



Créer un jeu de société

Athénée Royal Agri-Saint-Georges
Français 1C
Activité de dépassement

Professeurs: Mmes Castro, Depermentier, Vanberg
Avril 2020

Il existe bien des manières de réviser agréablement son français.

Ici, ton travail va être difficile: tu vas devoir **créer un jeu de société sur le thème du français**. alors arme-toi de ton cours, d'un papier et d'un crayon, et en avant!



Voici quelques étapes à respecter ou des pistes à suivre.

1. Choisis le thème

Quel va être le thème de ton jeu? La conjugaison? L'orthographe? Les natures des mots? Feuillette ton cours (fiches outils) pour trouver la partie sur laquelle tu vas pouvoir questionner les autres... ou remporter la partie!



2. Choisis le genre de ton jeu

Des jeux de société, il y en a des tonnes! Choisis le genre de jeu que tu veux développer. Certains jeux, comme le jeu de l'oie, sont en fait une course vers une ligne d'arrivée. Un jeu de Monopoly est déjà plus complexe, puisqu'il y a, en plus, des cartes à tirer. Un jeu de coopération comme Le Corbeau unit tous les joueurs vers l'aboutissement d'un but commun. Un jeu de cartes peut se jouer seul ou en équipes. Alors, que vas-tu choisir?

3. Trouve la mécanique pour développer le jeu



La mécanique, c'est la manière dont les joueurs interagissent avec le jeu et entre eux. Au Monopoly, la mécanique du jeu est centrée autour du lancer de dés, de l'achat et de la vente de propriétés et du gain d'argent. La mécanique du jeu Stratego implique le déplacement de pièces sur un grand plateau et la résolution de conflit entre les joueurs en lançant des dés.

Il existe des mécaniques de jeu que tu connais déjà, par exemple les tours de joueurs, le lancer de dés, le déplacement de pièces, le tirage de cartes, le placement d'objets, la mise aux enchères, etc. ...

4. Trouve les limites de joueurs, de temps et de taille.

Les limites peuvent être la taille du plateau, le nombre de joueurs impliqués ou le nombre de cartes. La taille du plateau et le nombre de cartes vont influencer le temps nécessaire

aux joueurs pour finir la partie. Lorsque tu choisis ces limites, tu dois réfléchir aux choses suivantes:

- Le nombre de joueurs impliqués dans le jeu : le jeu sera-t-il amusant avec seulement deux joueurs ? Quel est le nombre de joueurs maximum ? Y aura-t-il assez de cartes ou de pions ?
- La durée moyenne de la partie : en plus, la première partie dure généralement plus longtemps. Les joueurs ont besoin de temps pour apprendre les règles.
- La taille du jeu : les grands plateaux de jeu vont généralement ajouter de la complexité et de la durée au jeu, mais ils rendent aussi le jeu plus encombrant.



5. Décide de la manière dont le jeu va se gagner.

Quelles sont les conditions à remplir pour gagner la partie?

- Pendant les jeux de course, les joueurs doivent se dépêcher pour atteindre en premier la ligne d'arrivée.
- Les jeux à gain demandent aux joueurs d'accumuler des possessions, par exemple des points ou des cartes spéciales. À la fin du jeu, c'est celui qui en a le plus qui gagne.
- Les jeux de coopération impliquent des joueurs qui travaillent ensemble à un objectif commun, par exemple réparer un sous-marin ou arrêter une épidémie (c'est de circonstance...).
- Les jeux de construction s'appuient sur des cartes pour faire avancer la partie. Les joueurs gagnent, volent ou échangent des cartes pour renforcer leur main et atteindre le but du jeu.

6. Ecris les règles de base de ton jeu.

Elles vont certainement changer au fur et à mesure que tu penses à ton jeu et que tu le construis. Tu dois garder les points suivants en tête:

- Le joueur qui commence : de nombreux jeux décident qui commence en lançant des dés ou en tirant une carte. Le joueur ayant le dé ou la carte la plus élevée démarre
- Le tour du joueur : que peuvent faire les joueurs pendant leur tour ? Pour équilibrer la durée de chaque tour, n'autorise qu'une action par joueur à chaque tour.
- L'interaction entre les joueurs : comment les joueurs vont-ils s'influencer les uns les autres ? Par exemple, ceux qui se retrouvent sur le même carré pourraient entrer en « duel » en lançant les dés pour obtenir le chiffre le plus élevé.
- Le dénouement du jeu : le résultat pourrait être décidé par un simple lancer de dés. Certains événements spéciaux pourraient demander des cartes spécifiques ou un certain résultat aux dés (par exemple un double 6).

7. La construction de ton jeu



Petit conseil: réalise un prototype, un genre de brouillon avec lequel tu vas jouer 2 ou 3 parties. Tu pourras ainsi améliorer ton jeu en fonction du résultat espéré. Pour ce prototype, évite les détails artistiques, inutiles pour le moment. Teste-le toi-même et joue plusieurs parties, ainsi tu verras les choses à améliorer!

Ensuite tu vas pouvoir fabriquer la version définitive de ton jeu. Utilise ce que tu as chez toi: des cartons d'emballage, des feuilles, des emballages de chocolat, des bouchons, de la couleur, ... bref tout ce que tu pourras trouver!

N'hésite pas à illustrer ton jeu: aie confiance en tes capacités artistiques et laisse libre cours à ton imagination!

8. En famille

C'est le moment de faire découvrir ton jeu à ta famille, Présente ton jeu, expliques-en les règles, et ... qui va gagner?



Bon amusement!

Tu présenteras ton jeu à la classe à la rentrée, après le déconfinement.
Je me réjouis d'y jouer!

Cette méthode de création de jeu est inspirée du site suivant:

<https://fr.wikihow.com/cr%C3%A9er-son-propre-jeu-de-soci%C3%A9t%C3%A9>