

METTRE LES SCIENCES EN JEUX

5 ÉTAPES CLÉS POUR CRÉER

1

QUESTIONNER L'OBJET DE MÉDIATION AVANT SA CRÉATION

- Quel est le public cible principal ? secondaire ?
- Dans quel contexte le jeu sera-t-il utilisé ?
- Quels objectifs ?

Est-ce que l'expérience ludique est le bon médium ?

- Si oui, quelle expérience de jeu proposer ?
- Est-ce que le jeu a vocation à être rejouable ?
- Prévoir le débriefing / réflexion sur l'expérience

2

TROUVER UN POINT DE DÉPART

Repérer des mécaniques ludiques, des mécaniques de pensées, du matériel, une expérience à faire vivre...

3

ORGANISER SES IDÉES

Développer un brouillon de jeu définissant :

- Les objectifs du jeu et des joueurs
- Les mécaniques et règles
- Les joueurs (nombre, rôle) et leurs relations
- Les séquences de jeu

*Plus d'infos
au verso !*

4

PROTOTYPER

Créer un prototype très simple du jeu ou d'une partie du jeu, à partir d'objets du quotidien.

5

REALISER DES PLAYTESTS

Rencontrer des publics et notamment le public cible avec votre prototype afin de l'évaluer. Puis reprendre les points précédents dans une démarche itérative.

METTRE LES SCIENCES EN JEUX

5 ÉLÉMENTS DU JEU À DÉFINIR

1

LES JOUEURS ET LEURS RELATIONS

Combien de joueurs le jeu supporte-t-il ? Est-ce que cela doit être un nombre exact (4 joueurs uniquement), ou un nombre variable (de 2 à 5 joueurs) ? Est-ce que les joueurs peuvent entrer et sortir pendant la partie ? Comment est-ce que cela affecte le jeu ?

Quelle est la relation entre les joueurs : sont-ils en équipe, ou en individuel ? Est-ce que les équipes peuvent être inégales ?

2

LES OBJECTIFS

Quel est l'objet du jeu ? Qu'est-ce que les joueurs essaient de faire ? C'est souvent l'une des premières choses que vous pouvez vous demander lorsque vous concevez un jeu, si vous êtes coincé et ne savez pas par où commencer.

3

LES MÉCANIQUES ET RÈGLES

Trois types de règles à définir :

- Les règles de mise en place : comment le jeu débute ?
- Les règles de progression de jeu : une fois que le jeu a commencé, que peuvent faire les joueurs, et qu'est-ce qui se passe lorsqu'ils agissent ?
- Les règles de résolution : qu'est-ce qui provoque la fin du jeu ? Si le jeu a une issue (comme gagner ou perdre), comment est-elle déterminée ?

4

LES SÉQUENCES

Y a-t-il des éléments dans le jeu qui doivent se suivre selon un ordre précis, en une suite logique, une chronologie, une série ?

5

ACTION-RÉACTION

Quelles sont les réactions du jeu aux actions des joueurs ?