

# Adapter/créer des jeux ? Pas n'importe comment !

Photo : CRIE de Spa

Les jeux peuvent être un excellent moyen d'engager les apprenant-es et de leur faire prendre conscience d'enjeux, par exemple environnementaux, de manière immersive. Pointons quelques questions essentielles qui aideront les professionnel-les de l'éducation à utiliser le potentiel des jeux efficacement, en les créant ou les adaptant pour leurs élèves.

## Pourquoi un jeu ?

Le jeu est une expérience à vivre et c'est là son intérêt. Est-ce que cette forme est adéquate avec le message et la quantité d'informations que vous voulez faire passer ? Il ne faut pas oublier qu'au final, peu de matière sera abordée au travers du jeu. L'expérience vécue aura une portée plus profonde qu'étendue. Si cela est le but recherché, allons-y !

## Un jeu, quelles promesses ?

Certaines caractéristiques<sup>1</sup> sont communes aux expériences ludiques amusantes et interactives :

- L'entrée et le maintien volontaires dans l'activité de la personne qui joue. Le jeu est-il obligatoire ? Une autre activité est-elle proposée ? Si non, il est possible qu'un désengagement survienne car on ne peut obliger une personne à jouer.
- La présence d'un cadre, indiquant l'objectif du jeu, les règles à suivre.
- La liberté de choix dans les actions proposées pendant le jeu – qui n'est possible que si les règles sont claires. Une diversité de choix est-elle réellement présente ou les choix sont-ils illusoire, poussant à un déroulement précis ?
- L'incertitude quant à l'issue du jeu. Jouer peut être vu comme un défi. Quel intérêt de jouer si le défi est trop simple ou au contraire hors de portée<sup>2</sup> ? Les compétences perçues de la personne qui joue lui permettent-elles de se dire que tout n'est pas « joué » d'avance ?
- La réalité seconde du jeu. La réussite du jeu a-t-elle un impact sur la réussite de l'apprenant-e dans la « vraie » vie ? Il peut alors être beaucoup plus difficile de s'engager pleinement dans cette expérience si les erreurs sont sanctionnées.

Sans ces caractéristiques, le jeu n'est plus vraiment du jeu. Et souvent, il vaut mieux éviter de promettre un jeu, surtout quand plusieurs tensions existent entre le dispositif proposé et les caractéristiques attendues d'un jeu, pour ne pas provoquer de déception chez les apprenant-es.

## Un jeu, quel alignement pédagogique<sup>3</sup> ?

Avant de concevoir ou d'adapter votre jeu, définissez clairement vos objectifs. Quelles compétences ou connaissances souhaitez-vous transmettre ?

Quelles seront les mécaniques<sup>4</sup> utilisées qui feront travailler les apprentissages visés ? Une mécanique de correspondance permettra l'exercice d'une compétence d'observation de caractéristiques identiques (forme, couleur...), utiliser une pioche permettra d'introduire le hasard qui oblige à raisonner sur une situation aléatoire, les identités secrètes permettront des compétences de bluff et de négociation, etc.

Et finalement, comment allez-vous évaluer que l'apprentissage a effectivement eu lieu ?

L'alignement entre ces différents éléments guidera la création/l'adaptation de votre jeu.

N'oubliez pas qu'il faudra plusieurs tests pour peaufiner votre jeu. Concernant le matériel, ne le finalisez pas trop vite, en le plastifiant par exemple, car celui-ci sera amené à évoluer ! Vous pouvez plutôt utiliser des pochettes réutilisables (appelées « sleeves ») pour protéger vos cartes. De même, n'hésitez pas à récupérer du matériel dans des jeux incomplets. Il existe également des techniques de pliage en origami pour tout ce qui est contenants et organisation de votre jeu<sup>5</sup>. Tout cela permettra d'éviter un gaspillage, de plastique entre autres.

## Le jeu, un moyen d'apprentissage magique ?

Le jeu ne permet pas d'apprendre malgré soi. Il faut intégrer un débriefing sur ce qui a été vu et vécu durant l'activité afin que les apprenant-es puissent le formaliser (voir article p.9).

## Adapter n'importe quel jeu ?

La plupart des jeux du commerce sont soumis au droit d'auteur. Dans l'idéal, avant d'adapter un jeu, il faudra donc s'adresser à la maison d'édition du jeu afin de s'assurer de son autorisation, même pour une utilisation dans le cadre scolaire et éducatif.

Vi TACQ

Ludopédagogue et didacticien-ne du game design

<sup>1</sup> Pour aller plus loin, consulter les travaux de Gilles Brougère, Jacques Henriot et Nicole de Grandmont notamment.

<sup>2</sup> Il faudrait alors revenir à la première question : pourquoi un jeu ?

<sup>3</sup> Consulter la théorie du flow de Mihály Csikszentmihályi.

<sup>4</sup> Consulter la théorie de l'alignement pédagogique de John Biggs.

<sup>5</sup> Voir l'ebook *Adapter et créer un jeu pour la classe* de Vi Tacq (voir Outils pp. 18-19), les Mécanicartes qui y sont mentionnées. Voir aussi les formations en sciences et techniques du jeu (voir Adresses utiles pp.20-21).

<sup>6</sup> Voir Les Ludistes origamistes : [www.facebook.com/groups/406940570021633](http://www.facebook.com/groups/406940570021633)