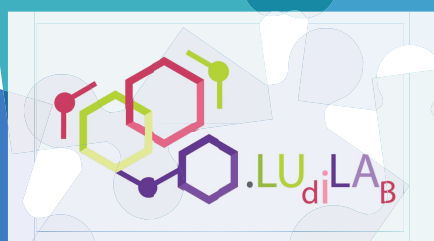


VI TACQ

ADAPTER ET CRÉER UN JEU POUR LA CLASSE

**Une introduction au game design
pédagogique**





VI TACQ

ADAPTER ET CRÉER UN JEU POUR LA CLASSE

**Une introduction au game design
pédagogique**



A propos de l'autrice

Vi Tacq est médiatrice culturelle et ludique, game designer et formatrice. Elle est cofondatrice du collectif Ludilab.

Elle est enseignant·e à la Haute Ecole Albert Jacquard et à la Haute Ecole de Bruxelles-Brabant, dans l'année de spécialisation en sciences et techniques du jeu, en médiation ludothéconomique et ludopédagogique et game design, et également chercheuse. Elle fait également partie de Ludiverse.

A propos de Ludilab

Ludilab est un collectif bruxellois qui travaille sur le jeu en tant qu'objet culturel, dans la médiation culturelle et la ludopédagogie.



ludilab.eu



[/ludilab.eu](https://www.facebook.com/ludilab.eu)



[@ludilab_](https://twitter.com/ludilab_)

A propos de la licence Creative Commons

Vous êtes autorisé·e à :

Partager — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats

Adapter — remixer, transformer et créer à partir du matériel pour toute utilisation, y compris commerciale.

Selon les conditions suivantes :

Attribution — Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre.



Vi Tacq, Ludilab



Sommaire

Introduction - 1

Les jeux et leurs caractéristiques - 3

Les jeux et leurs composantes - 7

Les thématiques - 8

Les mécaniques - 9

Les compétences - 13

Le matériel - 15

L'expérience ludique - 17

Le game design en pratique - 19

Spécificités du contexte ludique
pédagogique - 21

Spécificité de la création de jeux
pédagogiques : la matière - 27

Quelques notions-clés de game
design - 28

Créer ou adapter ? - 33

Une mécanique simple à adapter - 34

Quelques ficelles de prototypage - 39

A vous de jouer ! - 42

Bibliographie - 43



Introduction

Si le jeu est maintenant considéré comme un véritable outil pédagogique, il est important de savoir de quels jeux il peut s'agir. Il existe nombre de jeux à utiliser selon les compétences à exercer, les résultats escomptés.

Il n'est pas toujours simple de trouver le jeu qui sera en parfaite adéquation avec l'utilisation que l'enseignantE veut en faire. Des difficultés de différents ordres peuvent se poser, que ce soit en terme d'adaptation au nombre d'élèves d'une classe, plus important que les groupes prévus dans la plupart des jeux, de durée de partie ou encore en terme de contenus abordés.

Il est alors tentant de se construire un outil sur mesure.

Le projet de création de jeu s'inscrit donc dans un cadre d'adaptation aux besoins spécifiques des activités d'enseignement et de la classe.

Il pourrait également être l'occasion



d'impliquer les élèves dans la construction de leurs savoirs.

Mais est-ce si facile, de créer un jeu de société ?

Le game design est un vrai métier.

Il n'est donc pas ici question de se substituer aux professionnelLEs de la création de jeu.

Nous proposons plutôt d'en saisir les fondements afin de créer des jeux simples et amusants, adaptés à l'utilisation scolaire.

Nous axerons cet ebook sur les jeux de règles tels que définis par Denise Garon (2002 : p.69) dans sa classification ESAR, soit des jeux "comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par le ou les joueurs".

Nous passerons donc en revue les tenants et aboutissants de la création de jeux, destiné à apporter un éclairage à toute personne enseignante souhaitant s'y atteler.



Les jeux et leurs caractéristiques


La création d'un jeu par des enseignantEs vise la plupart du temps à permettre un apprentissage ou une consolidation de celui-ci par une méthode interactive et si possible amusante. Ce côté "ludique" favorise en effet l'engagement de l'apprenantE dans l'activité d'apprentissage.

Pourtant tout dispositif interactif n'est pas forcément un jeu.

Mais qu'est-ce qu'un jeu alors ?

Cette activité a poussé à la réflexion plusieurs auteurs, aux visions différentes quoique convergentes en certains points.





Si il n'existe donc pas une seule définition, nous pouvons cependant en retenir quelques caractéristiques importantes qui donnent un éclairage intéressant dans le cadre qui nous occupe :

Tant Caillois (1967 : p. 42-43) que Brougère (Macaire, 2008 : p. 37-38) ou encore que Schell (2010 : p. 44) mettent en évidence la présence de possibilités multiples quant à l'issue de la partie, qui sera incertaine.

Nous pouvons tourner la question en ces termes :

où résiderait le plaisir d'un groupe à s'engager dans un jeu si la personne gagnante est connue d'avance ?

Guerrien (1993 : p. 5) ajoute pour sa part le fait que cette issue incertaine sera constituée par le résultat du choix des joueuses.

L'idée est donc bien d'insister sur un sentiment relatif de maîtrise du cours de la partie par ces dernières.

Schell évoque également l'interactivité, facteur



favorisant l'attention des participantEs, en donnant un rythme plus ou moins soutenu à la partie, laissant peu de place à des moments de latence.

Il semble tout aussi judicieux de retenir de sa contribution les notions de défi, de problème à résoudre par les joueuses, ainsi que la situation de conflit et de compétition qu'est le jeu.

Ce conflit pourra se situer entre les joueuses ou contre le jeu lui-même. Nous parlerons alors de jeux coopératifs, en opposition aux jeux compétitifs.

La majorité de ces auteurs évoque également la présence d'un cadre fixé à l'avance, qui sera constitué des règles.

Cela se reflète d'ailleurs dans la définition choisie par Denise Garon, citée plus haut.

Enfin, nous pouvons retenir de cette plongée dans la littérature l'apport de Huizinga (1951 : p.25) lorsqu'il évoque le premier l'activité jeu



comme pourvue d'une fin en soi.


Cela nous mènera donc à considérer la création d'un but à atteindre au sein du jeu.

Dans un jeu pédagogique, il est donc important de considérer cet objectif interne avec autant d'importance que celui, externe, de l'apprentissage des notions choisies.

Idéalement, ces caractéristiques apparaîtront en filigrane du jeu pour en garantir son caractère ludique.

EN BREF

Nous pouvons retenir d'un jeu quelques caractéristiques : L'importance des choix laissés aux joueuses, la nécessité de règles, notamment la détermination d'un objectif, et la présence d'un ou plusieurs défis à relever





Les jeux et leurs composantes

Si nous avons distingué ce qui permet à une activité d'être considérée comme un jeu, il est temps de nous pencher sur ce qui va réellement constituer celui-ci.

Nous pourrions résumer les composantes d'un jeu en quatre grandes familles :

les thématiques



les mécaniques

les compétences



le matériel

Chaque composante influence dans une certaine mesure les autres composantes.

Nous y ajouterons donc l'expérience que vivra l'élève au cours de la partie, qui sera la résultante



de ces composantes.



LES THÉMATIQUES

La thématique d'un jeu est le monde dans lequel il propose d'immerger les joueuses.

Est-ce une chasse aux fantômes, une guerre spatiale, une cueillette de pommes ?

Pour reprendre un jeu célèbre, la thématique du Monopoly est le marché de l'immobilier, à l'échelle d'une ville.

Le Risk reprend la thématique de la conquête territoriale, à un niveau plutôt macroscopique.

Selon le jeu, la thématique pourra être absente ou présente, à plusieurs degrés.

Lorsqu'elle est présente, la thématique peut servir de support à l'expérience de jeu, en produisant les illustrations ou un contexte.

La thématique peut également être plus développée, jusqu'à constituer une véritable narration.

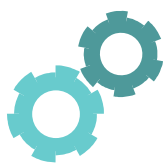


A l'autre bout du spectre, les jeux sans thématique sont appelés jeux abstraits. Le solitaire en est un exemple célèbre.

D'autres jeux, tels que les jeux questionnaires (1) comme le Trivial Pursuit, possèdent une thématique reflétée dans leur contenu mais elle n'est pas narrative.

Étant peu imbriquée aux mécaniques, cette thématique est facilement interchangeable. C'est pourquoi il est fréquent de retrouver des adaptations pédagogiques de ces jeux.

Il est à remarquer que l'immersion proposée par ceux-ci est donc très restreinte et par conséquent l'engagement des joueuses moindre.



LES MÉCANIQUES

La mécanique d'un jeu en sera le cœur, le moteur. Comme son nom l'indique, c'est elle qui fera tourner le jeu, qui lui donnera son rythme. La

(1) Jeu individuel ou collectif comportant une obligation de répondre, selon des règles prédéterminées, à des questions mettant en cause les connaissances précises des joueurs dans des domaines particuliers et à évaluer l'étendue des connaissances et des savoirs des joueurs (Garon, 2002 : p. 78)



mécanique façonne les interactions, avec le jeu et entre les joueuses (Sicart, 2008).

Pour y voir plus clair, nous pouvons nous servir d'un outil de game design : les Mécanicartes (1). Cet outil permet d'analyser des jeux existants et d'aider à la création en rassemblant notamment 17 cartes "mécaniques", classées en trois niveaux de difficulté.

Nous allons nous focaliser ici sur le premier niveau de difficulté, qui donne déjà un bel échantillon de six mécaniques différentes (2) :

Confrontation

"Résoudre une situation de jeu ponctuelle opposant directement plusieurs joueurs"

Correspondance

"Repérer des composants possédant des caractéristiques identiques : forme, taille, couleur, ..."

(1) Prismatic, 2016. Outil d'accompagnement à la compréhension et à la création de jeux de société. Il est composé de 36 cartes représentant chacune soit mécanique de jeu, une compétence ou du matériel physique. Il est disponible sous Creative Commons ici : <http://www.mecanicartes.com/>.

(2) Toutes les descriptions sont tirées des Mécanicartes



 Déplacement

"Changer la position de certains composants pour illustrer et/ou provoquer des actions de jeu"

 Echanges

"Permettre aux joueurs de réaliser des transactions de ressources de manière équitable ou non"

 Majorité

"Récompenser ou sanctionner le joueur ayant un avantage numérique sur une ressource ou un vote"

 Pioche

"Récupérer de manière aléatoire un élément parmi un ensemble d'éléments variés"

Prenons l'exemple de Dobble, le célèbre jeu d'Asmodée.

"Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. [...] repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite,



récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre"(1).



Tous droits réservés Asmodée

Dobble est un jeu simple, expliqué et pris en main rapidement.

Nous pouvons tout de même remarquer qu'il se compose déjà de trois mécaniques combinées. La mécanique de confrontation va donner le type de jeu, en opposition à un jeu de coopération. La mécanique de correspondance est la mécanique dominante qui crée ce défi de discrimination visuelle..

(1) Asmodée, 2016 [En ligne] <https://fr.asmodee.com/fr/games/dobble/> (Consultation le 21-09-2018)



La mécanique de pioche sert quant à elle le besoin d'égalité dans la situation initiale : les joueuses doivent découvrir ensemble les éléments à comparer.

En général donc, la mécanique d'un jeu se compose en réalité de plusieurs mécaniques combinées, avec des impacts différents.



LES COMPÉTENCES

Chaque jeu demande aux joueuses l'exercice de compétences : De quoi faudra-t-il faire preuve pour jouer à ce jeu ?

Là encore, un jeu nécessite souvent plusieurs compétences.

Dans les Mécanicartes, elles sont au nombre de dix, dont quatre d'un niveau de difficulté moindre :

Logique

"Analyse des données du jeu pour établir une stratégie optimale"





Mémorisation

"Conservation mentale d'un ensemble d'informations à exploiter plus tard dans le jeu"



Observation

"Identification dans l'espace de jeu de divers éléments visuels spécifiques"



Rapidité

"Réussite d'une action dans un temps donné ou avant les autres joueurs"

Continuons avec notre exemple de Dobble. Il faut reconnaître des symboles le plus vite possible : les compétences utiles et exercées dans le cadre de ce jeu sont donc l'observation et la rapidité.

Tout comme les mécaniques, les compétences sont plusieurs à être exercées lors d'une partie de jeu. Certaines sont sollicitées tout au long de la partie, quand d'autres sont utilisées lors de phases, comme par exemple le comptage des points en fin de partie.

Il ne faudrait pas oublier la mobilisation de compétences plus génériques, inhérentes à tout



jeu de règles : respecter une convention commune au groupe, communiquer, être patientE pendant le tour d'autrui en sont quelques-unes.



LE MATERIEL

Le matériel n'est pas une composante indispensable au jeu. Certains jeux ne nécessitent aucun matériel, comme le jeu du chat, dans lequel unE participantE, le chat, doit en toucher unE autre qui deviendra chat à son tour et ainsi de suite.

Pourtant le matériel reste une composante essentielle de nombre de jeux. Celui-ci peut être très divers et varié. L'auteur français Roberto Fraga a ainsi créé des jeux utilisant des œufs factices(1), des tubes à essais(2) ou encore des cornets de glace factices(3). La seule limite est l'imagination !


Les Mécanicartes consacrent d'ailleurs une carte au "Matériel exotique", qualifié comme étant du "Matériel inhabituel permettant de répondre aux besoins spécifiques d'un jeu".

(1) La Danse des œufs. Haba, 2003

(2) Dr Eurêka. Blue Orange, 2015

(3) Go go gelato. Blue Orange, 2017





Dans un registre plus conventionnel, les Mécanicartes proposent, comme premier niveau de la catégorie Matériel, cartes, dés, jetons et plateaux.

Si il est très courant de rencontrer ce type d'objets dans les jeux à règles, ils ne sont en aucun cas obligatoires !

Il est dès lors important de se poser la question de leur fonction au sein des jeux.

Nous pourrions ainsi mettre en évidence deux fonctions du matériel :

- la fonction immersive, comme support à l'évocation.

Des plateaux-décors, des pions dont la forme est réellement celle des personnages représentés, des bandes sonores(1) ou encore des matières inédites sous les doigts, sont autant de manières de stimuler les perceptions.

- la transposition des principes des jeux en éléments tangibles. Un jeu d'aléa (Caillois, 1967 : p. 56) utilisera des jets de dés ou une pioche de

(1) Zombie 15 en est un exemple, avec son cd qui rythme le jeu.
Zombie 15. Iello, 2014



cartes, qui traduiront ainsi le hasard en manipulations à son service.



L'EXPÉRIENCE LUDIQUE


Le jeu peut être appréhendé de diverses manières, sous différents points de vue.

Nous voudrions introduire pour notre part la notion d'expérience ludique : le jeu est une façon de faire vivre au public un moment, modelé par les game designers.

Le game design est le moyen par lequel susciter émotions, apprentissages, interactions sociales auprès de la dernière composante sans laquelle le jeu n'existerait même pas : les joueuses !

L'expérience dont nous parlons est donc une expérience centrée sur les participantEs et construite autour d'elleux. Il ne suffit pas d'indiquer une action ou un objectif dans les règles : il faut leur donner le désir et la motivation de l'effectuer ou de le remplir (Brathwaite & Schreiber, 2017 : p. 2) !






S'il n'existe pas de recette qui indiquerait la juste dose de chaque composante pour obtenir une expérience ludique réussie, nous pouvons insister sur la juste prise en compte de l'ingrédient humain comme facteur favorisant cette réussite.

EN BREF

Si la thématique ou le matériel peuvent être accessoires, le jeu comportera au minimum une mécanique, qui permettra l'émergence d'une expérience ludique dans laquelle les joueuses utiliseront une ou plusieurs compétences.






Le game design en pratique

La première partie de l'ouvrage ayant établi un référentiel commun autour du jeu à règles, ce volet-ci exposera quelques principes de game design simples, facilement applicables dans la création amatrice de jeux pédagogiques.

Si ces principes sont génériques, il nous a paru tout de même important de distinguer la création de jeu qui a comme but l'utilisation du produit fini avec les élèves, de la création de jeu à laquelle les élèves prendraient part.

En effet, créer un jeu avec les élèves est une activité qui ne fait pas partie du jeu en lui-même (Natanson & Berthou, 2013 : p. 27). Il faut garder à l'esprit que la création d'un jeu est un travail qui peut être de longue haleine : elle nécessite de procéder par boucle d'essais-erreurs puis réajustements et reprise de la boucle, processus





qui peut être d'autant plus décourageant que les élèves sont jeunes.

Si un tel projet peut-être intéressant pédagogiquement, son intérêt résidera plutôt dans la création elle-même que dans l'exploitation du jeu finalement produit.

En effet, il n'est pas évident d'avoir un travail d'un niveau suffisant sur les contenus, notamment par rapport à leur intégration aux mécaniques, sans avoir une maîtrise suffisante de ces contenus.

En outre, il serait contre-productif de proposer aux élèves un outil peu ludique, pour lequel l'engagement sera léger. Il en va de même d'un jeu auquel iels associeraient un labeur démotivant.

Une alternative valable est alors le détournement d'un jeu existant et son adaptation par les élèves.

Vous trouverez dans les pages suivantes quelques lignes directrices dans la perspective de mener de tels projets.



SPÉCIFICITÉS DU CONTEXTE LUDIQUE PÉDAGOGIQUE

Dans la création d'un jeu à finalité de loisirs, le processus de création est assez libre et les composantes peuvent être abordées dans l'ordre de notre choix, comme autant de portes d'entrée.

Nous pourrions décider de créer un jeu en débutant par la thématique et choisir les jeux d'artifices japonais(1). Nous pourrions plutôt partir sur la mécanique, en privilégiant un jeu qui consisterait à se déplacer sur un parcours(2). Une troisième possibilité serait de favoriser une compétence, comme la dextérité, en imaginant une tour de laquelle il faut retirer des éléments sans la faire vaciller(3).


Enfin, nous pourrions vouloir donner une nouvelle vie à un matériel précis, tel que les dominos(4).

(1) Hanabi d'Antoine Bauza, Cocktail Games, 2011

(2) Comme Le lièvre et la tortue de David Partlett, Ravensburger, 1979

(3) Comme Jenga de Leslie Scott, Hasbro (Pokonobe), 1983

(4) Kingdomino de Bruno Cathala, Blue Orange, 2016



Dans le cadre scolaire, il semble au plus proche de la réalité que les deux portes d'entrée privilégiées sont la thématique et les compétences à exercer. Nous y reviendrons.

Préalablement, il y a lieu de contextualiser l'utilisation future du jeu. En effet, elle sera conditionnée par une série de contraintes propres à l'environnement scolaire.

La première étape consistera donc à formaliser ces contraintes.

Nous vous proposons quelques questions permettant d'en avoir une première idée claire, ainsi que des impacts que cela peut avoir sur le jeu qui sera développé. Ces questions ne doivent pas être abordées dans un ordre précis, car elles sont interdépendantes.



Quel est le niveau des élèves ?

S'il va sans dire que le contenu éventuel doit être adapté au niveau des élèves, il en est de même pour les mécaniques dont la complexité



devra être approprié à leur stade de développement(1).

Un autre aspect, difficile à appréhender, est la familiarité des élèves avec le monde du jeu de société, leur culture ludique : sont-ils habitués à jouer ? A quoi ?

Un niveau trop haut entraînera un découragement face à un défi hors de portée, tandis qu'un niveau trop bas sera perçu comme dénué d'intérêt.

Quel est le temps qui sera dévolu à l'activité ?
Quel sera le type de ce moment ?



Connaître la durée moyenne que les élèves consacreront au jeu permettra de calibrer le temps d'une partie. Cela pourra notamment influencer le degré de complexité des mécaniques.

Deux autres aspects à ne pas négliger :

- la prise en main du jeu, la compréhension des règles
- la mise en place du jeu.

(1) Pour un panorama complet, consulter (Garon, 2002)



Comme en général le jeu ne peut rester installé dans la classe, il faut prévoir la durée d'installation et de rangement du jeu qui est directement corrélée à la quantité de matériel.

Quant au type de moment, celui-ci pourrait entr'autres consister en

- une ou plusieurs séances de cours dédiées
- un temps inoccupé, comme le délai d'attente pour que la classe entière ait fini une interrogation.

Dans le second cas, le jeu sera flexible et pourra se terminer rapidement de façon fluide. Il sera idéalement peu bruyant.

Quelle est la taille du groupe ?

Cela revient à se demander quel sera le nombre maximal de joueuses pour le jeu.

De là, il faudra poser la décision d'élaborer un jeu se jouant en équipes ou individuellement, en gardant à l'esprit la durée d'un tour de jeu. Ceux-ci pourront être successifs ou simultanés, sachant que les élèves devront attendre en cas de tours successifs.

Selon leur âge, cette attente sera plus ou moins réduite pour défavoriser l'ennui et la dissipation.



Dans quel type d'espace ?

Selon l'espace disponible, le jeu pourra adopter une dimension plus kinesthésique, comportant des déplacements par exemple, ou devra au contraire être plus statique.

Le mobilier joue également un rôle : des surfaces planes de dimensions variables offrent la possibilité de déployer un plateau de jeu, de déposer des cartes, d'élaborer une construction, ou non.

L'acoustique des lieux est un aspect non négligeable : une pièce trop petite permettra difficilement à un grand nombre de personnes de rester audible et compréhensible lors d'interventions simultanées, tandis qu'une salle vaste présente des risques de réverbération du son.

Nous accorderons alors une certaine attention à l'introduction d'interactions vocales trop élevées ou nombreuses.



Faut-il un accompagnement ou est-ce un temps en autonomie ?

Liée directement au type de moment de l'activité, la disponibilité de l'accompagnantE influencera le design du jeu.

Quelles seront les phases effectuées par les élèves ? Devront-ils installer eux-mêmes le jeu ? En comprendre les règles ? Et, plus important, quelle sera l'éventuel mécanisme de correction mis à disposition si ce n'est par le biais de l'adulte ?

Toutes ces questions sont destinées à cerner au mieux l'utilisation qui sera faite du jeu. Cela ne signifie pas qu'un jeu peut être joué uniquement dans un environnement précis, fixé au préalable. Nous souhaitons cependant attirer l'attention ici sur les éventuelles interférences que pourrait avoir l'espace-temps sur le déroulé fructueux de l'activité.



SPÉCIFICITÉ DE LA CRÉATION DE JEUX PÉDAGOGIQUES : LA MATIÈRE

La matière à transmettre aux élèves est dense. Il est donc tentant d'essayer d'introduire un maximum d'éléments dans le jeu.

Or, que ce soit au niveau du panel de compétences exercées ou de la quantité de contenu, cela va l'alourdir et, par là, lui faire perdre en rythme et en ludicité.

Considérer la création de plusieurs jeux, plus légers, décomposant les savoirs et savoir-faires en entités plus facilement intégrables à la forme jeu, est préférable.

Il est à remarquer que tous les apprentissages ne sont pas déclinables en jeux exploitables en format classe.

La place du jeu à créer dans le processus d'apprentissage doit également être rapidement envisagée : va-t-il être outil d'introduction à une matière, favorisant la découverte d'un sujet ? A l'opposé, se fera-t-il outil de révision en clôture de l'apprentissage ?

L'ensemble des réponses, portant sur le contexte et la matière, permettent de dessiner plus précisément les contours du jeu à venir.

Nous pouvons dès lors passer à l'étape suivante en entrant au coeur du game design.



QUELQUES NOTIONS-CLÉS DE GAME DESIGN


Nous avons évoqué dans le premier point la composante essentielle du jeu : les joueuses.

La question primordiale à se poser est celle de la motivation : pourquoi est-ce que les joueuses voudraient jouer à ce jeu ?

Dans le cadre d'un jeu pédagogique, la réponse pourrait souvent se trouver dans le spectre de l'obligation.

Cela donnerait alors lieu à une activité contrainte, en opposition à une activité librement choisie et, par là, en opposition à un jeu.

Il est donc indispensable d'apporter un soin particulier à la motivation intrinsèque que fera naître le jeu.



Garder à l'esprit le côté amusant de l'activité, qui confèrera aux participantEs le goût d'aller jusqu'au bout de la partie, est un bon début.

Apprécier soi-même le jeu est un indice que ce sentiment pourra être partagé, sans en être une garantie. L'inverse se révèle plus souvent vrai : si vous appréciez très peu votre propre jeu, il en sera certainement de même pour d'autres, y compris les plus jeunes !

Comprendre comment le jeu communique avec les joueuses sera une aide précieuse. Cette communication se construit notamment par le biais du matériel, interface tangible entre le jeu et les joueuses.

Voici un rapide décryptage de quelques éléments emblématiques de jeux, des aspects mécaniques qui y sont corrélés et leurs impacts sur l'expérience de jeu.

Ces objets de jeux ne doivent pour autant pas être éliminés mais plutôt être considérés parmi un large panel d'autres objets(1), avec pour chacun une fonction précise dans les jeux.

(1) Nous vous renvoyons pour une liste plus complète aux Mécanicartes déjà décrites plus haut



Les dés sont des instruments de hasard, de par leur usage le plus courant : leur jet.

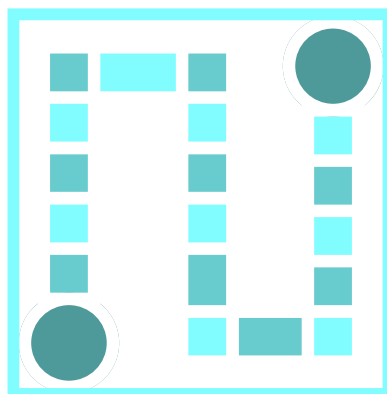
Les utiliser de la sorte dans un jeu est donc une façon de l'y introduire.

Cela aura un impact sur l'expérience de jeu : une partie du contrôle sera retiré aux joueuses, comme décrit par Denise Garon dans sa définition du jeu de hasard dont elle écrit être un "jeu [...] dont le but est de gagner [...] tout en acceptant de se plier à des décisions totalement imprévisibles et arbitraires, déterminées par le hasard, en tout ou en partie." (2002 ; p.77).

Il faut donc en avoir conscience lors de la création du jeu.

Sa présence peut être intéressante pour ne pas engager continuellement les compétences de son public. Se référer à la malchance plutôt qu'à un manque d'assurance pourra être rassurant.

Dans un jeu dont la raison d'être est le développement de savoir-faires, le hasard sera utilisé de façon parcimonieuse.



Le plateau est souvent synonyme pour les novices de jeu de parcours, ou de circuit : "Jeu de parcours impliquant des trajets, des itinéraires à suivre pour aller d'un point, à un autre en respectant des règles précises"(1) (Garon, 2002 ; p. 74).

Là encore, l'essence du jeu proposé réside-t-elle dans des déplacements sur un circuit ?

Fréquemment, l'intention est la navigation entre différents contenus ou actions significantes, pendant lesquelles le jeu prendra effectivement corps.

Si celles-ci sont matérialisées par des cases, d'autres cases, généralement non significantes, sont ajoutées et doivent être « meublées » : au final, le plateau sera fastidieux à parcourir et desservira une expérience de jeu agréable.

(1) Le Jeu de l'oie ou Le lièvre et la tortue de David Parlett (op. cit.) sont des jeux de parcours



Les cartes sont un élément principal des jeux questionnaires, dont les questions-réponses constitueront la plupart du temps l'unique mécanique pour faire passer ou interroger des éléments de connaissances.

La thématique sera alors généralement la composante essentielle de ces jeux de connaissances. En effet, il sera projeté sur le jeu des périodes historiques, des notions de géographie, des données diverses, pour lesquelles la mémorisation aura un rôle prépondérant.

Cependant, le parallèle avec les interrogations scolaires classiques peut être établi rapidement et l'expérience vécue se détacher du ludique.

D'autres mécaniques seront privilégiées pour éviter cet écueil, dont l'une est détaillée ci-après.



CRÉER OU ADAPTER ?

Les chapitres précédents vous ayant donné quelques clés de compréhension du game design et de ses enjeux dans un contexte pédagogique, vous pouvez bien entendu les utiliser pour élaborer vos propres dispositifs ludiques.

Cependant, comme évoqué plus tôt, le développement d'un jeu est un travail chronophage et énergivore, à caser dans un emploi du temps bien rempli.

Nous voudrions dès lors attirer l'attention sur la possibilité de reprendre des jeux existants simples, d'en extraire la mécanique afin de la rethématiser selon les besoins.

Cet exercice peut se révéler plus compliqué qu'il n'y paraît et sélectionner une mécanique n'est pas forcément simple.

Nous allons donc proposer une adaptation facilement réalisable, tant au niveau de l'intégration des contenus que dans la fabrication.



UNE MÉCANIQUE SIMPLE À ADAPTER

Notre choix s'est porté sur la mécanique derrière les jeux Timeline(1), Chroni(2) et Cardline(3).



Cette mécanique peut être adaptée à de nombreuses thématiques et convenir à des âges très divers, dès la première primaire.

Le principe est le suivant : un set de cartes, représentant chacune un événement ou une donnée généralement chiffrée, est mélangé puis

-
- (1) Timeline de Frédéric Henry, Hazgaard Editions/ Asmodée, 2010 (divers thèmes disponibles)
 - (2) Chroni de Grégory Pailloncy, On The Go Editions, 2010 (divers thèmes disponibles) [Anciennement Chronicards]
 - (3) Cardline de Frédéric Henry, Bombyx, 2012 (divers thèmes disponibles)

un nombre identique de cartes est donné à chaque participant.

Une première carte est déposée.

Il faut ensuite à tour de rôle tenter de se débarrasser de ses cartes, ce qui constitue le but du jeu, en les posant à l'emplacement adéquat.

Si nous reprenons les Mécanicartes, nous pouvons en faire l'analyse suivante :

 Matériel - Cartes

 Mécanique principale - Placement de matériel

 Compétences - Connaissance

Passons maintenant en revue les particularités des trois jeux choisis pour illustrer cette mécanique.

Timeline

Il n'y a que peu d'éléments indiqués sur ses cartes : le recto comprend la donnée à classer (événement, ..) tandis que le verso la reprend et y ajoute la réponse, c'est-à-dire la date à laquelle l'événement correspond, voire une

mention de responsabilité.

Les joueuses n'ont accès qu'au recto de la carte et ne la retournent que lors de la vérification, après l'avoir placée dans la suite de cartes.



[Extrait des règles de Timeline, tous droits réservés]

Chroni

Fonctionne de la même façon, mais l'élément principal est un texte explicatif à l'aide duquel il faudra retrouver la date de l'événement, qui se trouve au verso de la carte.

Cela apporte donc une contextualisation et un contenu plus riche. Des versions scolaires sont d'ailleurs disponibles (programmes français).




Cardline

Si les deux jeux précédents utilisaient plutôt les repères temporels, comme indiqué dans leurs titres respectifs, Cardline exploite plutôt d'autres données chiffrées, comme les tailles et poids d'animaux ou les étendues et démographies de pays.



[Extrait des règles de Cardline]

Les vastes échelles de temps utilisées dans ces jeux d'édition, de même que l'étendue des sujets abordés dans un seul set de cartes, rendent parfois difficile une exploitation directe de ceux-ci tels quels en classe.




Il nous semble alors pertinent que l'enseignantE sélectionne la ou les périodes visées par le programme scolaire et élabore autant de sets pertinents de cartes que les élèves devront classer dans l'ordre adéquat.

Cela leur donnera alors accès à la suite des événements, les uns par rapport aux autres, et à leur situation temporelle dans l'Histoire.

Comme évoqué, cette mécanique peut être utilisée pour tout classement relatif d'éléments, la seule limite étant alors votre imagination : tailles de constructions, d'animaux, de végétaux, ou pourquoi pas de fractions ou d'atomes, pour les classes de niveaux supérieurs.

L'utilisation du dispositif pourra être régulière, pour entretenir les connaissances.

Nous pouvons aussi imaginer la construction du dispositif sous forme de fresque, à accrocher dans la classe telle une ligne du temps, à compléter tout au long de l'année avec de nouvelles cartes. Il suffirait ensuite de décrocher les cartes en fin d'année pour en faire un jeu de révisions.



Au niveau du matériel, il est restreint et simple de confection, tout en étant modulable, au niveau du nombre de cartes adaptables au sujet ou de la taille de cartes, à fixer en fonction de l'utilisation.

Nous allons d'ailleurs aborder dans le point suivant quelques astuces pour la confection matérielle des jeux élaborés.



QUELQUES FICELLES DE PROTOTYPAGE

Nous aborderons dans ce point quelques trucs et astuces de fabrication de prototypes de jeux.

Ces derniers doivent être solides et soignés afin de garantir une bonne expérience de jeu, tout en restant facilement modifiables.

Des modifications doivent souvent être réalisées lors de premières parties de jeux, qui feront office de tests dans le cas de jeux créés de toutes pièces. Cela reste valable pour la validation des points adaptés si la base est un jeu existant.

Il est important de réaliser que le jeu ne sera fini que lorsqu'il aura été joué et ajusté le cas échéant un certain nombre de fois, variable en fonction



notamment de la complexité du jeu.

Des pions peuvent être prélevés dans d'anciens jeux ou fabriqués dans des chutes de carton. Celui-ci ne sera idéalement pas ondulé, car il est plus difficile à travailler et résiste moins aux manipulations fréquentes.


La taille des pions ne doit pas être trop réduite, les situations de jeux devant rester lisibles.

Des bouchons de bouteilles de soda, de bonne taille et offrant plusieurs couleurs, peuvent être une bonne piste.

Si des cartes sont prévues, celles-ci peuvent être découpées dans du papier et glissées dans des protèges-cartes en plastique, avec des cartes à jouer qui offriront à la fois rigidité et décor du verso.

Outre la protection, cela a comme avantage la flexibilité : si une carte doit être modifiée car elle comporte des données peu claires par exemple, il suffit de changer la feuille, contrairement à la plastification de la dite carte.

Si vous élaborez un plateau, il est utile de veiller à sa facilité de transport. De grandes feuilles, roulées après le jeu, peuvent être une solution



mais la courbure prise par le papier peut mettre les pions s'y trouvant durant le jeu en équilibre instable, surtout si ils sont légers.

Dans la création de pièces de jeu personnalisées, des icônes peuvent être utiles.

Certains sites Internet en mettent à disposition gratuitement.

C'est le cas de Game Icons(1), qui en proposent plusieurs milliers, couvrant des thèmes très divers. Chaque icône peut être colorée, réduite, agrandie, retournée, légendée,... à souhait !

Ces réalisations seront effectuées en prenant en compte un maximum de particularités fréquentes dans la population.

Les personnes atteintes de daltonisme, ou autre difficulté à discerner les couleurs, devront être aidées par la présence de symboles associées aux couleurs, dans la mesure du possible, afin de leur permettre de différencier les éléments colorés.

Les personnes gauchères, quant à elles, éprouvent souvent des difficultés à tenir leurs cartes de façon à percevoir toutes les informations présentes si celles-ci se trouvent

(1) Game Icons. <http://game-icons.net/>



dans le coin supérieur gauche. Il est donc conseillé de répéter l'information dans les coins supérieurs gauches et droits.

A vous de jouer !

Nous espérons que les notions abordées ici vous seront utiles pour l'introduction de la ludopédagogie dans vos pratiques d'enseignement.

Nous espérons également que vous trouverez autant de plaisir à relever le défi du game design que vos élèves à jouer aux jeux que vous aurez créés !

V. Tacq, octobre 2018

Bibliographie

BRATHWAITE B., SCHREIBER I., Challenges for game designers, Brenda Brathwaite and Ian Schreiber, Sans Bernardino, 2017

CAILLOIS R., Les Jeux et Les Hommes, Gallimard, Paris, 1967

GARON D., Le système ESAR : Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets. ASTED, Editions du cercle de la librairie Montréal, Paris, 2002

GUERRIEN B., La Théorie Des Jeux, Economica, Paris, 1993

HUIZINGA J., Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu, Gallimard, Paris, 1951

MACAIRE M., "Ceci N'est Pas Un Jeu: Gilles Brougère." Arearevue(s), no. 17 (Juin 2008)

NATANSON D., BERTHOU M., Jouer en classe en collège et en lycée pour acquérir connaissances et compétences, Editions Fabert, 2013

SHELL J., L'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux, Pearson, Paris, 2010

SICART M., "Defining game mechanics", Game studies, no. 8-2 (Décembre 2008)

Images des jeux : Tous droits réservés aux maisons d'édition

Éditeurice responsable : Vi Tacq
1000 Bruxelles

Adapter et créer un jeu pour la classe

Une introduction au game design pédagogique

Ce livre est destiné aux novices dans la création de jeu de société et plus spécifiquement aux enseignantEs et à toute personne curieuse d'en savoir plus sur le game design, avec un angle plus pédagogique.

Découvrez différentes mécaniques composant un jeu, les questions à se poser avant la conception et des astuces pour vous lancer !

Vi Tacq est médiatrice culturelle et ludique, game designer et formatrice. Elle est cofondatrice du collectif Ludilab. Elle est enseignante et chercheuse à la Haute Ecole de Bruxelles-Brabant en sciences et techniques du jeu et à la Haute Ecole Albert Jacquard.

