

Coopérative la Revanche

Expériences ludiques & éducation populaire

Créer un jeu de plateau à l'école ou au collège

La création d'un jeu de société au sein de la classe est une activité qui lie l'aventure collective, la compréhension des mécaniques de jeu ainsi que la créativité.

La coopérative la Revanche propose de mettre en place et d'animer dans la classe un atelier sur plusieurs séances de création de jeu(x) de plateau avec et par les élèves. L'atelier se déroule en petits groupes avec l'ensemble des élèves afin de favoriser les échanges et l'émulsion collective. Les élèves prennent le temps d'essayer plusieurs jeux de plateau afin d'en extraire ensemble les différentes mécaniques, les éléments de jeux ainsi que les thèmes abordés. Par la suite, l'ensemble de la classe travaille à la réalisation d'un ou plusieurs prototypes à partir d'un thème choisi en mobilisant ce qui a été vu précédemment.

Le thème du jeu (l'égalité, le canada, les discrimination, la confiture maison, la démocratie, le jazz new yorkais, l'écologie...) et ses mécaniques (jeu coopératif, lancer de dés, jeu de plis, pose de tuiles, draft, collections, stop ou encore...) peuvent s'élaborer directement avec les élèves, en lien avec le projet d'école, le programme ou les enjeux propres à la classe.



Deux propositions sont possibles pour cet atelier, nous restons bien évidemment ouverts à d'autres suggestions :

Une relecture des jeux traditionnels

Après avoir pris le temps de découvrir, ou de redécouvrir des jeux de règles traditionnels (échec, dame, othello, belote, dame chinoise...) avec l'ensemble de la classe, un second temps est pris pour découvrir une sélection de jeux plus modernes.

Les élèves sont ensuite répartis en groupe. Chaque groupe doit alors choisir un jeu traditionnel et le modifier en y ajoutant un ou plusieurs nouvelles mécaniques de jeu issues de jeux modernes (stop ou encore, draft, lancer de dé, bluff...) ainsi que de nouveaux matériaux de jeux (dés, cartes, sablier...). Chaque groupe doit alors tester les mécaniques, définir le nouveau but du jeu, imaginer les interactions possibles entre les joueurs et ajuster le jeu pour qu'il soit jouable et ludique.

Un dernier temps est ensuite pris pour que chaque groupe puisse essayer les jeux créés par les autres.

Cet atelier permet de découvrir des jeux traditionnels et de s'essayer à la création de jeux de plateau.

Déroulé des moments clés :

- Découverte de jeux traditionnels (lecture de règles, ouverture des boîtes, appréhension des éléments de jeux, tests de jeu et compréhension des mécaniques).
- Découverte d'une sélection de jeux modernes (lecture de règles, ouverture des boîtes, appréhension des éléments de jeux, tests de jeu et compréhension des mécaniques).
- Répartition par groupe et choix du jeu traditionnel à modifier et tirage des nouvelles mécaniques et/ou éléments de jeu à ajouter.
- Chaque groupe développe son prototype avec l'accompagnement des animateurs de la Revanche. Ecriture des nouvelles règles, réalisation matériel du prototype, tests du prototype au sein du groupe etc...
- Partage des prototypes avec les autres groupes et retour d'expériences.

La game-jam du jeu de plateau : création d'un jeu de plateau à partir de rien.

Au cours d'une première séance, les élèves découvrent une sélection de jeux de plateau moderne. Par la suite, les élèves, répartis en groupe, doivent inventer un jeu. Pour ce faire, un thème est choisi, puis chaque groupe se voit attribuer une ou plusieurs mécanique de jeu parmi celles découvertes précédemment (course, observation, combinaison...) ainsi que du matériel de jeu imposé (pions, dés, plateau, cartes...).

Les groupes disposent ensuite de plusieurs séances pour créer un jeu de plateau. Les groupes sont accompagnés par les animateurs de La Revanche. Ils doivent imaginer le jeu, le tester, l'ajuster et l'équilibrer pour parvenir à un prototype qui sera jouable par les élèves des autres groupes. En fonction de la demande et de la qualité des prototypes, la coopérative la Revanche peut proposer un accompagnement supplémentaire pour le prototypage du ou des jeux de société inventés.

Déroulé des moments clés :

- Découverte d'une sélection de jeux modernes (lecture de règles, ouverture des boîtes, appréhension des éléments de jeux, tests de jeu et compréhension des mécaniques).
- Répartition par groupe et tirage des thématiques communes puis attribution des mécaniques et des éléments de jeu par groupe.
- Brainstorming de chaque groupe sur la thématique, les mécaniques et les éléments de jeux à prendre en compte. Quelle sensation de jeu ? Est ce qu'il y a des jeux que l'on connaît avec ces mécaniques ? Qu'est ce que le thème nous évoque ? Les animateurs de la Revanche tournent sur les groupes et proposent des outils pour faire émerger la parole et les idées.
- Chaque groupe développe son prototype avec l'accompagnement des animateurs de la Revanche. Écriture des règles, réalisation matériel du prototype, tests du prototype au sein du groupe etc...
- Partage des prototypes avec les autres groupes et retour d'expériences.

Objectifs pédagogiques de l'intervention :

- Découvrir les jeux de société traditionnels et modernes.
- Découvrir, comprendre, analyser et reproduire les mécaniques de jeu.
- Participer à une création collective ; échanger et élaborer un jeu entre élèves
- Manipuler, créer, dessiner, bricoler pour les besoins du prototype.
- Partager et savoir expliquer ses créations et y faire jouer.

Public :

- Élèves du cycle 3 (CM1, CM2 et 6ème)
- Élèves du cycle 4 (5ème, 4ème, 3ème)

Durée de l'atelier :

En fonction de la classe et des ambitions autour du projet, l'atelier peut se dérouler sur 3 à 6 séances de 2 ou 3 heures.

Éléments techniques nécessaires à la tenue de la prestation (fournis par le client) :

- Une connexion internet et de l'électricité.
- Des tables et des chaises pour s'installer.
- Une salle où l'on peut bricoler.

Rôle des animateurs de "La Revanche"

- Les animateurs de la Revanche font vivre l'atelier et l'animent.
- Ils accompagnent les élèves tout au long de l'atelier et font le lien entre les attentes et les besoins de ces derniers.
- Ils adaptent les contenus et la progression de l'atelier au groupe.
- Ils coordonnent les groupes et l'avancée du projet.
- Ils fournissent aux élèves les savoirs (pas de la documentation) et compétences nécessaires à l'aboutissement du projet.
- Les animateurs de la Revanche sont intégrés au groupe et prennent part à la création du ou des jeux.