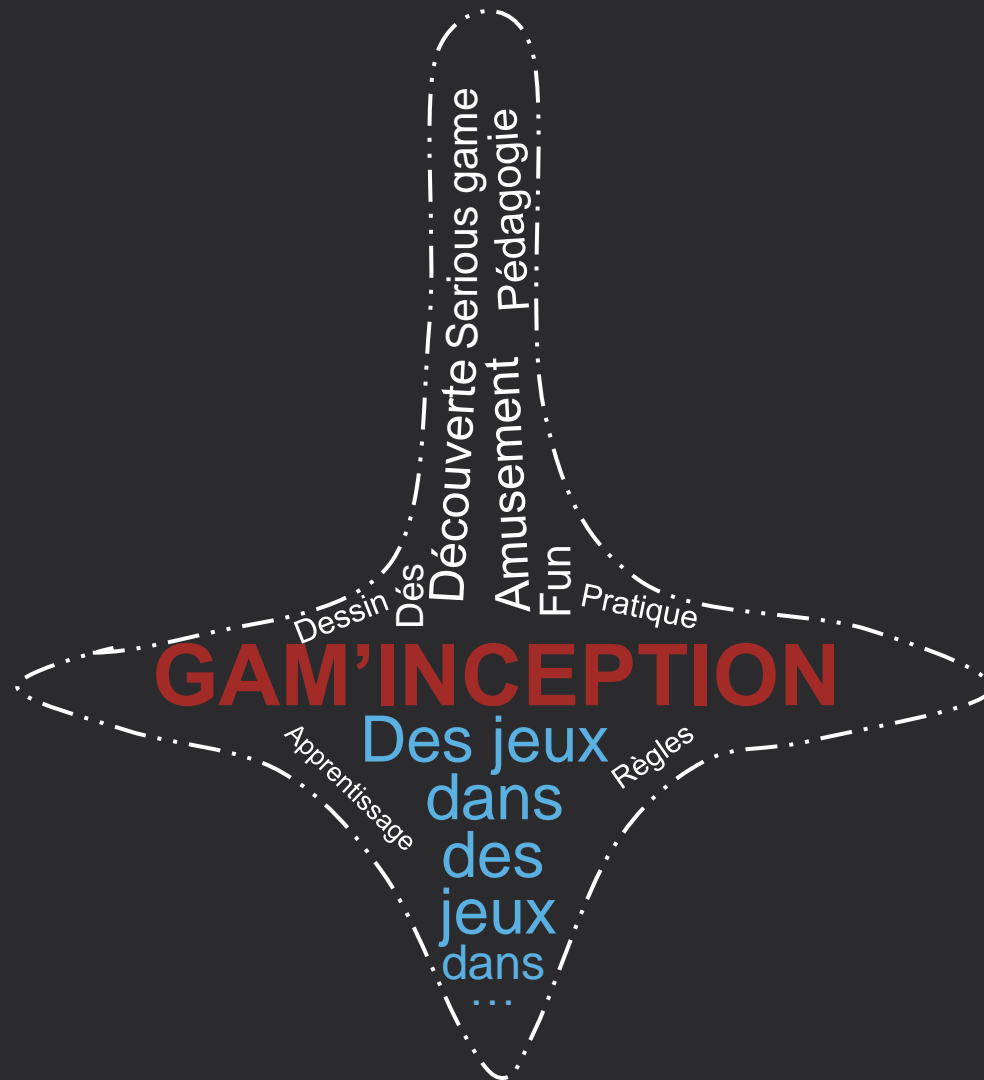
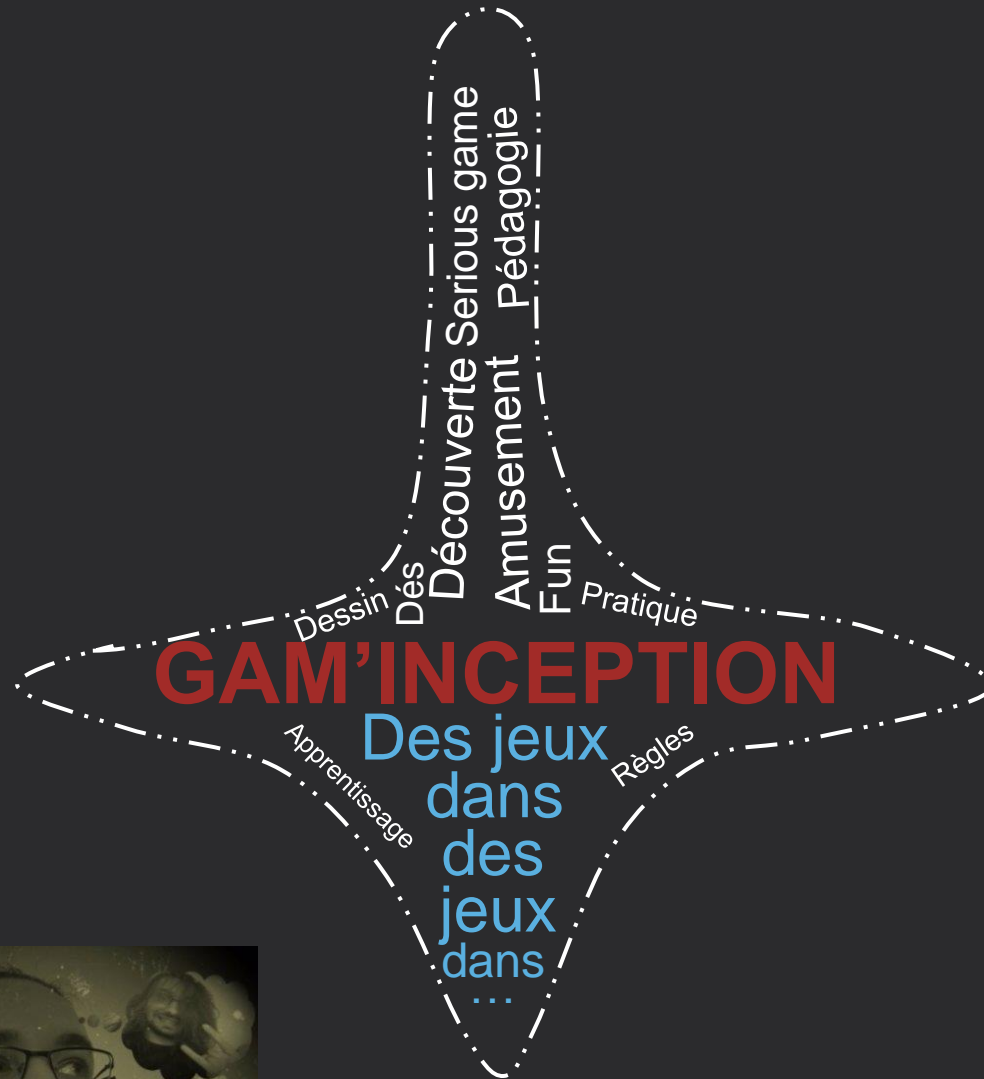


GAM'INCEPTION
Des jeux
dans
des
jeux
dans
...

Dessin Dés Découverte Serious game
Amusement Pédagogie
Fun
Pratique
Règles
Apprentissage





Gaël Rebmann

Dessine-moi un jeu

- Venez me défier sur une épreuve de dessin : prenez vos meilleurs feutres et représentez un jeu !

Dessine-moi un jeu

- Venez me défier sur une épreuve de dessin : prenez vos meilleurs feutres et représentez un jeu !
- Illustration de mon talent de dessinateur :

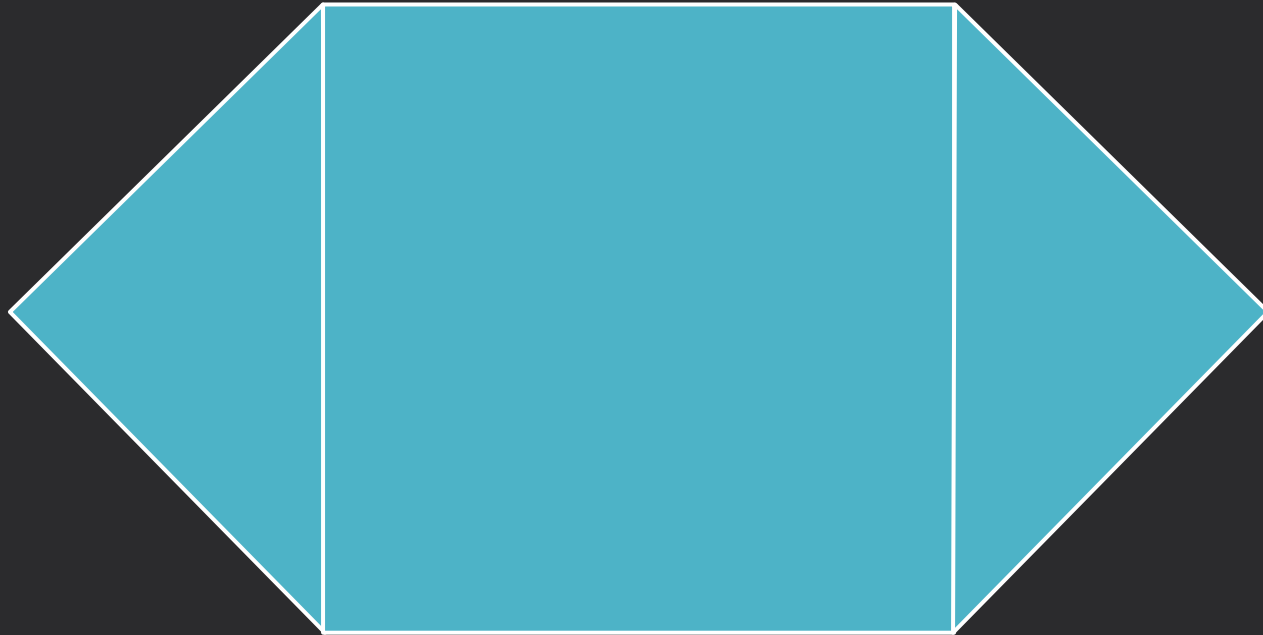


Dessine-moi un jeu

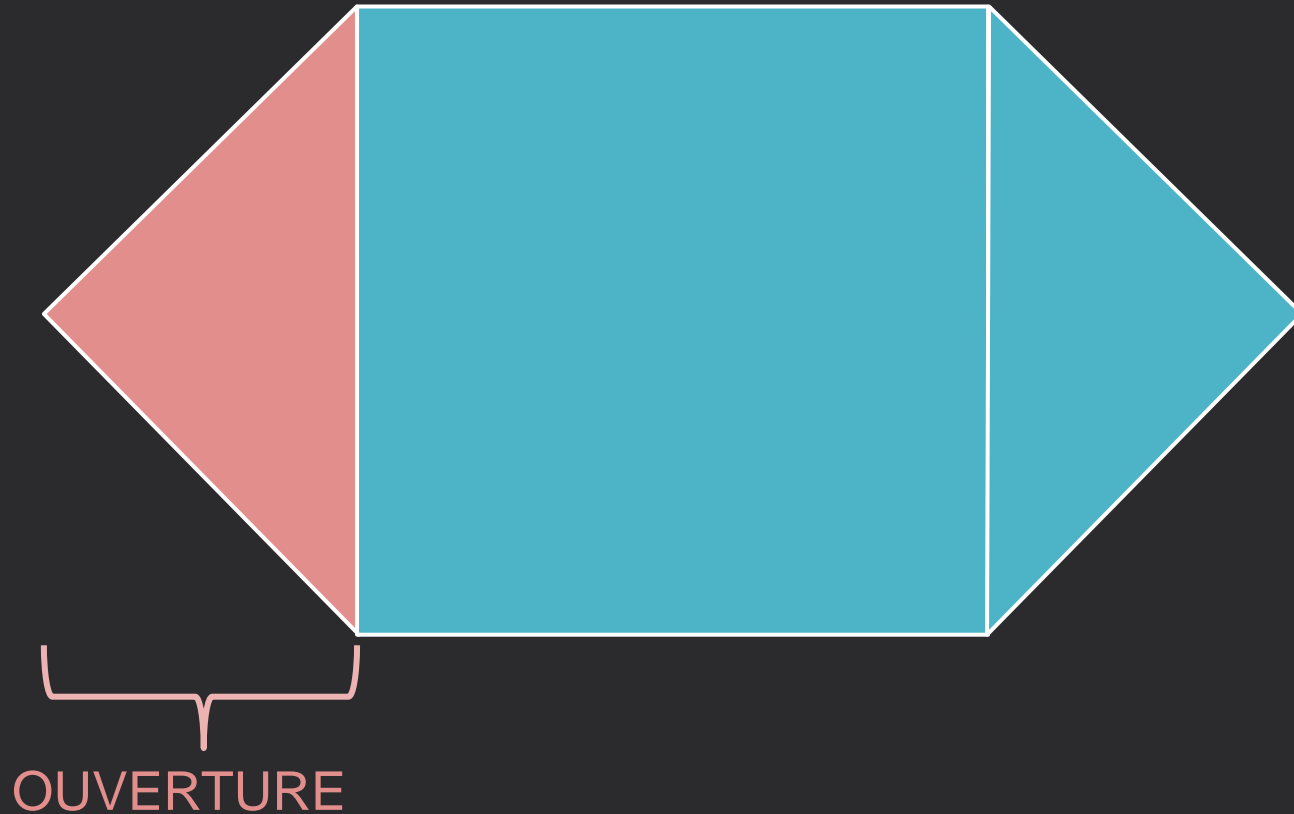
- Venez me défier sur une épreuve de dessin : prenez vos meilleurs feutres et représentez un jeu !
- Illustration de mon talent de dessinateur :
- Le vainqueur, désigné par l'assistance, remportera 3 points



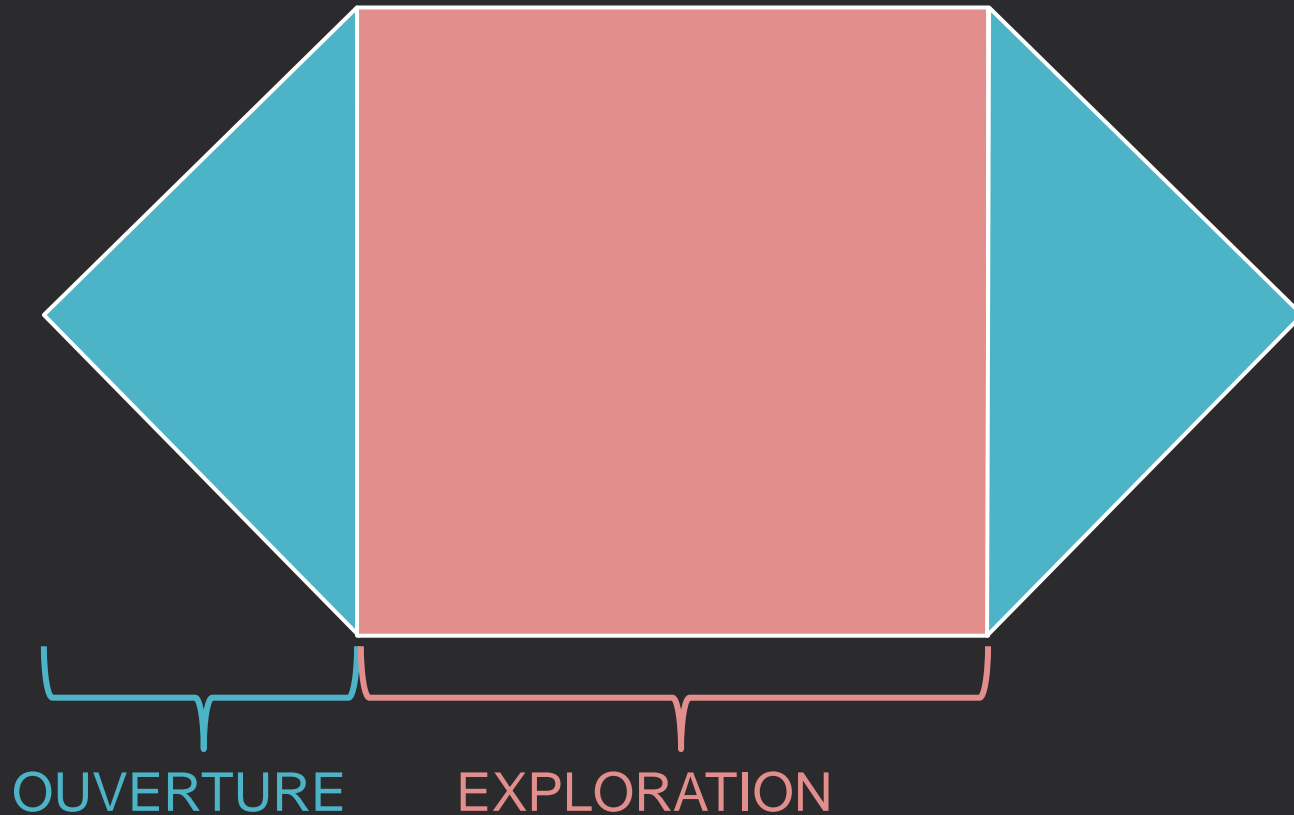
Dessine-moi un jeu serious game



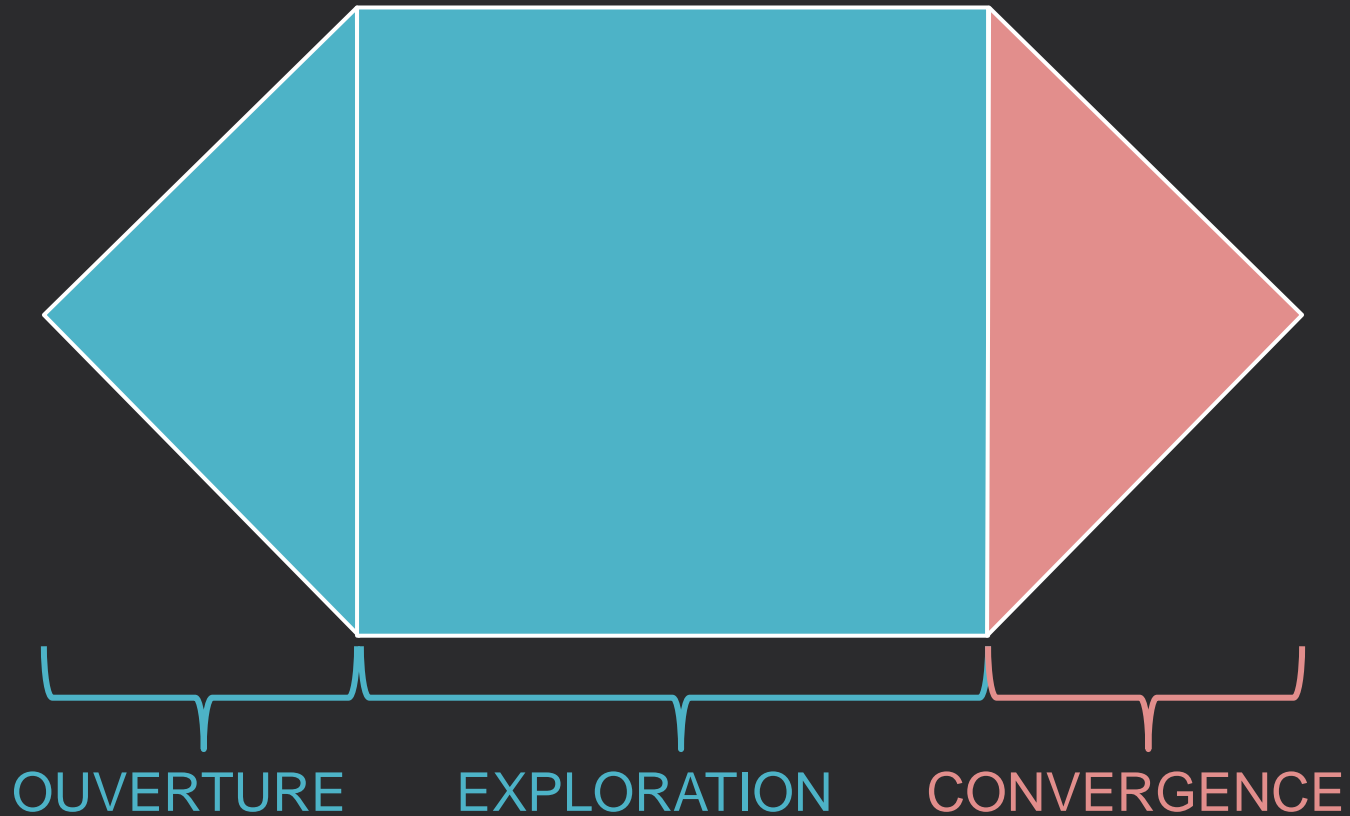
Dessine-moi un jeu serious game



Dessine-moi un jeu serious game



Dessine-moi un jeu serious game



Cet atelier est un jeu ?

Cet atelier est un jeu ?

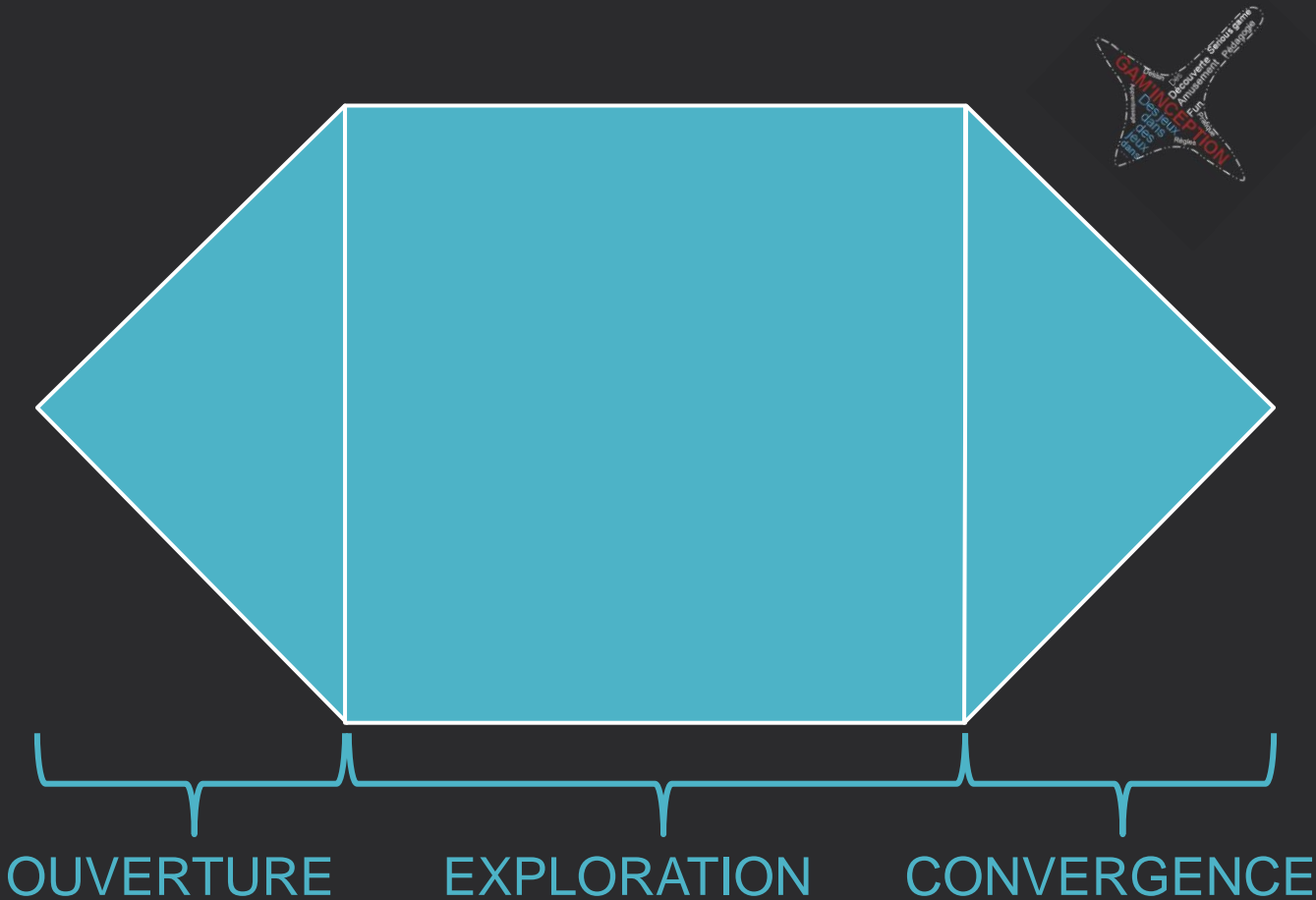
- Il y a des points...

Cet atelier est un jeu ?

- Il y a des points...
 - » A chaque étape
 - » 3 points pour chaque Gam'inception détectée



Exemple...



Cet atelier est un jeu ?

- Il y a des points...
 - » A chaque étape
 - » 3 points pour chaque Gam'inception détectée
- Il y a des règles :
 - » Elles seront expliquées à chaque étape



Cet atelier est un jeu ?

- Il y a des points...
 - » A chaque étape
 - » 3 points pour chaque Gam'inception détectée
- Il y a des règles :
 - » Elles seront expliquées à chaque étape
- Il y a un but du jeu



OK, c'est quoi le but du jeu ?

OK, c'est quoi le but du jeu ?

Découvrir que...



OK, c'est quoi le but du jeu ?

Découvrir que...



CREER DES SERIOUS
GAMES !

OK, mais pourquoi je créerais un jeu ?

OK, mais pourquoi je créerais un jeu ?

- Un serious game sert à apprendre.
 - » On apprend naturellement en jouant. C'est d'ailleurs le mode d'apprentissage n°1 des enfants
 - » On apprend mieux en manipulant les concepts, en se mettant en situation
 - » On retient mieux les choses vécues



OK, mais pourquoi je créerais un jeu ?

- Un serious game sert à apprendre.
 - » On apprend naturellement en jouant. C'est d'ailleurs le mode d'apprentissage n°1 des enfants
 - » On apprend mieux en manipulant les concepts, en se mettant en situation
 - » On retient mieux les choses vécues

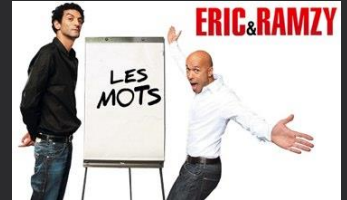


- Un serious game sert à persuader.
 - » Vous ne convainquez pas les participants vous-même à force d'arguments. Ils découvrent seuls les bienfaits d'un concept



OK, mais pourquoi je créerais un jeu ?

- Un serious game sert à apprendre.
 - » On apprend naturellement en jouant. C'est d'ailleurs le mode d'apprentissage n°1 des enfants
 - » On apprend mieux en manipulant les concepts, en se mettant en situation
 - » On retient mieux les choses vécues



- Un serious game sert à persuader.
 - » Vous ne convainquez pas les participants vous-même à force d'arguments. Ils découvrent seuls les bienfaits d'un concept



- Un serious game maison est plus adapté.
 - » Vous pouvez utiliser des mécaniques qui fonctionnent bien sur les participants
 - » Vous pouvez utiliser un thème qui va leur parler



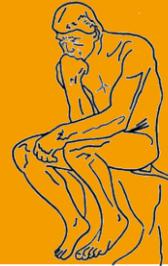
OK, mais c'est quoi la recette ?

OK, mais c'est quoi la recette ?

1



2



3

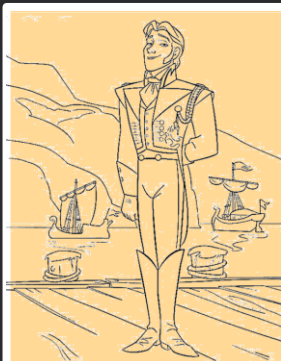


Escape from Venice

4



7



6

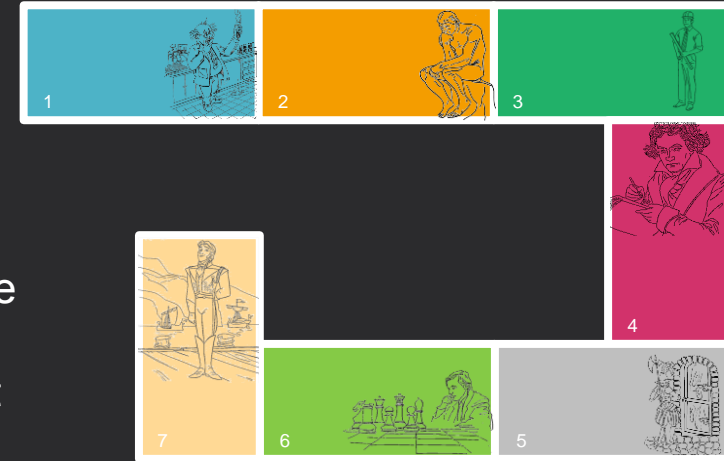


5



OK, mais c'est quoi la recette ?

- Vous allez découvrir les étapes nécessaires à la création d'un serious game
- Il y a trois rôles :
 - animateur
 - maître du jeu (il fait partie d'une équipe)
 - joueur (il fait partie d'une équipe)
- Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et :
 - le joueur actif place le personnage de l'équipe sur la case correspondante
 - le maître du jeu lis le passage correspondant dans le livret d'aventure. Il utilise toujours la première résolution possible dans le livret
 - le joueur actif prend les tokens éventuellement remportés
- Si un joueur est récompensé, le maître du jeu note le numéro de la case où se trouve le personnage. Cela crée une combinaison
- Si un joueur est récompensé d'un laissez-passer :
 - le joueur communique à l'animateur la combinaison complète de son aventure
 - le joueur procède au décompte du score de son aventure et le communique à l'animateur
- Si la combinaison complète d'une aventure n'a pas déjà été donnée par une autre équipe, vous remportez 5 points
- Vous pouvez jouer autant d'aventures que vous le souhaitez dans le temps imparti. Réinitialisez simplement vos récompenses au début de chaque partie



Exemple

5



5



Si vous possédez



C'est bien ça, vous avez bien compris. Vous allez devoir peindre une île que vous n'avez jamais vue d'après les notes d'un poète que vous ne rencontrerez jamais...

Joie !

5



Si vous ne possédez
aucun de ces tokens



Le Doge vient de vous convoquer. En tant que peintre officiel, il aimerait que vous peiniez la dernière conquête vénitienne : l'île de Tenedos. Seulement, il ne souhaite pas attendre que vous fassiez le voyage. Il vous suggère d'utiliser les notes de Jean Bodel que les archivistes conservaient précieusement. En revanche, il sera difficile de parler à Bodel lui-même. Il a contracté la lèpre...

Si disponible, **prenez le Token** suivant :



Inscrivez l'étape

5



à la feuille de route de votre aventure

OK, mais c'est quoi la recette ?

- Vous allez découvrir les étapes nécessaires à la création d'un serious game
- Il y a trois rôles :
 - animateur
 - maître du jeu (il fait partie d'une équipe)
 - joueur (il fait partie d'une équipe)
- Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et :
 - le joueur actif place le personnage de l'équipe sur la case correspondante
 - le maître du jeu lis le passage correspondant dans le livret d'aventure. Il utilise toujours la première résolution possible dans le livret
 - le joueur actif prend les tokens éventuellement remportés
- Si un joueur est récompensé, le maître du jeu note le numéro de la case où se trouve le personnage. Cela crée une combinaison
- Si un joueur est récompensé d'un laissez-passer :
 - le joueur communique à l'animateur la combinaison complète de son aventure
 - le joueur procède au décompte du score de son aventure et le communique à l'animateur
- Si la combinaison complète d'une aventure n'a pas déjà été donnée par une autre équipe, vous remportez 5 points
- Vous pouvez jouer autant d'aventures que vous le souhaitez dans le temps imparti. Réinitialisez simplement vos récompenses au début de chaque partie



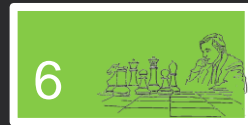
Escape from Venice : les différentes étapes pour créer un serious game



Constat



Idée d'une solution



Mécanique

Escape from Venice : les différentes étapes pour créer un serious game



Constat



Test



Idée d'une solution



Métaphore parlante



Mécanique



Simplification

Escape from Venice : les différentes étapes pour créer un serious game



Constat



Test



Idée d'une solution



Métaphore parlante



Mécanique

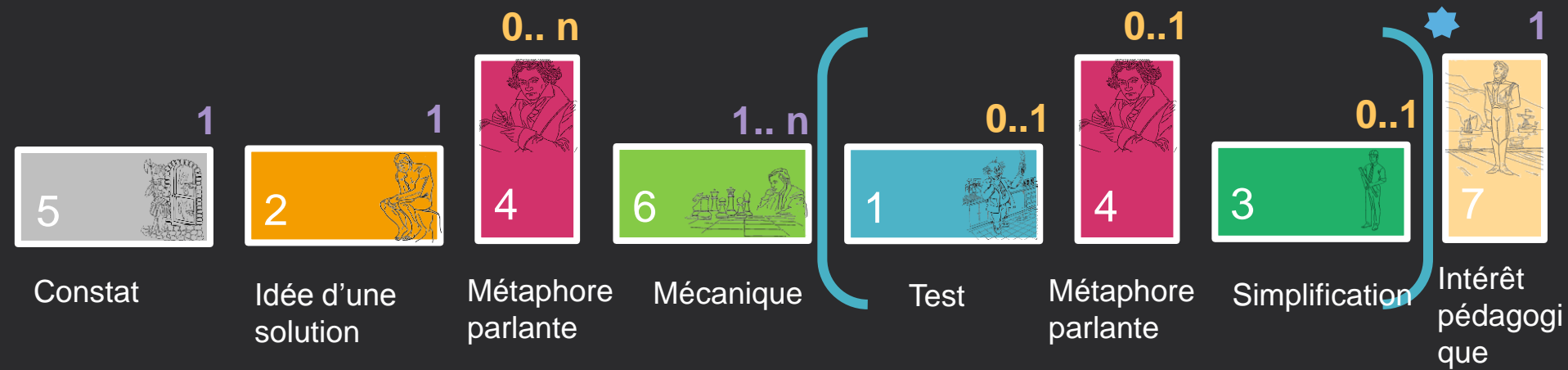


Simplification



Intérêt pédagogique

Escape from Venice : les combinaisons possibles de l'aventure

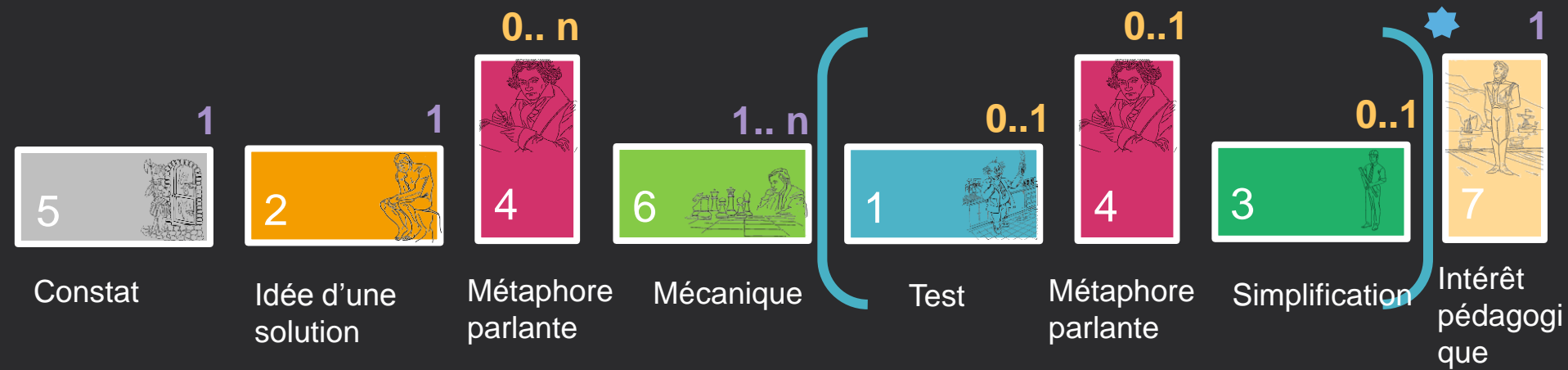


1.. n **Obligatoire**

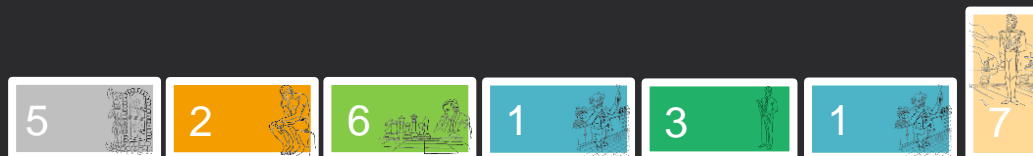
0.. n **Optionnel**

() * **Séquence répétable**

Escape from Venice : les combinaisons possibles de l'aventure



Exemple de séquence valide :



A vos fourneaux !

Créez, vous aussi, un jeu expliquant les sept étapes pour... créer un jeu !

A vos fourneaux !

Créez, vous aussi, un jeu expliquant les sept étapes pour... créer un jeu !

- Vous allez créer un serious game permettant de découvrir les étapes nécessaires à la création d'un serious game
- Il y a deux rôles :
 - animateur
 - Joueur/créateur (il fait partie d'une équipe)
- Simultanément toutes les équipes travaillent pour créer chacune leur jeu
- La première équipe à terminer la confection de son jeu le signale à l'animateur et marque 5 points
- A bout de 30 minutes, les équipes expliquent leur jeu aux autres
- Les équipes votent pour désigner le meilleur jeu. Le vainqueur remporte 10 points



A vos fourneaux !

Créez, vous aussi, un jeu expliquant les sept étapes pour... créer un jeu !



Constat



Idée d'une solution



Mécanique



Test



Métaphore parlante



Simplification



Intérêt pédagogique

A vos fourneaux !

Créez, vous aussi, un jeu expliquant les sept étapes pour... créer un jeu !



Constat



Idée d'une solution



Mécanique



Test



Métaphore parlante



Simplification



Intérêt pédagogique

Idées de mécaniques :

- Labyrinthe
- 421
- Solitaire
- Snakes'n Ladders
- Modifier mon jeu de l'oie
- Autre (à vous de voir !)

A vos fourneaux !

Créez, vous aussi, un jeu expliquant les sept étapes pour... créer un jeu !



Constat



Idée d'une solution



Mécanique



Test



Métaphore parlante



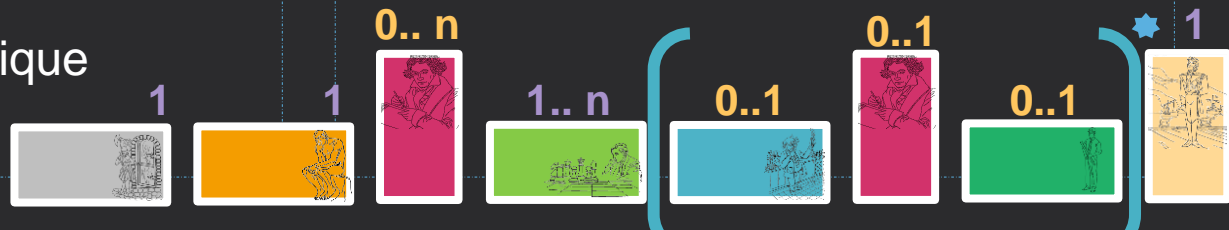
Simplification



Intérêt pédagogique

Idées de mécaniques :

- Labyrinthe
- 421
- Solitaire
- Snakes'n Ladders
- Modifier mon jeu de l'oie
- Autre (à vous de voir !)



Quelques secrets (de grand-mère ?) pour réussir la création de votre mécanique

Astuce n°1 :

- Utiliser des mécaniques existantes !

Quelques secrets (de grand-mère ?) pour réussir la création de votre mécanique

Astuce n°1 :

- Utiliser des mécaniques existantes !
- Pour ça, vous pouvez faire de la veille techno

Quelques secrets (de grand-mère ?) pour réussir la création de votre mécanique

Astuce n°1 :

- Utiliser des mécaniques existantes !
- Pour ça, vous pouvez faire de la veille techno



Quelques secrets (de grand-mère ?) pour réussir la création de votre mécanique

Astuce n°2 :

- Modifier un jeu existant !

Quelques secrets (de grand-mère ?) pour réussir la création de votre mécanique

Astuce n°2 :

- Modifier un jeu existant !
- Pour ça, vous pouvez faire de la veille techno

Quelques secrets (de grand-mère ?) pour réussir la création de votre mécanique

Astuce n°2 :

- Modifier un jeu existant !
- Pour ça, vous pouvez faire de la veille techno



Quelques secrets (de grand-mère ?) pour réussir la création de votre mécanique

Astuce n°3 :

- Commencer par poser les objectifs pédagogiques
- Prioriser les objectifs pédagogiques
- Créer la mécanique itérativement en ajoutant les objectifs un par un



Quelques secrets (de grand-mère ?) pour réussir la création de votre mécanique

Astuce n°4 :

- Avoir une vague idée de ce qu'on veut
- Faire confiance à l'intelligence collective pour créer la mécanique
- Surtout, simplifiez ensuite !



Quelques secrets (de grand-mère ?) pour réussir la création de votre mécanique

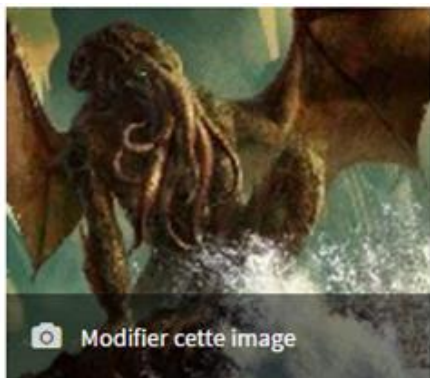
Astuce n°4 :


- Avoir une vague idée de ce qu'on veut
 - Faire confiance à l'intelligence collective pour créer la mécanique
 - Surtout, simplifiez ensuite !
-
- Pour ça, il vous faut... parler à des gens...



Questions





 [Modifier cette image](#)

Atanaheim

[Contact](#)

ANNÉE DE RÉFÉRENCEMENT

2011

LANGUE

Français

INDICE

1828

MY GAME LIBRARY (529)

 GAMES I WANT (27)

MY LISTS

MES AVIS (115)

Dans ma ludothèque

Voici les jeux que j'ai en ma possession.



Lords of Xidit



Le Seigneur des
Anneaux : Voyage
au Mordor



The World of Smog
: Au service de sa
majesté



Le dernier banquet



Chasseurs de
légendes



Millions of Dollars



Guildes



Hanamikoji



Not Alone



RONE



Questions



Mon Blog



FUN WITH A TWIST