PLAN DE LEÇON

CONCEPTION DE JEUX

Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes*.

ANNÉES SCOLAIRE : 7e et 8e année

A PROPOS DE L'AUTEUR : HabiloMédias

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves apprennent les éléments de la conception de jeux et créent un prototype de jeu, puis donnent leur avis sur les jeux des autres élèves.

Résultats d'apprentissage

Grandes idées/concepts clés : Les élèves comprendront que…

Les médias sont des constructions :

- Les œuvres médiatiques telles que les jeux ont été créées par des personnes qui ont fait des choix qui ont affecté l'œuvre finale

Chaque support a une forme esthétique unique :

- Les différentes formes de médias ont des règles d'attention différentes que les créateurs de médias utilisent pour attirer et diriger l'attention.

Les expériences des médias numériques sont façonnées par les outils que nous utilisons :

- Les jeux ont des règles et des structures qui régissent leur fonctionnement et sont censés être joués.

Connaissances essentielles : Les étudiants sauront…

- Médias de lecture : Les éléments de base de la conception de jeux, y compris les objectifs, la dynamique de base, les mécanismes de jeu, les composants, les règles et les espaces
- Création et remixage : le processus itératif de conception de jeux, y compris le prototypage, les tests de jeu et la réception de commentaires

©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca

- Vocabulaire clé : Objectif, dynamique de base, mécanismes de jeu, composants, règles, espaces, prototype, tests de jeu, itération

Tâches de performance : Les étudiants seront capables de…

- Utilisation : Créer un œuvre multimédia
- Comprendre : analyser les jeux en termes de conception et de mécanismes
- S'engager : donner un retour éclairé et efficace sur le travail médiatique de ses pairs

Résultats adaptés aux étudiants :

- Nous apprendrons les éléments de base de la conception d'un jeu, le processus de développement d'un jeu et des termes clés comme objectif, dynamique de base, mécanique de jeu, composants, règles, espaces, prototype, test de jeu et itération.
- Nous réfléchirons à la manière dont les créateurs de médias font des choix et suivent les règles et les lignes directrices de l'industrie qui influencent la manière dont le public interagit avec leur travail et le comprend.
- Nous créerons un jeu, analyserons les effets des règles et de la conception du jeu sur notre expérience de jeu, testerons les projets de nos camarades de classe et leur fournirons un retour d'information.

Préparation et matériel

- Regardez la vidéo Expert instantané sur l'enseignement de la conception de jeux (sélectionnez « CC » pour afficher les sous-titres en français).
- Si possible, apportez une variété de jeux de société auxquels les élèves pourront jouer pendant l'activité *Éléments de jeu*, ou demandez aux élèves d'apporter des jeux.
- Assurez-vous que vous êtes en mesure d'afficher les vidéos intégrées ou que les étudiants peuvent accéder aux liens.
- Préparez-vous à distribuer les documents *Éléments de jeu* et *Analyse de la conception du jeu*, ainsi que les fiches de devoirs *Conception de jeux* et *Création de jeux : commentaires constructifs*.

Procédure

ÉLÉMENTS DU JEU

Demandez aux élèves s'ils connaissent le jeu de société Risk. Si un nombre important d'élèves ne le connaissent pas, demandez-leur de consulter la vidéo Comment jouer à Risk ou d'y jouer devant la classe. (Risk servira d'exemple pour la prochaine activité.)

Demandez maintenant aux élèves d'accéder au document *Éléments du jeu* et de parcourir le mur d'informations avec eux.

Si vous n'avez pas apporté de jeux aux élèves (ou si vous ne les leur avez pas demandés), commencez par leur demander de nommer les jeux qu'ils connaissent et de lister ceux qui sont sur le plateau. (Il peut s'agir de n'importe quel type de jeu : jeux de société, jeux vidéo, jeux de cartes, jeux de rôle sur table, etc.)

Ensuite, divisez la classe en petits groupes et distribuez le document *Analyse de la conception du jeu*. Si vous ou vos élèves avez apporté des jeux, demandez à chaque groupe **de jouer** à son jeu pendant environ 10 à 15 minutes, puis complétez l'activité des élèves Analyse des éléments du jeu. Si vous n'avez pas de jeux en classe, demandez à chaque groupe **de choisir** l'un des jeux répertoriés et de réaliser l'activité avec ce jeu comme sujet.

Demandez à chaque groupe de compléter le document *Analyse de la conception du jeu* pour analyser la conception de leur jeu. Have each group complete the Game Design Analysis handout to analyze the design of their game.

Une fois l'exercice terminé, demandez aux groupes de présenter leur analyse du jeu à la classe. Encouragez-les à mettre en avant les mécanismes de jeu intéressants ou uniques et à discuter de leur contribution à l'expérience de jeu globale.

CONCEPTION DE JEUX

Expliquez aux élèves que pour ce projet, ils fabriqueront **des jeux de société**. Expliquez que vous avez choisi ce type de jeu car il contient tous les éléments que vous avez étudiés, tout en étant facile à réaliser sans outils spéciaux.

Présentez aux élèves le concept d'un jeu de course dans lequel les joueurs s'affrontent pour atteindre un objectif précis avant tout le monde, ou avant la fin du temps imparti. Cet objectif pourrait être :

- Atteindre un point particulier sur le plateau
- Collecter un certain nombre de points ou d'objets
- *Jeter* un certain nombre d'articles

Demandez aux élèves si l'un des jeux auxquels ils ont joué, ou des jeux qu'ils connaissent, sont des jeux de course.

Assurez-vous qu'ils comprennent que pour être un jeu de course, l'élément de course doit être **l'objectif principal**.

Par exemple, dans le jeu *Forbidden Island*, les joueurs courent ensemble pour collecter tous les trésors avant que l'île ne coule, c'est donc un jeu de course.

Mais si les joueurs s'affrontent pour collecter des propriétés au *Monopoly*, vous gagnez en étant le seul joueur à ne pas faire faillite. La course vous aide à gagner, mais ce n'est pas **la** clé.

Distribuez le document *Éléments du jeu* et passez en revue les instructions avec la classe, en mettant en évidence les « Oui Oui » et les « Non Non » de la conception.

Remarque : Ces « Oui, Oui » et « Non, Non » sont tirés de la vidéo Expert instantané (Veuillez activer les sous-titres en français sous CC). Si vous préférez, vous pouvez utiliser cet outil pour établir vos propres « Oui, Oui » et « Non, Non ».

CONCEVOIR DES JEUX

Répartissez les élèves en petits groupes. (Si vous le souhaitez, il peut s'agir des mêmes groupes qu'auparavant.)

Demandez à chaque groupe de réfléchir à des idées pour un jeu de course, en s'appuyant sur le document de *Conception de jeu* que vous leur avez distribué précédemment.

Une fois que chaque groupe a solidifié son idée de jeu, demandez-leur d'exporter leurs plans pour que vous les approuviez avant de continuer.

Vous pouvez profiter de cette occasion pour réaliser une évaluation formative à l'aide de la *Liste de contrôle d'observation*. Si vous interrompez la leçon ici et ne demandez pas aux élèves de réaliser des prototypes, vous pouvez utiliser la liste de contrôle pour la notation.

CRÉER DES JEUX

Demandez aux groupes de créer un prototype de leur jeu. Encouragez-les à utiliser des matériaux simples et à se concentrer sur la création d'une version fonctionnelle du jeu, facile à tester.

Lorsque les prototypes sont prêts, laissez le temps à chaque groupe de tester son jeu avec un autre groupe.

Demandez aux élèves d'utiliser le document *Commentaires constructifs* pour partager leurs commentaires sur les règles, les mécanismes et le plaisir général du jeu. Assurez-vous qu'ils comprennent que leurs commentaires seront pris en compte dans l'évaluation du projet.

Demandez aux élèves de soumettre leur conception de jeu et leurs commentaires sur les jeux des autres élèves.

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

CONCEPTION DE JEUX

Éléments du jeu

Objectif : c'est ce que les joueurs doivent faire pour gagner le jeu : résoudre une solution, faire correspondre, sauver ou s'échapper, courir jusqu'à l'arrivée, contrôler un territoire, explorer, collecter, forcer quelqu'un d'autre à faire quelque chose d'interdit, construire quelque chose, et ainsi de suite.

Certains jeux peuvent avoir plus d'une façon de gagner!

- *Exemple :* Dans le jeu Risk, l 'objectif est de contrôler toutes les cases du plateau.

Dynamique de base : Il s'agit de ce que les joueurs doivent **faire** pour atteindre l'objectif. Les dynamiques de base couramment utilisées sont les suivantes

- Prendre un territoire
- Prédire ou deviner quelque chose
- Collecter des objets
- Créer des modèles
- Courir jusqu'au bout
- Survivre jusqu'à la fin
- Attraper et/ou s'échapper
- Construire quelque chose
- Détruire quelque chose

Exemple : Dans *Risk*, la dynamique de base consiste à **prendre des territoires** en attaquant les territoires voisins.

Mécanismes du jeu : Ce sont les **verbes** du jeu, c'est-à-dire ce que les joueurs peuvent **faire**. Certains d'entre eux font partie de la dynamique de base, d'autres non.

Les mécanismes comprennent généralement :

- la mise en place (à quoi ressemble le jeu lorsqu'il commence)
- La victoire (comment savoir si quelqu'un a gagné)
- La progression (l'ordre dans lequel les choses se produisent)
- Les connaissances (ce que les joueurs savent ou ne savent pas sur ce qui se passe)
- Les verbes que les joueurs ou les pions peuvent utiliser

Exemple : Au Risk, les joueurs jouent à tour de rôle. Au tour de chaque joueur, ses armées peuvent attaquer des territoires, mais il peut aussi choisir la destination de ses nouvelles armées, collecter des cartes (qui peuvent être échangées contre des armées supplémentaires) et obtenir des bonus spéciaux s'il collecte tous les territoires d'un continent. Ils savent combien d'armées se trouvent sur chaque territoire du plateau, mais ils ne savent pas quelles cartes Risque chaque joueur a en main.

Règles : Elles décident de ce qui se passe lorsque les joueurs exécutent différents **verbes** ou rencontrent des **obstacles**. Parfois, les règles indiquent ce qui se passera **toujours**. Parfois, elles indiquent ce qui se produira **parfois**, en fonction des actions des autres joueurs, d'éléments aléatoires tels que les jets de dés, etc.

- *Exemple :* Dans *Risk*, les joueurs commencent chaque tour en **collectant de** nouvelles armées en fonction du nombre de territoires qu'ils contrôlent, plus les armées supplémentaires qu'ils obtiennent en contrôlant des continents ou en échangeant

des cartes. Ils **choisissent** ensuite les territoires dans lesquels les nouvelles armées vont s'installer.

- Ensuite, il peut **choisir** d'attaquer n'importe quel territoire situé à côté d'un territoire qu'il contrôle. (Il existe des règles spéciales concernant la signification de l'expression "à côté de").
- L'attaquant et le défenseur **misent** chacun un certain nombre d'armées qui se trouvent sur le territoire. En misant plus, vous avez plus de chances de gagner, mais cela vous coûtera plus d'armées si vous perdez. Le nombre d'armées misées détermine le nombre de dés à lancer pour déterminer le vainqueur.
- Si un joueur prend au moins un territoire, il peut obtenir une carte de risque.
- Après avoir attaqué (ou choisi de ne pas attaquer), un joueur peut **déplacer** autant d'armées qu'il le souhaite entre un territoire qu'il contrôle et un autre.

Les espaces : Ce sont les endroits où se déroule le jeu. Dans certains jeux, tous les espaces sont identiques, mais dans d'autres, des règles spéciales s'appliquent aux différents espaces. Il se peut que vous ne puissiez pas entrer dans certains espaces à différents moments du jeu.

- *Exemple :* Dans *Risk*, les espaces **limitrophes** déterminent où vous pouvez attaquer et déplacer des troupes. Certains espaces ne sont bordés que par un seul autre espace, d'autres par plusieurs. Certains espaces spéciaux ont des frontières inhabituelles, comme l'Alaska et le Kamchatka, qui sont situés aux extrémités opposées du plateau de jeu.

Avatars ou pièces de joueur : Ce sont les éléments que le joueur contrôle dans le jeu. Dans certains jeux, vous ne contrôlez qu'un seul pion. Dans d'autres, vous en contrôlez plusieurs. Dans certains jeux, les joueurs ont des **verbes** différents ou sont affectés différemment par les **obstacles**.

- *Exemple :* Dans *Risk*, les pions sont des armées. Chaque joueur contrôle de nombreuses armées et en obtient de nouvelles à chaque tour. Les joueurs peuvent perdre des armées en attaquant ou en étant attaqués.
    - Il existe trois types de pièces d'armée. Elles sont identiques, à l'exception du nombre d'armées qu'elles représentent : L'infanterie vaut 1 armée, la cavalerie vaut 5 armées et l'artillerie vaut 10.

Les composants : Il s'agit de tout ce qui, dans le jeu, n'est pas un pion ou un espace. Il peut s'agir d'objets ou de cartes que vous collectionnez, d'objets que vous pouvez utiliser de différentes manières ou d'éléments aléatoires comme les dés. Dans un jeu de plateau, il s'agit généralement de cartes ou de jetons. Dans un jeu vidéo, il s'agit généralement d'éléments visibles à l'écran. Dans un jeu de rôle sur table, il peut s'agir simplement de choses que vous imaginez et que vous notez sur votre feuille de personnage.

- *Exemple :* Dans *Risk*, les composants sont les dés, les différentes pièces d'armée et les cartes Risk.

©HABILOMÉDIAS 2026

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

CONCEPTION DE JEUX

Analyse de la conception du jeu

1. **Quel est l'objectif du jeu?**

   Dans le jeu Risk, la dynamique de base consiste à prendre des territoires en attaquant les territoires voisins.

2. **Quelle est la dynamique de base du jeu?**

   *Dans Risk, les joueurs peuvent **attaquer des** territoires, mais ils peuvent aussi **choisir la** destination de leurs nouvelles armées, **collecter des** cartes (qui peuvent être échangées contre des armées supplémentaires) et obtenir des bonus spéciaux s'ils **collectent** tous les territoires d'un continent.*

3. **Quels sont les mécanismes du jeu?**

   *Ce sont les **verbes** du jeu, c'est-à-dire ce que les joueurs peuvent **faire**. Certains d'entre eux font partie de la dynamique de base, d'autres non.*

4. **Quelles sont les règles de base du jeu?**

   *Dans Risk, les joueurs commencent chaque tour en **collectant de** nouvelles armées en fonction du nombre de territoires qu'ils contrôlent, plus les armées supplémentaires qu'ils obtiennent en contrôlant des continents ou en échangeant des cartes. Ils **choisissent** ensuite les territoires dans lesquels les nouvelles armées vont s'installer.*

5. Quels sont les différents espaces du jeu?

*Dans Risk, les espaces **limitrophes** déterminent les endroits où vous pouvez attaquer et déplacer des troupes. Certains espaces n'ont qu'une seule frontière, d'autres en ont plusieurs. Certains espaces spéciaux ont des frontières inhabituelles, comme l'Alaska et le Kamchatka, qui sont situés à des extrémités opposées du plateau de jeu.*

6. Qu'est-ce qu'un avatar ou une pièce de joueur?

Dans le jeu Risk, les pièces des joueurs sont des armées. Chaque joueur contrôle plusieurs armées et en obtient de nouvelles à chaque tour. Les joueurs peuvent perdre des armées en attaquant ou en étant attaqués. Il existe trois types de pièces d'armée.

7. Quelles sont les composantes du jeu?

Dans le jeu Risk, les composants sont les différentes pièces de l'armée et les cartes Risk.

©HABILOMÉDIAS 2026

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

CONCEPTION DE JEUX

Liste de contrôle d'observation

Nom ou initiales de l'étudiant									
Attentes (niveau 3)									
Démontre une connaissance et une compréhension considérables des techniques de conception de jeux									
Utilise ses compétences de planification avec une efficacité considérable									
Utilise efficacement les techniques de conception de jeux									
Applique ses connaissances des techniques de conception de jeux dans un contexte similaire avec une efficacité considérable									

Nom ou initiales de l'étudiant									
Attentes (niveau 3)									
Démontre une connaissance et une compréhension considérables des techniques de conception de jeux									
Utilise ses compétences de planification avec une efficacité considérable									
Utilise efficacement les techniques de conception de jeux									
Applique ses connaissances des techniques de conception de jeux dans un contexte similaire avec une efficacité considérable									

Nom ou initiales de l'étudiant									
Attentes (niveau 3)									
Démontre une connaissance et une compréhension considérables des techniques de conception de jeux									
Utilise ses compétences de planification avec une efficacité considérable									
Utilise efficacement les techniques de conception de jeux									
Applique ses connaissances des techniques de conception de jeux dans un contexte similaire avec une efficacité considérable									

©HABILOMÉDIAS 2026

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

CONCEPTION DE JEUX

Commentaires constructifs

Complétez ce feedback pour le jeu de votre partenaire. Fournissez autant de détails spécifiques que possible.

Le jeu est-il clair et facile à comprendre? Qu'est-ce qui l'a rendu facile ou difficile à comprendre?	
Le jeu vous a-t-il offert des choix intéressants? En quoi ces choix étaient-ils intéressants? Quels autres choix auriez-vous aimé faire?	
Quelles parties du jeu ont été les plus amusantes? Qu'est-ce qui les a rendues amusantes?	
Quelles parties du jeu étaient moins amusantes? Qu'est-ce qui pourrait être changé pour les rendre plus amusantes?	
Quelles autres suggestions pouvez-vous faire pour améliorer l'histoire? *Dans quelle mesure les différents éléments du jeu ont-ils bien fonctionné ensemble? (Par exemple, les avatars/pièces ont-ils été adaptés aux mécanismes du jeu)?*	

©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca