



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 Cemu 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.

Asymétrie

Legacy

Compétition

Mission / scénario / campagne

Coopération

Score & reset

Opposition X vs Y

Solo

Jeu de rôle

Roll & Write

TOUR DE JEU

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

Temps réel

Ordre conditionné

Ordre fixe

Perdre son tour

Ordre aléatoire

Actions simultanées

ACTIONS

Mécaniques spécifiques que les joueurs peuvent entreprendre pendant leur tour.

Arbre de technologie

Placement de tuiles

Collection

Points d'action

Combinaison

Programmation

Contrôle de territoire

Carte de commandement

Deck / Dice building

Choix narratif

Défi

Gestion de ressources

Draft

Mouvement

Enchère

Capacité unique

Évènement

Construction

Gestion de main

Négociation

Lancer de dés / Tirage aléatoire

Expression

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

Adresse et dextérité

Dilemme du prisonnier

Pierre / Papier / Ciseau

Icônes

Vote

Encerclement

Plus haute valeur

Juge

Vérification de stats

Indice ciblé

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.

Bluff

Quiz / Deviner

Déduction

Communication limitée

Identité secrète

Stop ou encore

Mémoire

Gestion des probabilités

Modification du plateau

Mise en place

Observation

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.

Course

Last Man Standing

Objectif secret

Plus grand des plus petits

Tug of war / Tir à la corde

Durée déterminée

Points de victoire

Épuisement de ressources

Bonus de fin de partie

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 :

Verbe d'action + **Objet de l'action** + **Contextualisation**

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

Découverte

En phase d'approfondissement

Exercitation / Appropriation

En phase finale

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