



GUIDE D'ANALYSE DE JEU

Date

Nom du jeu testé

Durée de la partie

Nombre de joueurs

INDIQUEZ VOTRE APPRÉCIATION DU JEU

(1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

J'ai compris les règles 1 2 3 4 5

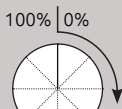
J'ai envie d'y rejouer 1 2 3 4 5

Les conditions de victoire me paraissent justes et équilibrées 1 2 3 4 5

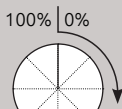
Les éléments graphiques du jeu facilitent ma compréhension 1 2 3 4 5

Les illustrations facilitent mon immersion dans le thème 1 2 3 4 5

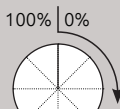
INDIQUEZ LES DOMINANTES DU JEU



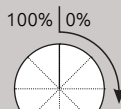
KILLER



SOCIALISER



ACHIEVER



EXPLORER

QUELLES MÉCANIQUES AVEZ-VOUS IDENTIFIÉES ?

STRUCTURE DE JEU

Éléments fondamentaux définissant comment le jeu fonctionne.

- | | |
|---|---|
| ☐ Asymétrie | ☐ Legacy |
| ☐ Compétition | ☐ Mission / scénario / campagne |
| ☐ Coopération | ☐ Score & reset |
| ☐ Opposition X vs Y | ☐ Solo |
| ☐ Jeu de rôle | ☐ Roll & Write |

TOUR DE JEU

Mécaniques définissant la séquence d'actions et les interactions entre les joueurs.

- | | |
|---------------------------------------|---|
| ☐ Temps réel | ☐ Ordre conditionné |
| ☐ Ordre fixe | ☐ Perdre son tour |
| ☐ Ordre aléatoire | ☐ Actions simultanées |

ACTIONS

Mécaniques spécifiques que les joueurs peuvent entreprendre pendant leur tour.

- | | |
|--|---|
| ☐ Arbre de technologie | ☐ Placement de tuiles |
| ☐ Collection | ☐ Points d'action |
| ☐ Combinaison | ☐ Programmation |
| ☐ Contrôle de territoire | ☐ Carte de commandement |
| ☐ Deck / Dice building | ☐ Choix narratif |
| ☐ Défi | ☐ Gestion de ressources |
| ☐ Draft | ☐ Mouvement |
| ☐ Enchère | ☐ Capacité unique |
| ☐ Évènement | ☐ Construction |
| ☐ Gestion de main | ☐ Négociation |
| ☐ Lancer de dés / Tirage aléatoire | ☐ Expression |
| ☐ Placement d'ouvriers | |

RÉSOLUTION

Ces mécaniques dictent le résultat d'une situation donnée, qu'il s'agisse d'un combat, d'une épreuve ou d'une interaction avec le jeu

- ☐ Adresse et dextérité
- ☐ Pierre / Papier / Ciseau
- ☐ Vote
- ☐ Plus haute valeur
- ☐ Vérification de stats
- ☐ Capture automatique
- ☐ Dilemme du prisonnier
- ☐ Icônes
- ☐ Encerclement
- ☐ Juge
- ☐ Indice ciblé

INCERTITUDE

Les mécaniques d'incertitude ajoutent un élément de surprise et de variabilité aux jeux, en introduisant des facteurs aléatoires ou inconnus qui influent sur le déroulement de la partie.

- ☐ Bluff
- ☐ Déduction
- ☐ Identité secrète
- ☐ Mémoire
- ☐ Modification du plateau
- ☐ Observation
- ☐ Quiz / Deviner
- ☐ Communication limitée
- ☐ Stop ou encore
- ☐ Gestion des probabilités
- ☐ Mise en place
- ☐ Take that / Agression

FIN DE JEU ET VICTOIRE

Les mécaniques de fin de jeu et de victoire déterminent les conditions nécessaires pour qu'un jeu se termine et déclarent les vainqueurs.

- ☐ Course
- ☐ Objectif secret
- ☐ Tug of war / Tir à la corde
- ☐ Points de victoire
- ☐ Bonus de fin de partie
- ☐ Last Man Standing
- ☐ Plus grand des plus petits
- ☐ Durée déterminée
- ☐ Épuisement de ressources
- ☐ Réalisation d'objectifs publics

QUELLES COMPÉTENCES PEUVENT ÊTRE MOBILISÉES DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITÉ LUDOPÉDAGOGIQUE REPOSANT SUR L'UTILISATION DE CE JEU ?

Écrire une compétence doit répondre à une structure-type composée de trois parties:

Verbe d'action

+

Objet de l'action

+

Contextualisation

Analyser des flux de données météo à partir d'observations.

Classer des espèces selon une taxonomie.

Annoncer une nouvelle difficile en contexte professionnel.

**DANS LE CADRE D'UN ENSEIGNEMENT,
CE JEU EST PLUTÔT À PROPOSER...**

En phase d'initiation



Découverte

En phase d'approfondissement



Exercisation / Appropriation

En phase finale



Synthèse