

Pédagogie par le jeu

Évaluer et analyser un jeu à l'aide d'une grille

Fiche pratique formulée par les participant.e.s à la 6^e rencontre de la communauté de pratique Pédagogie par le jeu - 6 mars 2024

Contexte

Plusieurs membres de la communauté ont participé en 2023 à une formation organisée par le Gaming Lab du Cemum de l'Université de Caen. Ils ont ainsi partagé une grille d'analyse et d'évaluation que la communauté de pratique Pédagogie par le jeu, a testé avec 4 jeux issus du commerce.

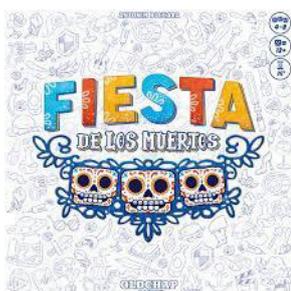
Objectifs de l'activité

Analyser les mécaniques d'un jeu afin de faciliter la réflexion sur son usage dans un cadre pédagogique.

Déroulement de l'activité

- Session de jeu en groupe de 3 à 5 personnes
- Remplir une grille par table de jeu. Une feuille d'aide est remise à chaque table. Cette feuille permet notamment de définir les termes « d'action », de « résolution » et « incertitude ».
- Échanges collectifs sur chaque grille et sur les ressentis.

Les jeux testés



Fiesta de los muertos



Welcome



Micro macro : crime city



The key : meurtres au golf d'Oakdale

Exemple de la grille utilisée pour évaluer « The key »



GUIDE D'ANALYSE DE JEU

Date

Nom du jeu testé

Durée de la partie | Nombre de joueurs

INDIQUEZ VOTRE APPRÉCIATION DU JEU
(1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

J'ai compris les règles 1 2 3 4 5

J'ai envie d'y rejouer 1 2 3 4 5

Les conditions de victoire me paraissent justes et équilibrées 1 2 3 4 5

Les éléments graphiques du jeu facilitent ma compréhension 1 2 3 4 5

Les illustrations facilitent mon immersion dans le thème 1 2 3 4 5

INDIQUEZ LES DOMINANTES DU JEU

100% | 0%



KILLER

100% | 0%



SOCIALISER

100% | 0%



ACHIEVER

100% | 0%



EXPLORER

QUELLES MÉCANIQUES AVEZ-VOUS IDENTIFIÉES ?

STRUCTURE DE JEU

Éléments fondamentaux définissant comment le jeu fonctionne.

<input type="radio"/> Asymétrie	<input type="radio"/> Legacy
<input checked="" type="radio"/> Compétition	<input type="radio"/> Mission / scénario / campagne
<input checked="" type="radio"/> Coopération	<input type="radio"/> Score & reset
<input type="radio"/> Opposition X vs Y	<input type="radio"/> Solo
<input type="radio"/> Jeu de rôle	<input type="radio"/> Roll & Write

TOUR DE JEU

Mécaniques définissant la séquence d'actions et les interactions entre les joueurs.

<input type="radio"/> Temps réel	<input type="radio"/> Ordre conditionné
<input type="radio"/> Ordre fixe	<input type="radio"/> Perdre son tour
<input type="radio"/> Ordre aléatoire	<input checked="" type="radio"/> Actions simultanées

ACTIONS

Mécaniques spécifiques que les joueurs peuvent entreprendre pendant leur tour.

<input type="radio"/> Arbre de technologie	<input checked="" type="radio"/> Placement de tuiles
<input checked="" type="radio"/> Collection	<input type="radio"/> Points d'action
<input checked="" type="radio"/> Combinaison	<input checked="" type="radio"/> Programmation
<input type="radio"/> Contrôle de territoire	<input type="radio"/> Carte de commandement
<input type="radio"/> Deck / Dice building	<input type="radio"/> Choix narratif
<input type="radio"/> Défi	<input type="radio"/> Gestion de ressources
<input checked="" type="radio"/> Draft	<input type="radio"/> Mouvement
<input type="radio"/> Enchère	<input type="radio"/> Capacité unique
<input type="radio"/> Évènement	<input type="radio"/> Construction
<input type="radio"/> Gestion de main	<input type="radio"/> Négociation
<input type="radio"/> Lancer de dés / Tirage aléatoire	<input type="radio"/> Expression
<input type="radio"/> Placement d'ouvriers	

RÉSOLUTION

Ces mécaniques dictent le résultat d'une situation donnée, qu'il s'agisse d'un combat, d'une épreuve ou d'une interaction avec le jeu

<input type="radio"/> Adresse et dextérité	<input type="radio"/> Dilemme du prisonnier
<input type="radio"/> Pierre / Papier / Ciseau	<input type="radio"/> Icônes
<input type="radio"/> Vote	<input checked="" type="radio"/> Encerclement
<input type="radio"/> Plus haute valeur	<input type="radio"/> Juge
<input type="radio"/> Vérification de stats	<input type="radio"/> Indice ciblé
<input type="radio"/> Capture automatique	

INCERTITUDE

Les mécaniques d'incertitude ajoutent un élément de surprise et de variabilité aux jeux, en introduisant des facteurs aléatoires ou inconnus qui influent sur le déroulement de la partie.

<input type="radio"/> Bluff	<input type="radio"/> Quiz / Deviner
<input checked="" type="radio"/> Déduction	<input type="radio"/> Communication limitée
<input type="radio"/> Identité secrète	<input type="radio"/> Stop ou encore
<input checked="" type="radio"/> Mémoire	<input type="radio"/> Gestion des probabilités
<input type="radio"/> Modification du plateau	<input checked="" type="radio"/> Mise en place
<input checked="" type="radio"/> Observation	<input type="radio"/> Take that / Agression

FIN DE JEU ET VICTOIRE

Les mécaniques de fin de jeu et de victoire déterminent les conditions nécessaires pour qu'un jeu se termine et déclarent les vainqueurs.

<input checked="" type="radio"/> Course	<input type="radio"/> Last Man Standing
<input type="radio"/> Objectif secret	<input checked="" type="radio"/> Plus grand des plus petits
<input type="radio"/> Tug of war / Tir à la corde	<input type="radio"/> Durée déterminée
<input checked="" type="radio"/> Points de victoire	<input type="radio"/> Épuisement de ressources
<input type="radio"/> Bonus de fin de partie	<input type="radio"/> Réalisation d'objectifs publics

QUELLES COMPÉTENCES PEUVENT ÊTRE MOBILISÉES DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITÉ LUDOPÉDAGOGIQUE REPOSANT SUR L'UTILISATION DE CE JEU ?

Écrire une compétence doit répondre à une structure-type composée de trois parties :

+ +

Analyser des flux de données météo à partir d'observations.
 Classer des espèces selon une taxonomie.
 Annoncer une nouvelle difficile en contexte professionnel.

Compiler des informations à partir d'indices
 Analyser des informations selon les éléments précédents
 Communiquer et se concerter sur le choix des cartes et les analyses faites

DANS LE CADRE D'UN ENSEIGNEMENT, CE JEU EST PLUTÔT À PROPOSER...

En phase d'initiation En phase d'approfondissement En phase finale

Découverte Exercitation / Appropriation Synthèse

Retours collectifs sur la grille

Points positifs

La partie sur les compétences est intéressante, notamment dans l'idée de les mettre en avant pour les étudiants.

Permet de découvrir des terminologies que nous ne connaissions pas auparavant.

Peut permettre d'initier à l'analyse de jeux.

Points négatifs

Ce n'est pas toujours facile à remplir en raison du nombre de termes.

Pas toujours évident de se mettre d'accord.

Autres remarques

Cette grille pourrait être utilisée pour poser des contraintes dans une phase de brainstorming au moment de la conception d'un jeu.

Pour aller plus loin

- Bootcamp « Se former à la ludopédagogie », CEMU, université de Caen
<https://pedagogie.unicaen.fr/evenement/bootcamp-se-former-a-la-ludopedagogie-3/>
- Les formations aux jeux proposés par la DAPI (UGA) et PerForm (Grenoble INP - UGA) :
<https://ficel.univ-grenoble-alpes.fr/>
<https://formulaire.grenoble-inp.fr/performa/>
- Il est possible de venir tester ces jeux et bien d'autres, dans les locaux de la DAPI, espace Agora, pour ce faire contactez la DAPI : dapi@univ-grenoble-alpes.fr