



BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

SÉQUENCE 9 : Créer un Livre-Jeu Interactif (par exemple avec Twine)

Cible : Éducateurs, animateurs jeunesse, formateurs

Temps estimé : 90 minutes

Contexte : Contextes d'apprentissage formels, non formels et informels

Matériel : des ordinateurs ou des tablettes sur lesquels Twine est installé, ou un accès à la version par navigateur (twinery.org), la carte à embranchements réalisée lors de la [Séquence 6](#), une connexion Internet (facultatif)

Les activités peuvent être réalisées individuellement, en groupe ou dans le cadre d'animations, en fonction du contexte pédagogique et des besoins des participants.

1. OBJECTIFS

- L'objectif de cette séquence est d'accompagner la transformation d'une carte narrative à embranchements en un livre d'aventure fonctionnel et interactif, basé sur du texte, à l'aide de Twine ou d'un outil équivalent...
- La séquence présente la manière de créer et de relier des passages dans Twine, en transposant chaque scène et chaque point de décision de la carte en nœuds narratifs interconnectés.
- Elle permet de comprendre la cohérence narrative dans la narration non linéaire, en veillant à ce que chaque passage soit autonome tout en étant relié de manière significative à ceux qui suivent.
- Cette séquence facilite la transition de la planification (carte) à la rédaction (texte), en renforçant la logique de cause à effet développée dans la [Séquence 6](#).

RÉSULTAT CONCRET : les participants réaliseront une histoire interactive sous forme de texte (prototype Twine)



2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Ici, l'histoire devient une expérience interactive sous forme de texte. L'accent est mis sur la cohérence narrative et les liens entre les différentes parties de l'histoire. Chaque passage doit pouvoir suffire à lui-même tout en débouchant naturellement sur le choix suivant. Le lecteur ne doit jamais se sentir perdu ni plongé brusquement dans une scène.

Twine est un outil gratuit et open source qui permet à tout un chacun de créer des récits interactifs à embranchements sans avoir à écrire de code. Les histoires sont construites sous la forme d'un réseau visuel de passages reliés par des liens. Lorsqu'un lecteur clique sur un lien, il passe au passage suivant. Cela fait de Twine un environnement idéal pour transformer les cartes à embranchements créées dans la [Séquence 6](#) en une véritable histoire jouable.

Cette séquence ne nécessite pas de compétences techniques avancées. L'accent reste mis sur la narration. Twine fournit simplement la structure qui rend cette histoire navigable.

2.1. Qu'est-ce que Twine ?

Twine est disponible gratuitement sur twinery.org et peut être utilisé directement dans un navigateur sans installation. Chaque histoire est composée de passages. Un passage contient du texte (le contenu narratif d'une scène ou d'un moment) et des liens (des mots ou des expressions qui, lorsqu'on clique dessus, mènent le lecteur au passage suivant). L'éditeur visuel affiche tous les passages sous forme de cases reliées entre elles, ce qui permet de visualiser d'un seul coup d'œil la structure ramifiée.

Principaux concepts de Twine utilisés dans cette séquence :

- **Passage** : une scène, un moment ou un point de décision unique dans l'histoire. Correspond à un nœud sur la carte de ramification.
- **Lien** : mot ou expression entre crochets doubles `[[ ]]` qui relie un passage à un autre. Correspond à une flèche sur la carte de branchement.
- **Passage de départ** : premier passage que le lecteur voit. Correspond à la scène d'ouverture.
- **Vue de la carte de l'histoire** : aperçu visuel de tous les passages et de leurs liens, visible à tout moment dans l'éditeur Twine.



2.2. Cohérence narrative dans un récit à embranchements

Comme le lecteur peut accéder à n'importe quel passage depuis différentes directions, chaque passage doit être cohérent en soi. Pour chaque passage rédigé, il convient de se poser les questions suivantes :

- Ce passage a-t-il du sens même si le lecteur n'a pas emprunté un chemin particulier pour y parvenir ?
- Indique-t-il clairement où se trouve le protagoniste, à quoi il est confronté et quelle décision il doit prendre ?
- Le ton et le langage s'accordent-ils naturellement avec le choix qui a conduit le lecteur jusqu'ici ?

C'est là le principal défi narratif de la fiction interactive, et c'est également là que réside la valeur pédagogique de l'exercice : l'auteur doit penser non seulement en tant qu'écrivain, mais aussi en tant que lecteur arrivant de multiples directions.

3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

Activité 1 - Introduction à Twine

Durée : 15-20 min

Découvrez Twine grâce aux tutoriels suivants :

- **Twine Reference (officiel)** – le guide officiel de l'interface Twine, point de départ recommandé pour tous les nouveaux utilisateurs : twinery.org/reference
- **Twine Cookbook – First Story** – un guide étape par étape pour créer une première histoire avec des passages et des liens : twinery.org/cookbook/starting/twine2/firststory.html
- **Guide complet pour débutants sur Twine (Adam Hammond)** – un guide clair couvrant les passages, les liens et la mise en forme de base, conçu pour les utilisateurs non techniciens : adamhammond.com/twineguide



Ou toute autre démonstration, pour apprendre à :

- Créer une nouvelle histoire et la nommer
- Écrire du texte dans un passage
- Créer un lien vers un nouveau passage à l'aide de la syntaxe [[]]
- Afficher la carte de l'histoire pour voir la structure des embranchements
- Lancer l'histoire pour tester sa lecture

L'étape suivante consiste à ouvrir Twine et à reproduire la démonstration en créant une mini-histoire à deux passages. Cela permet de s'assurer que tout le monde maîtrise les principes de base avant de se lancer dans la véritable histoire.

Activité 2 - Importer la carte dans Twine

Durée : 35-40 min

En travaillant individuellement ou par deux, la carte à embranchements de la séquence 6 est transposée dans Twine. En s'appuyant sur la carte, on suit les étapes suivantes :

- **Étape 1 – Créer un passage par nœud** : chaque scène, chaque point de décision et chaque fin de la carte devient un passage distinct dans Twine. Les passages sont nommés de manière à correspondre à la carte (par exemple « Scène d'ouverture », « Décision 1 », « Fin A »).
- **Étape 2 – Rédiger le passage d'ouverture** : le texte de la scène d'ouverture est rédigé, se terminant par le premier choix présenté sous la forme de deux (ou trois) liens.
- **Étape 3 – Rédiger chaque passage de branche** : en travaillant branche par branche, le texte de chaque scène et de chaque point de décision est rédigé, en veillant à ce que le défi climatique et la situation du protagoniste soient clairement présents dans chaque passage.
- **Étape 4 – Rédiger les fins** : chaque branche se termine par un passage de fin. Veiller à ce que le ton de chaque fin (optimiste, difficile, ambigu) soit clairement transmis à travers le langage et les images du texte.



- **Étape 5 – Vérifier tous les liens** : à l'aide de la vue « story map » dans Twine, vérifier que tous les passages sont reliés et qu'aucun passage n'est laissé sans lien ou ne mène involontairement à une impasse.

Activité 3 – Test interne

Durée : 15 min

En parcourant l'histoire du début à la fin, en suivant chaque branche l'une après l'autre, l'objectif est de vérifier la présence de :

- Liens rompus ou manquants
- Passages qui semblent abrupts, incomplets ou déconnectés du choix qui y a conduit
- Incohérences dans la situation du protagoniste ou dans le contexte entre les passages
- Fin qui ne semble pas encore concluante ou cohérente sur le plan émotionnel

Tout problème est noté directement sur la carte des embranchements ou sur une simple liste de contrôle de révision, et les corrections sont apportées dans Twine avant la session de test par les pairs.

Activité 4 – Évaluation par les pairs et retours

Durée : 35–40 min

Les participants échangent leurs récits avec un partenaire (ou un autre groupe) afin de découvrir mutuellement leurs « Livres d'aventures ». Les commentaires portent notamment sur :

- La branche qui a semblé la plus captivante et pourquoi
- Les moments où le lecteur s'est senti perdu ou désorienté
- La question de savoir si le défi climatique est resté présent et pertinent tout au long du récit
- La question de savoir si les fins semblaient méritées et distinctes



Une brève discussion en groupe permet de mettre en évidence les difficultés communes et invite les participants à proposer une modification à apporter en fonction des commentaires reçus.

4. BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE - Outils pour la Séquence

Ce processus s'articule autour de Twine, qui sert d'outil de création principal. D'autres outils peuvent faciliter la rédaction, la planification et l'accessibilité.

- **Twine** - éditeur d'histoires interactives gratuit et accessible via un navigateur (twinery.org)
- **Inklewriter** - outil de création d'histoires interactives accessible via un navigateur, plus simple que Twine et particulièrement adapté aux utilisateurs plus jeunes ou moins familiarisés avec la technologie ; les histoires sont rédigées et reliées entre elles au sein d'une interface unique et intuitive (inklewriter.com)
- **Genially** - un outil de présentation interactif capable de simuler visuellement des expériences à embranchements ; utile pour présenter ou partager l'histoire terminée avec un public (genially.com)
- **Obsidian** - outil de liaison de notes dont la vue graphique reflète la logique d'embranchement d'une histoire Twine ; utile pour planifier la structure des passages et les connexions avant de les saisir dans Twine (obsidian.md)

Catégorie : Accessibilité

- Read Aloud (extension de navigateur) – pour tester la prononciation de passages à voix haute

5. COMMENT METTRE EN ŒUVRE CES ACTIVITÉS DANS DES CONTEXTES FORMELS ET INFORMELS

Contexte d'éducation formelle (par exemple, l'école)

- Intégration dans les programmes d'initiation au numérique : introduction à l'hypertexte, à la narration non linéaire et aux outils de création de base
- Travaux interdisciplinaires avec les cours de lettres : écrire pour un lecteur, cohérence et voix narrative dans la fiction interactive



- Activité d'évaluation : l'histoire réalisée avec Twine comme élément d'un portfolio créatif démontrant à la fois des compétences rédactionnelles et numériques

Contextes non formels et informels (animation jeunesse, milieu communautaire)

- Rédaction collaborative : des binômes ou de petits groupes se chargent chacun d'une branche et rédigent leurs passages de manière indépendante avant de les relier entre eux
- Format évolutif : la carte narrative Twine peut être construite progressivement au fil de plusieurs sessions, de nouveaux passages étant ajoutés au fur et à mesure
- Partage public : les récits terminés peuvent être exportés depuis Twine sous forme de fichiers HTML et partagés via un site web, un écran ou un code QR imprimé

6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

- Structure narrative simplifiée : un point de décision, deux embranchements, deux fins, correspondant à la version DYS du Modèle de Carte d'Embranchement
- Possibilité de dicter le texte des passages à l'aide d'outils de reconnaissance vocale plutôt que de le saisir manuellement
- Base Twine préconstruit avec les noms de passages et les liens déjà en place, ne nécessitant que l'ajout du contenu textuel
- Prise en charge audio : les passages peuvent inclure une narration audio grâce aux fonctionnalités d'intégration multimédia de Twine

7. TUTORIELS RELIÉS

- [Tutoriel 3 – Élaborer des récits convaincants sur le climat](#)
- [Tutoriel 4 – Techniques de narration interactive \(jeux de rôle et prise de décision\)](#)
- [Tutoriel 5 – Utilisation d'outils numériques et multimédias pour raconter des histoires](#)