

# Scénariser Un Serious Game



**PAIF**

PÔLE ACCOMPAGNEMENT ET INGÉNIERIE DE FORMATION



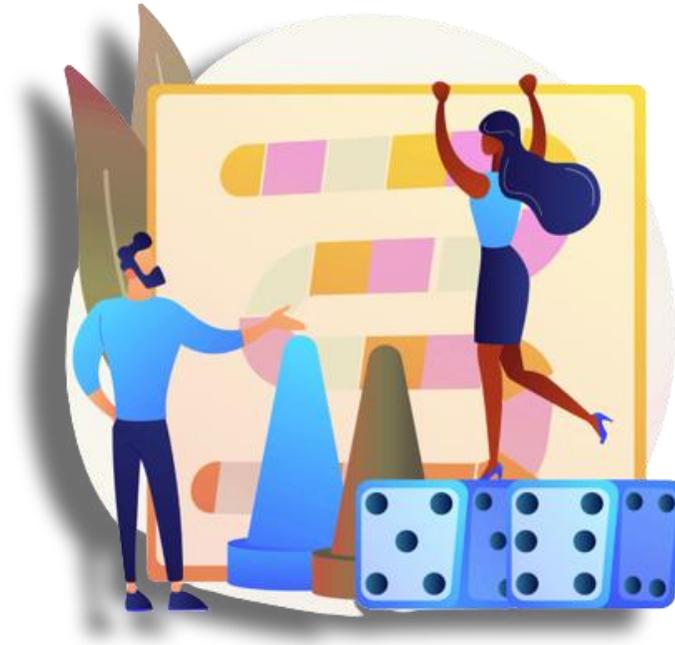


1 Situer le Serious Game

2 Contenu sérieux / Expérience ludique

3 Les mécaniques de jeu

1



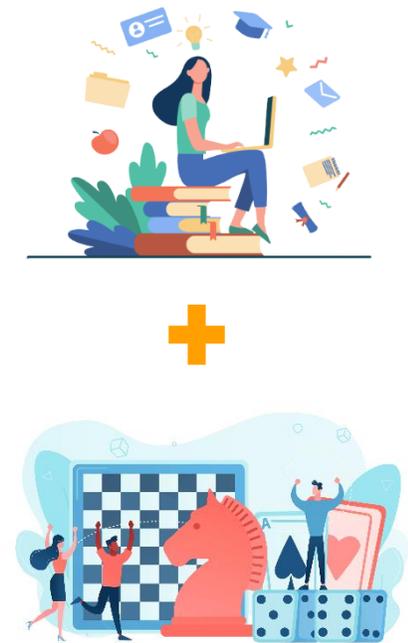
## Situer le Serious Game

# 1 Situer le Serious Game

## Définition

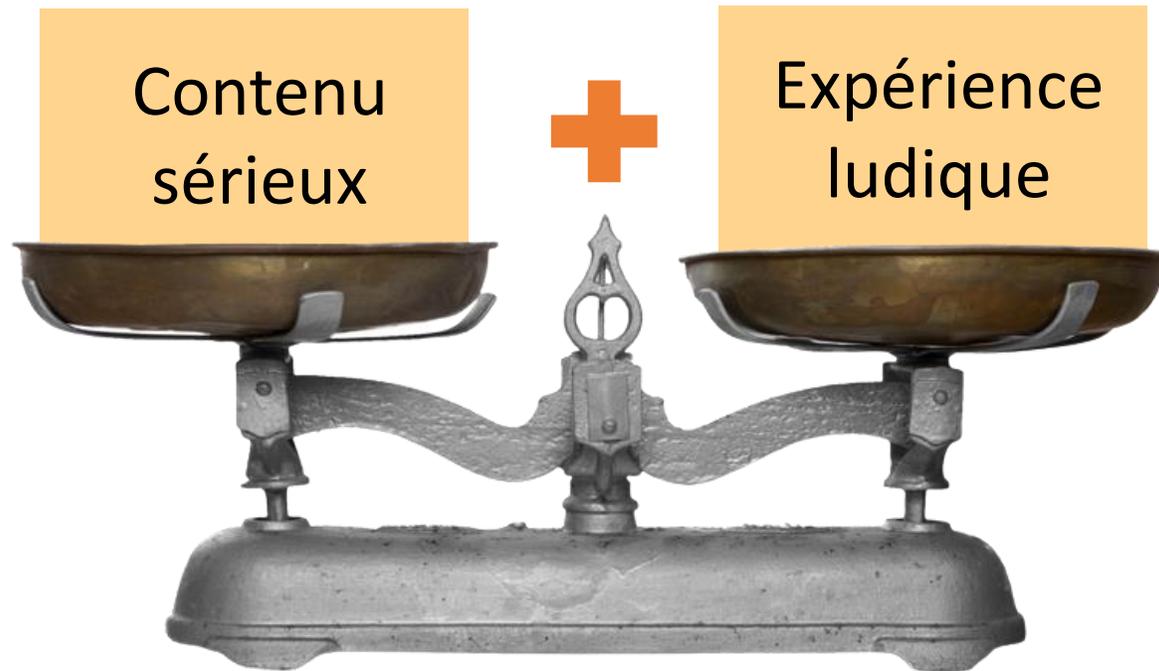
«...un dispositif, numérique ou non, dont l'intention initiale est de **combiner, avec cohérence**, à la fois des **aspects utilitaires** (« **serious** ») tels, de manière non exhaustive et non exclusives, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des **ressorts ludiques issus du jeu**, vidéoludique ou non (« **game** »). Une telle association vise une activité ou un marché s'écartant du seul divertissement."

Julian Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux, 2017



# 1 Situer le Serious Game

Objet complexe



Equilibre difficile à trouver

## 1 Situer le Serious Game



Quels sont les avantages d'utiliser un Serious Game dans son cours ?

# 1 Définition du Serious Game

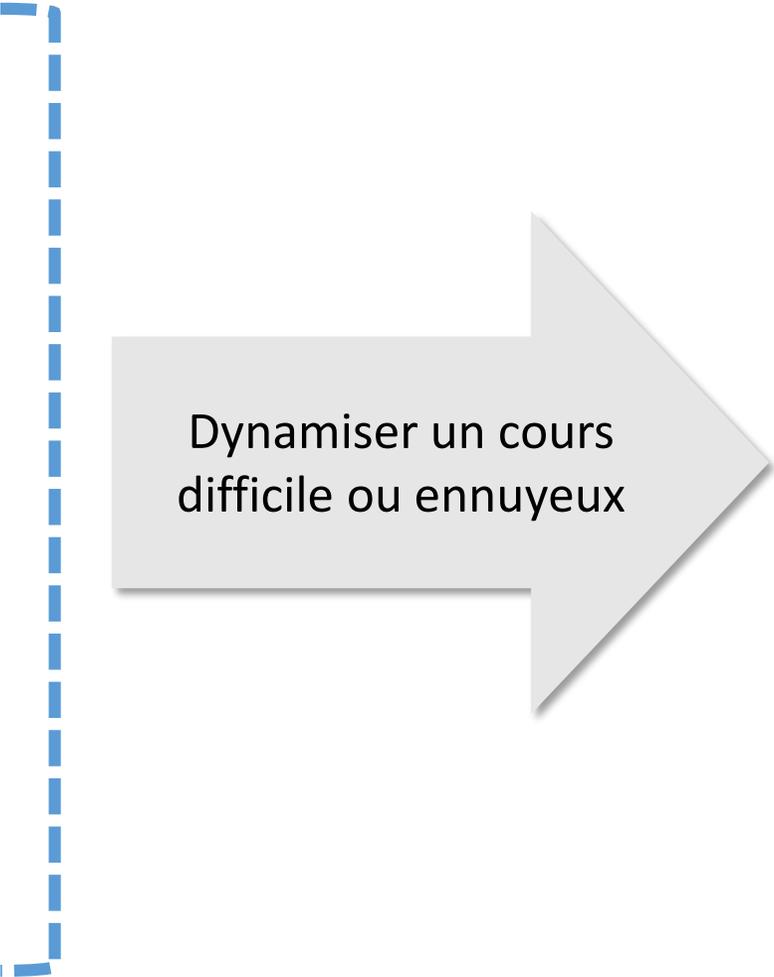
Avantages :

Pédagogie active

Offrir des représentations concrètes à des concepts abstraits

Permettre l'apprentissage par essais-erreur

Favoriser les interactions argumentatives et explicatives



Dynamiser un cours difficile ou ennuyeux

# 1 Définition du Serious Game

Intégrer le Serious Game dans un scénario pédagogique

Introduction  
du SG dans le cours

- Objectifs pédagogiques
- Déroulement de l'activité



Accompagnement  
pendant le SG



Débriefing sur  
les apprentissages  
réalisés

2



Contenu sérieux / Expérience ludique

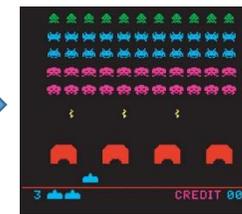
## 2 Contenu sérieux / Expérience ludique

Différents types de SG (selon J-M Labat) :

Classe 1  
Simulateurs



Classe 2  
Motivation  
extrinsèque



Classe 3 et 4  
Motivation  
intrinsèque



Jeu en lien ou non avec le domaine d'apprentissage

Classe 5  
Jeux à mission  
authentique



Classe 6  
Détournement  
de jeux vidéo



## 2 Contenu sérieux / Expérience ludique

### Les 6 facettes des jeux sérieux



Tester un Jeu sérieux :

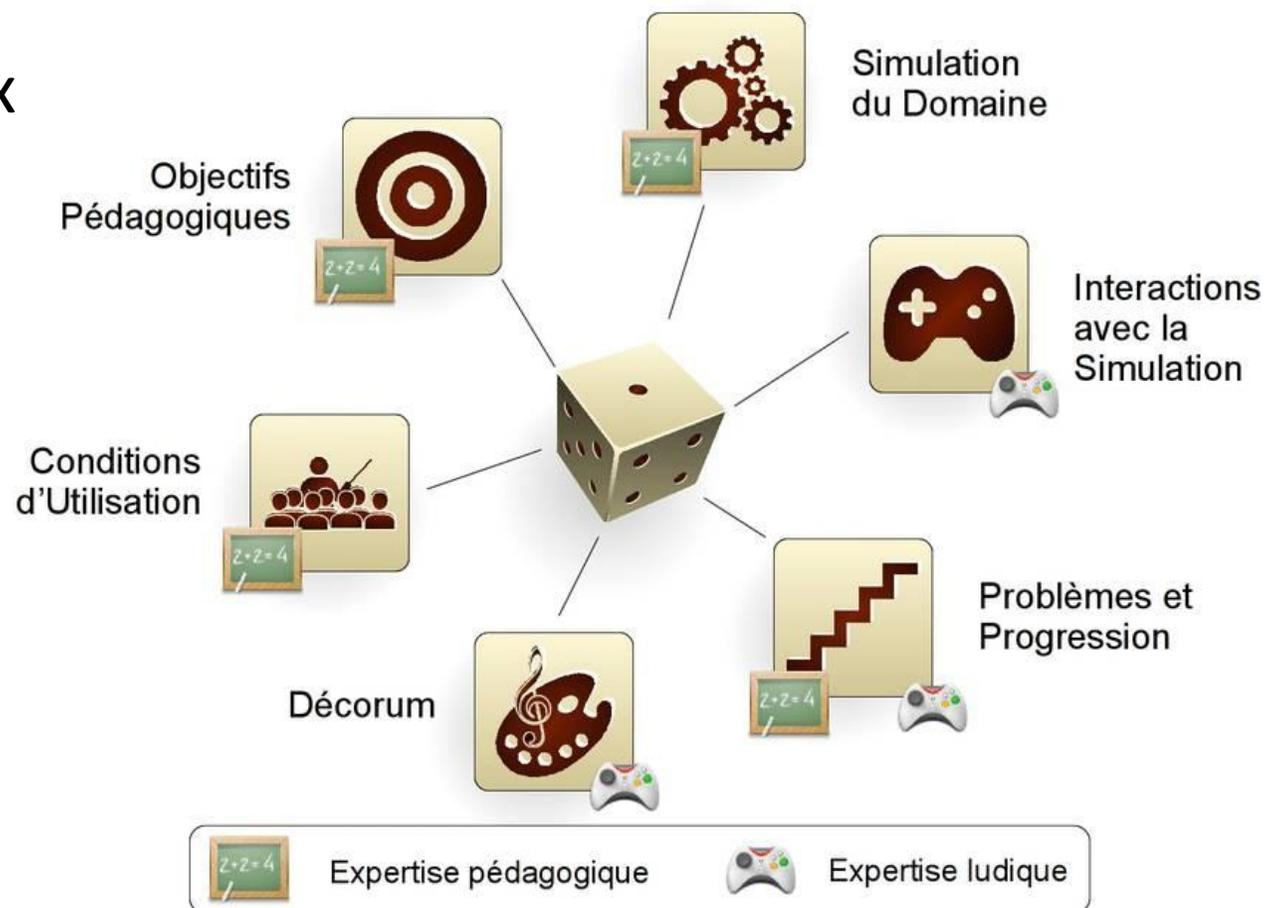
<https://sauveunevie.be/>



Qu'en pensez-vous ?

## 2 Contenu sérieux / Expérience ludique

### Les 6 facettes des jeux sérieux

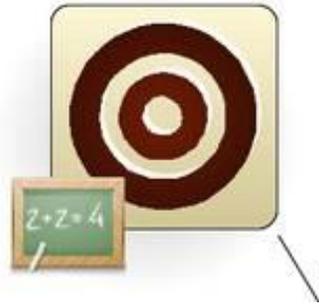


Bertrand Marne. UNIT. (2022, 13 janvier). *Aspects fondamentaux de la conception : les 6 facettes*. [Vidéo]. Canal-U. <https://www.canal-u.tv/112401>. (Consultée le 21 mars 2023)

## 2 Contenu sérieux / Expérience ludique

### Les 6 facettes des jeux sérieux

Objectifs  
Pédagogiques



Appliquer les gestes de premiers secours

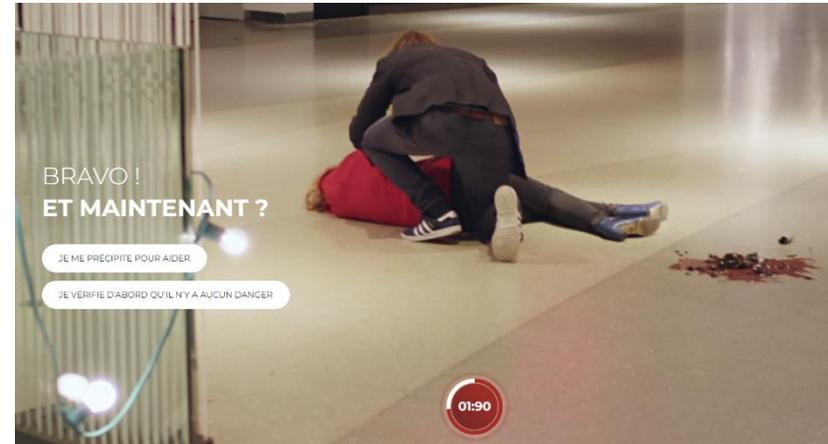
Déterminer ce que l'on veut que l'étudiant apprenne grâce à ce jeu

## 2 Contenu sérieux / Expérience ludique

### Les 6 facettes des jeux sérieux



Simulation  
du Domaine



Comment la simulation va-t-elle s'organiser ?

Quelles actions le joueur va-t-il devoir réaliser en lien avec quel « savoir », dans quel ordre?

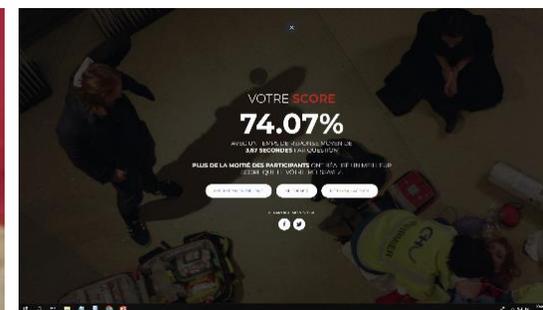
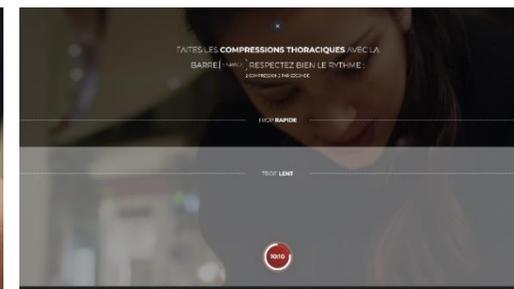
Quelles seront les bonnes réponses, les mauvaises...

## 2 Contenu sérieux / Expérience ludique

### Les 6 facettes des jeux sérieux



Interactions  
avec la  
Simulation

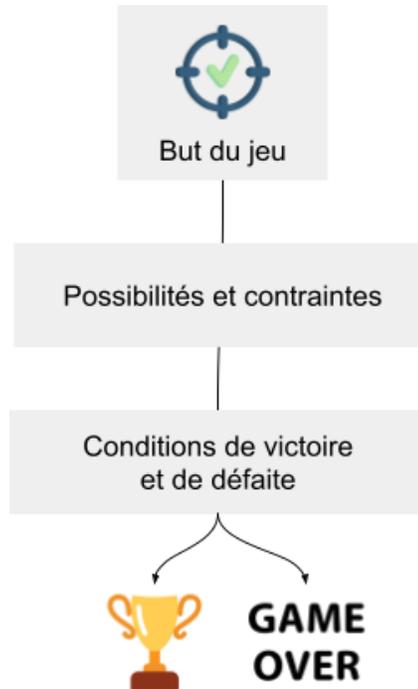


## 2 Contenu sérieux / Expérience ludique

### Les 6 facettes des jeux sérieux



Problèmes et Progression



Sauver la vie de cathy

Le joueur choisit entre plusieurs actions possibles  
Le joueur dispose d'un temps imparti pour chaque action



Pour avancer dans le jeu, le joueur doit faire les bons choix jusqu'à l'arrivée des secours

En cas de mauvaise réponse il peut rejouer la même question,  
En cas de dépassement du temps imprati il peut rejouer la même question,  
En cas de non action plusieurs fois de suite, il doit recommencer depuis le début

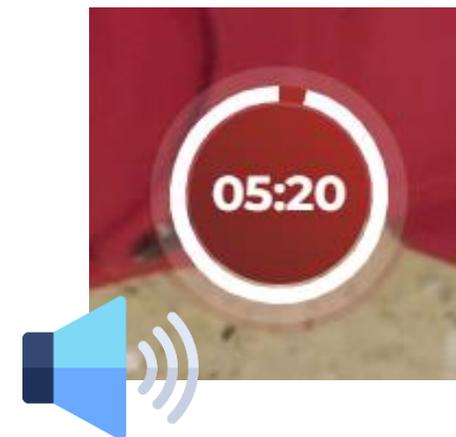
## 2 Contenu sérieux / Expérience ludique

### Les 6 facettes des jeux sérieux

Décorum



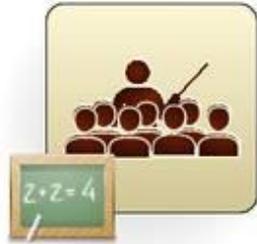
Scénario immersif  
Graphismes attrayants  
Ambiance sonore



## 2 Contenu sérieux / Expérience ludique

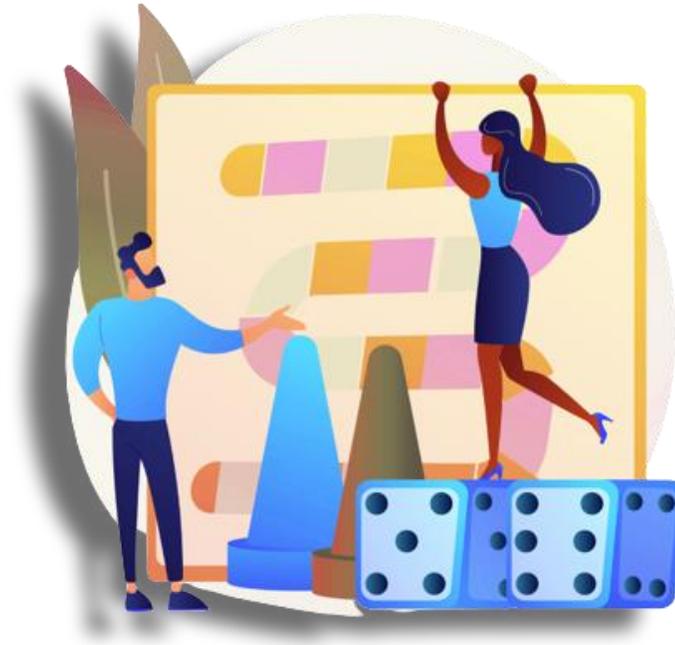
### Les 6 facettes des jeux sérieux

Conditions  
d'Utilisation



- En individuel / en groupe
- En classe / en autonomie
- Pour introduire / pour manipuler / pour évaluer une notion
- Quels seront les éléments de débriefing

3



## Les mécaniques de jeu

### 3 Les mécaniques de jeu



START / STOP

# 3 Les mécaniques de jeu

**Lancé de dés**  
  
 Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements. Cette mécanique laisse la place au hasard et équilibre les chances de victoire.

**Course**  
  
 Le premier arrivé a gagné. Un classique du genre que l'on trouve déjà dans les petits chevaux et le jeu de l'oie.

**Placement de tuile**  
  
 Comme aux dominos ou au scrabble, on place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.

**Observation**  
  
 La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoires.

**Draft**  
 Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restant. Votre choix peut donc vous avantager ou gêner vos adversaires.

**Deck Building**  
  
 Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard.

**Identité secrète**  
 Les joueurs disposent d'identités connues d'eux seuls et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité. Initiée par Le Loup Garou, cette mécanique est souvent utilisée dans le jeu de société moderne.

**Expression**  
 Très présent dans les party games, la mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.

**Négociation**  
 Le nom est évocateur, vous devez faire preuve de ruse et de diplomatie pour arriver à vos fins. Elle est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles.

**Jeu de plis**  
  
 Vous jouez des cartes, les plus remportés vous rapportent des points. Mécanique fondamentale de nombreux jeux de cartes (Tarot, Belote...)

**Adresse et dextérité**  
  
 Base du Mikado ou de Docteur Maboul, plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.

**Bluff**  
  
 Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose, comme au poker par exemple.

**Quizz**  
  
 Classique parmi les classiques, vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.

**Collection**  
  
 Vous devez collecter des éléments pour gagner des points ou des compétences.

**Enchère**  
  
 Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements et gagner des points, créant des parties souvent dynamiques.

**Jeu de rôle**  
  
 Les joueurs tiennent des rôles et doivent prendre de décisions en conséquence.

**Action / tâche**  
  
 Une quête invite le joueur à effectuer une tâche précise afin d'obtenir une récompense.

**Progression**  
  
 Utilisation d'un témoin physique du progrès du joueur permettant de suivre son avancement dans une suite d'étapes successives.

**Mémoire**  
  
 Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser.

**Défi**  
  
 Tout est dans le titre, vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...

**Stop ou encore**  
  
 Élément central du Blackjack, vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.

**Enquête/ Déduction**  
  
 Autre genre avec le vent en poupe, vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.

**Programmation**  
  
 Vous devez planifier vos actions avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins. Cela est très souvent associé à de la gestion de temps.

**Combinaison**  
  
 Vous associez des éléments pour maximiser votre score.

**Pression du temps**  
  
 Présence d'une limite de temps dans laquelle le joueur doit accomplir certaines actions pour gagner.

**Contrôle de territoire**  
  
 Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.

**Placement d'ouvrier**  
  
 Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques.

**Gestion de ressources**  
  
 Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources.

**Coopération**  
  
 L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun.

**Asymétrie**  
  
 Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.

**Objectif secret**  
 Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître. Cela permet d'alimenter un certain trouble dans l'avancée des joueurs et d'apporter de la tension à la partie.



# 3 Les mécaniques de jeu

**Lancé de dés**  
  
 Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements. Cette mécanique laisse la place au hasard et équilibre les chances de victoire.

**Course**  
  
 Le premier arrivé a gagné. Un classique du genre que l'on trouve déjà dans les petits chevaux et le jeu de l'oie.

**Placement de tuile**  
  
 Comme aux dominos ou au scrabble, on place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.

**Observation**  
  
 La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoires.

**Draft**  
 Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres éléments restant. Votre choix peut donc vous avantager ou gêner vos adversaires.

**Deck Building**  
  
 Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard.

**Identité secrète**  
 Les joueurs disposent d'identités connues d'eux seuls et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité. Initiée par Le Loup Garou, cette mécanique est souvent utilisée dans le jeu de société moderne.

**Expression**  
 Très présent dans les party games, la mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.

**Négociation**  
 Le nom est évocateur, vous devez faire preuve de ruse et de diplomatie pour arriver à vos fins. Elle est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles.

**Jeu de plis**  
  
 Vous jouez des cartes, les plus remportés vous rapportent des points. Mécanique fondamentale de nombreux jeux de cartes (Tarot, Belote...)

**Adresse et dextérité**  
  
 Base du Mikado ou de Docteur Maboul, plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.

**Bluff**  
  
 Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose, comme au poker par exemple.

**Quizz**  
  
 Classique parmi les classiques, vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.

**Collection**  
  
 Vous devez collecter des éléments pour gagner des points ou des compétences.

**Enchère**  
  
 Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements et gagner des points, créant des parties souvent dynamiques.

**Jeu de rôle**  
  
 Les joueurs tiennent des rôles et doivent prendre de décisions en conséquence.

**Action / tâche**  
  
 Une quête invite le joueur à effectuer une tâche précise afin d'obtenir une récompense.

**Progression**  
  
 Utilisation d'un témoin physique du progrès du joueur permettant de suivre son avancement dans une suite d'étapes successives.

**Mémoire**  
  
 Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser.

**Défi**  
  
 Tout est dans le titre, vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...

**Stop ou encore**  
  
 Élément central du Blackjack, vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.

**Enquête/ Dédution**  
  
 Autre genre avec le vent en poupe, vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.

**Programmation**  
  
 Vous devez planifier vos actions avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins. Cela est très souvent associé à de la gestion de temps.

**Combinaison**  
  
 Vous associez des éléments pour maximiser votre score.

**Pression du temps**  
  
 Présence d'une limite de temps dans laquelle le joueur doit accomplir certaines actions pour gagner.

**Contrôle de territoire**  
  
 Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.

**Placement d'ouvrier**  
  
 Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques.

**Gestion de ressources**  
  
 Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources.

**Coopération**  
  
 L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun.

**Asymétrie**  
  
 Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.

**Objectif secret**  
 Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître. Cela permet d'alimenter un certain trouble dans l'avancée des joueurs et d'apporter de la tension à la partie.



# 3 Les mécaniques de jeu

**Lancé de dés**



Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements. Cette mécanique laisse la place au hasard et équilibre les chances de victoire.

**Course**



Le premier arrivé a gagné. Un classique du genre que l'on trouve déjà dans les petits chevaux et le jeu de l'oie.

**Placement de tuile**



Comme aux dominos ou au scrabble, on place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.

**Observation**



La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoires.

**Draft**

Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restant. Votre choix peut donc vous avantager ou gêner vos adversaires.

**Deck Building**



Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard.

**Identité secrète**

Les joueurs disposent d'identités connues d'eux seuls et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité. Initiée par Le Loup Garou, cette mécanique est souvent utilisée dans le jeu de société moderne.

**Expression**

Très présent dans les party games, la mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.

**Négociation**

Le nom est évocateur, vous devez faire preuve de ruse et de diplomatie pour arriver à vos fins. Elle est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles.

**Jeu de plis**



Vous jouez des cartes, les plus remportés vous rapportent des points. Mécanique fondamentale de nombreux jeux de cartes (Tarot, Belote...)

**Adresse et dextérité**



Base du Mikado ou de Docteur Maboul, plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.

**Bluff**



Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose, comme au poker par exemple.

**Quizz**



Classique parmi les classiques, vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.

**Collection**



Vous devez collecter des éléments pour gagner des points ou des compétences.

**Enchère**



Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements et gagner des points, créant des parties souvent dynamiques.

**Jeu de rôle**



Les joueurs tiennent des rôles et doivent prendre de décisions en conséquence.

**Action / tâche**



Une quête invite le joueur à effectuer une tâche précise afin d'obtenir une récompense.

**Progression**



Utilisation d'un témoin physique du progrès du joueur permettant de suivre son avancement dans une suite d'étapes successives.

**Mémoire**



Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser.

**Défi**



Tout est dans le titre, vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...

**Stop ou encore**



Élément central du Blackjack, vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.

**Enquête/ Déduction**



Autre genre avec le vent en poupe, vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.

**Programmation**



Vous devez planifier vos actions avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins. Cela est très souvent associé à de la gestion de temps.

**Combinaison**



Vous associez des éléments pour maximiser votre score.

**Pression du temps**



Présence d'une limite de temps dans laquelle le joueur doit accomplir certaines actions pour gagner.

**Contrôle de territoire**



Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.

**Placement d'ouvrier**



Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques.

**Gestion de ressources**



Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources.

**Coopération**



L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun.

**Asymétrie**



Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.

**Objectif secret**

Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître. Cela permet d'alimenter un certain trouble dans l'avancée des joueurs et d'apporter de la tension à la partie.



**Les impulsions essentielles du jeu**

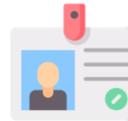
Compétition



Hasard



Jeu de rôle



Vertige

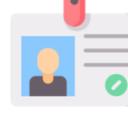


# 3 Les mécaniques de jeu

<b>Lancé de dés</b>  Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements. Cette mécanique laisse la place au hasard et équilibre les chances de victoire.	<b>Course</b>  Le premier arrivé a gagné. Un classique du genre que l'on trouve déjà dans les petits chevaux et le jeu de l'oie.	<b>Placement de tuile</b>  Comme aux dominos ou au scrabble, on place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.	<b>Observation</b>  La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoires.	<b>Draft</b> Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restant. Votre choix peut donc vous avantager ou gêner vos adversaires.	<b>Deck Building</b>  Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard.	<b>Identité secrète</b> Les joueurs disposent d'identités connues d'eux seuls et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité. Initiée par Le Loup Garou, cette mécanique est souvent utilisée dans le jeu de société moderne.	<b>Expression</b> Très présent dans les party games, la mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.	<b>Négociation</b> Le nom est évocateur, vous devez faire preuve de ruse et de diplomatie pour arriver à vos fins. Elle est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles.
<b>Jeu de plis</b>  Vous jouez des cartes, les plus remportés vous rapportent des points. Mécanique fondamentale de nombreux jeux de cartes (Tarot, Belote...).	<b>Adresse et dextérité</b>  Base du Mikado ou de Docteur Maboul, plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.	<b>Bluff</b>  Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose, comme au poker par exemple.	<b>Quizz</b>  Classique parmi les classiques, vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.	<b>Collection</b>  Vous devez collecter des éléments pour gagner des points ou des compétences.	<b>Enchère</b>  Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements et gagner des points, créant des parties souvent dynamiques.	<b>Jeu de rôle</b>  Les joueurs tiennent des rôles et doivent prendre de décisions en conséquence.	<b>Action / tâche</b>  Une quête invite le joueur à effectuer une tâche précise afin d'obtenir une récompense.	<b>Progression</b>  Utilisation d'un témoin physique du progrès du joueur permettant de suivre son avancement dans une suite d'étapes successives.
<b>Mémoire</b>  Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser.	<b>Défi</b>  Tout est dans le titre, vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...	<b>Stop ou encore</b>  Élément central du Blackjack, vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.	<b>Enquête/ Dédution</b>  Autre genre avec le vent en poupe, vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.	<b>Programmation</b>  Vous devez planifier vos actions avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins. Cela est très souvent associé à de la gestion de temps.	<b>Combinaison</b>  Vous associez des éléments pour maximiser votre score.	<b>Pression du temps</b>  Présence d'une limite de temps dans laquelle le joueur doit accomplir certaines actions pour gagner.		
<b>Contrôle de territoire</b>  Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.	<b>Placement d'ouvrier</b>  Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques.	<b>Gestion de ressources</b>  Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources.	<b>Coopération</b>  L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun.	<b>Asymétrie</b>  Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.	<b>Objectif secret</b> Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître. Cela permet d'alimenter dans l'avancée des joueurs et d'apporter de la tension à la partie.			



### Les impulsions essentielles du jeu

Compétition 	Hasard 	Jeu de rôle 	Vertige 
--	---	--	--

# 3 Les mécaniques de jeu

**Lancé de dés**  
  
 Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements. Cette mécanique laisse la place au hasard et équilibre les chances de victoire.

**Course**  
  
 Le premier arrivé a gagné. Un classique du genre que l'on trouve déjà dans les petits chevaux et le jeu de l'oie.

**Placement de tuile**  
  
 Comme aux dominos ou au scrabble, on place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.

**Observation**  
  
 La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoires.

**Draft**  
 Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restant. Votre choix peut donc vous avantager ou gêner vos adversaires.

**Deck Building**  
  
 Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard.

**Identité secrète**  
 Les joueurs disposent d'identités connues d'eux seuls et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité. Initiée par Le Loup Garou, cette mécanique est souvent utilisée dans le jeu de société moderne.

**Expression**  
 Très présent dans les party games, la mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.

**Négociation**  
 Le nom est évocateur, vous devez faire preuve de ruse et de diplomatie pour arriver à vos fins. Elle est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles.

**Jeu de plis**  
  
 Vous jouez des cartes, les plus remportés vous rapportent des points. Mécanique fondamentale de nombreux jeux de cartes (Tarot, Belote...)

**Adresse et dextérité**  
  
 Base du Mikado ou de Docteur Maboul, plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.

**Bluff**  
  
 Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose, comme au poker par exemple.

**Quizz**  
  
 Classique parmi les classiques, vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.

**Collection**  
  
 Vous devez collecter des éléments pour gagner des points ou des compétences.

**Enchère**  
  
 Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements et gagner des points, créant des parties souvent dynamiques.

**Jeu de rôle**  
  
 Les joueurs tiennent des rôles et doivent prendre de décisions en conséquence.

**Action / tâche**  
  
 Une quête invite le joueur à effectuer une tâche précise afin d'obtenir une récompense.

**Progression**  
  
 Utilisation d'un témoin physique du progrès du joueur permettant de suivre son avancement dans une suite d'étapes successives.

**Mémoire**  
  
 Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser.

**Défi**  
  
 Tout est dans le titre, vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...

**Stop ou encore**  
  
 Élément central du Blackjack, vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.

**Enquête/ Déduction**  
  
 Autre genre avec le vent en poupe, vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.

**Programmation**  
  
 Vous devez planifier vos actions avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins. Cela est très souvent associé à de la gestion de temps.

**Combinaison**  
  
 Vous associez des éléments pour maximiser votre score.

**Pression du temps**  
  
 Présence d'une limite de temps dans laquelle le joueur doit accomplir certaines actions pour gagner.

**Contrôle de territoire**  
  
 Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.

**Placement d'ouvrier**  
  
 Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques.

**Gestion de ressources**  
  
 Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources.

**Coopération**  
  
 L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun.

**Asymétrie**  
  
 Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.

**Objectif secret**  
 Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître. Cela permet d'alimenter un certain trouble dans l'avancée des joueurs et d'apporter de la tension à la partie.



# 3 Les mécaniques de jeu

**Lancé de dés**



Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements. Cette mécanique laisse la place au hasard et équilibre les chances de victoire.

**Course**



Le premier arrivé a gagné. Un classique du genre que l'on trouve déjà dans les petits chevaux et le jeu de l'oie.

**Placement de tuile**



Comme aux dominos ou au scrabble, on place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.

**Observation**



La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoires.

**Draft**

Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restant. Votre choix peut donc vous avantager ou gêner vos adversaires.

**Deck Building**



Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard.

**Identité secrète**

Les joueurs disposent d'identités connues d'eux seuls et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité. Initiée par Le Loup Garou, cette mécanique est souvent utilisée dans le jeu de société moderne.

**Expression**

Très présent dans les party games, la mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.

**Négociation**

Le nom est évocateur, vous devez faire preuve de ruse et de diplomatie pour arriver à vos fins. Elle est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles.

**Jeu de plis**



Vous jouez des cartes, les plus remportés vous rapportent des points. Mécanique fondamentale de nombreux jeux de cartes (Tarot, Belote...)

**Adresse et dextérité**



Base du Mikado ou de Docteur Maboul, plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.

**Bluff**



Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose, comme au poker par exemple.

**Quizz**



Classique parmi les classiques, vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.

**Collection**



Vous devez collecter des éléments pour gagner des points ou des compétences.

**Enchère**



Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements et gagner des points, créant des parties souvent dynamiques.

**Jeu de rôle**



Les joueurs tiennent des rôles et doivent prendre de décisions en conséquence.

**Action / tâche**



Une quête invite le joueur à effectuer une tâche précise afin d'obtenir une récompense.

**Progression**



Utilisation d'un témoin physique du progrès du joueur permettant de suivre son avancement dans une suite d'étapes successives.

**Mémoire**



Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser.

**Défi**



Tout est dans le titre, vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...

**Stop ou encore**



Élément central du Blackjack, vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.

**Enquête/ Déduction**



Autre genre avec le vent en poupe, vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.

**Programmation**



Vous devez planifier vos actions avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins. Cela est très souvent associé à de la gestion de temps.

**Combinaison**



Vous associez des éléments pour maximiser votre score.

**Pression du temps**



Présence d'une limite de temps dans laquelle le joueur doit accomplir certaines actions pour gagner.

**Contrôle de territoire**



Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.

**Placement d'ouvrier**



Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques.

**Gestion de ressources**



Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources.

**Coopération**



L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun.

**Asymétrie**



Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.

**Objectif secret**

Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître. Cela permet d'alimenter un certain trouble dans l'avancée des joueurs et d'apporter de la tension à la partie.



**Les impulsions essentielles du jeu**

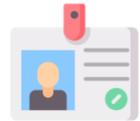
Compétition



Hasard



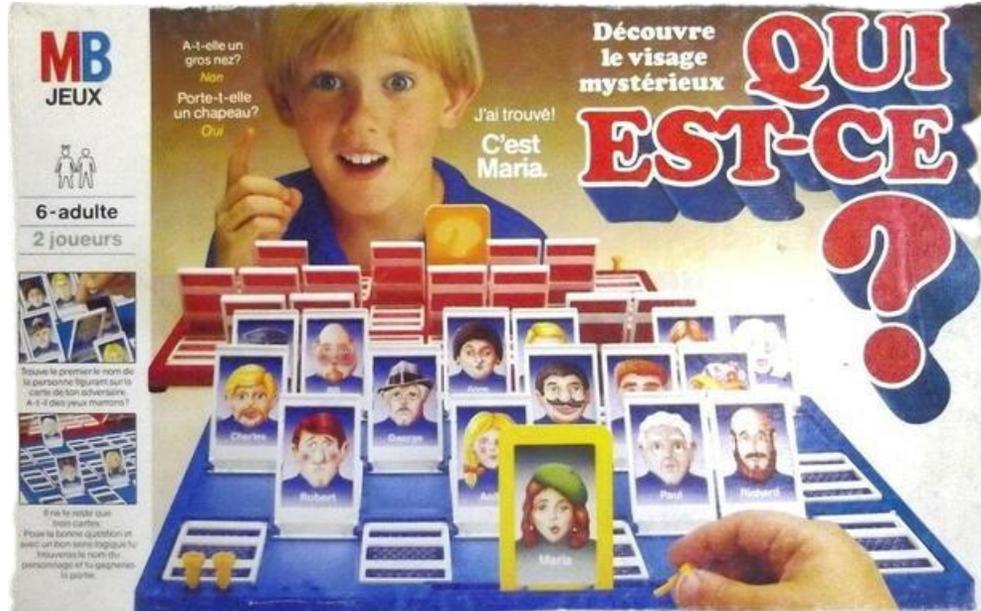
Jeu de rôle



Vertige



### ③ Les mécaniques de jeu



Utiliser les mêmes mécaniques de jeu mais utiliser un contenu sérieux

### 3 Les mécaniques de jeu



## A vous de jouer !

Par équipes de 4 concevoir un jeu sérieux :

**Contenu sérieux imposé :**  
les gestes de premier secours



**Contenu ludique « pioché » :**

3 cartes mécaniques (en appliquer au moins une, mais vous pouvez en ajouter d'autres )



1 carte compétence



1 carte matériel

**Conception d'un jeu sérieux**

Objectif pédagogique :

Mécaniques de jeu

But du jeu :

Règles du jeu :

Compétence

Immersion

Thématique / Scénario :

Matériel

Nom du jeu :

Feedback : GAME OVER

# 3 Les mécaniques de jeu



## Conception d'un jeu sérieux

**Objectif pédagogique :**

**Mécaniques de jeu** (blue box)

**Compétence** (green box)

**Matériel** (orange box)

**Thématique / Scénario :**

**Nom du jeu :**

**Immersion** (vertical label)

**But du jeu :**

**Règles du jeu :**

**Feedback :**  **GAME OVER**

**PAIF** (Logo of Université Paris-Saclay)

### 3 Les mécaniques de jeu



## Présentation des jeux

				
Contexte immersif				
Mécaniques de jeu				
Compétence				
Matériel				
Règles du jeu				

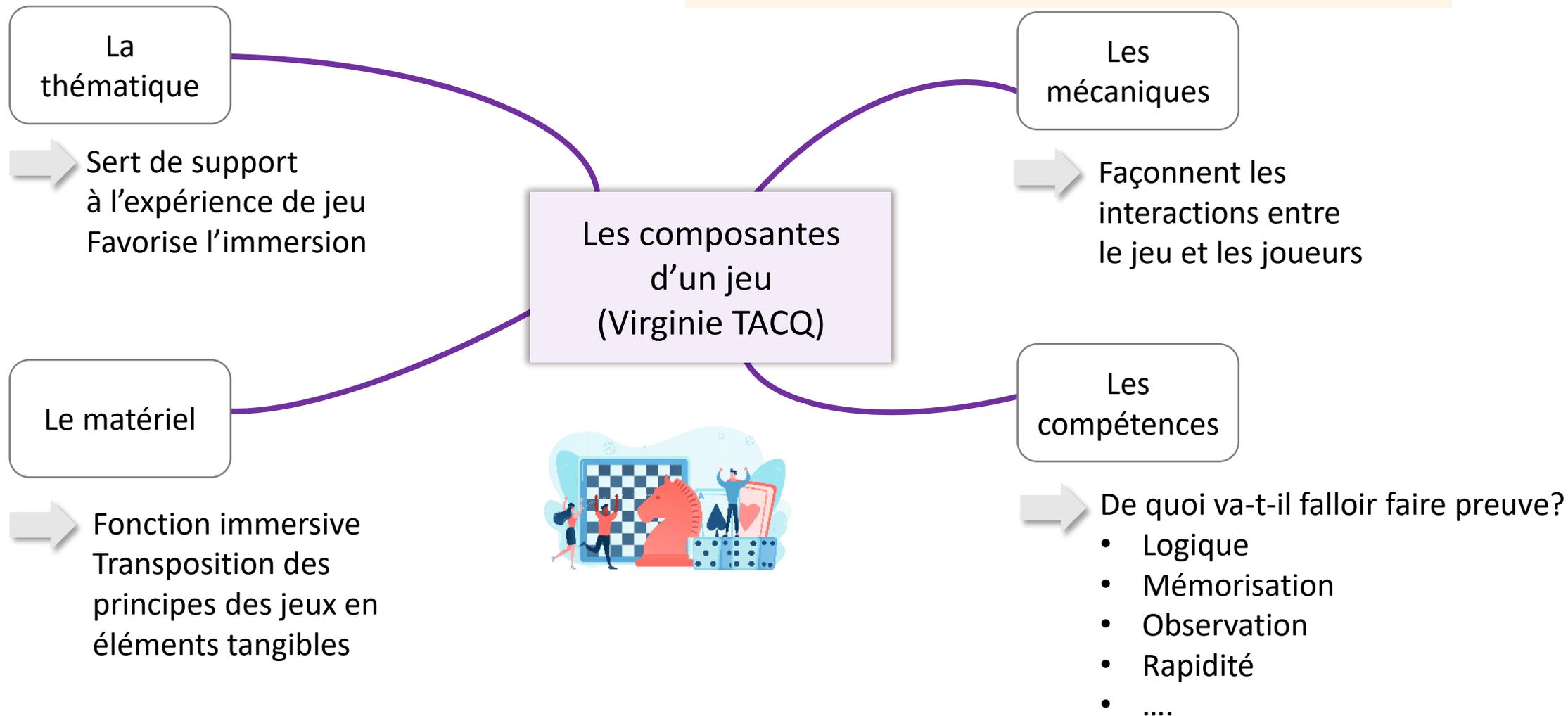


### 3 Les mécaniques de jeu

#### Les composantes d'un jeu

Activité favorisant le flow

Activité intrinsèquement satisfaisantes  
Équilibre entre difficulté et compétences  
Objectifs clairs et buts atteignables  
Feedback immédiat



## 3 Les mécaniques de jeu

### Définir une règle du jeu

#### Qui ?

un joueur,  
une équipe de joueurs

#### Devra faire quoi ?

construire un puzzle, compléter un schéma vide,  
répondre aux questions, exprimer son opinion,  
dessiner, mimer

#### Dans quel contexte ?

votre thématique

#### Avec quoi ?

pions, dés, cartes, boussoles, monnaie, des  
cartes « chance », des jokers, de l'aide, des  
points d'énergie, des « forces positives »

#### Contre quoi ?

les forces « négatives », les stéréotypes,  
l'ignorance, la fausse information, le  
temps, le hasard...

#### Dans quel but ?

atteindre le premier la ligne d'arrivée, aider  
le groupe à avancer, ...

Quand ..... alors .....



## Conclusion

Le serious game est un support pédagogique **complexe**

Il existe différents types de serious game. **Les actions du joueur doivent alimenter les apprentissages de l'apprenant.**

Les **6 facettes des jeux sérieux** sont un support à la conception ou l'évaluation d'un jeu sérieux.

Les mécaniques ludiques donnent **son identité** et **son rythme** au jeu, il est important de les réfléchir avec soin.