois 4

- Finalement, j'étais satisfaite avec comment le jeu et les autres aspects du projet on tous étaient finis et j'ai beaucoup aimé le projet.