**T4 - Mécaniques de jeux**

| **Public:** Stagiaires APPRO ANIM - Aout 2024  **Type de formation:** APPRO ANIM/AS  **Durée:** 2h  **Rédacteur/ices:**  **Nombre de stagiaires:** |
| --- |

## Objectifs opérationnels

1. Citer des mécaniques différentes de jeux
2. Être capable décomposer une animation en fonction de ses mécaniques, compétence nécessaire et matériel
3. Utiliser les mécaniques comme support de création d’animation

## Matériel

* 3 exemplaire d’intellijeu

## Déroulement

| **Horaire**  **cumulé** | **Durée** | **Qui ?** | **Programme** |
| --- | --- | --- | --- |
| 00h00 | 10’ |  | - C’est quoi votre grand jeu préféré ? votre jeu détesté  - Pourquoi vous l'aimez ? / detestez?  - C’est quoi un jeu ?  - Pourquoi on s’amuse ? |
| 00h10 | 20’ |  | **Expérimentation – Jouer à un Jeu !**  Il s’agit de jouer à un jeu pour l’avoir bien en tête et pouvoir ensuite proposer au stagiaire de le décomposer en terme de Mécanisme, Compétence et Matériel.  Proposition de jeu : La Thèque (en 5 min) |
| 00h30 | 30’ |  | **Décomposition du jeu :**  Nous allons maintenant décomposer le jeu en différentes composantes pour cela nous allons utiliser un jeu de cartes que vous allez découvrir.  Il a 4 type de cartes :  - Les compétences utilisé par les joueurs  - Le matériel utilisé lors du jeu  - Les mécaniques de jeu  - Les terrains.  Diviser les stagiaires en groupe de minimum 4 personnes et distribuer un exemplaire d’intellijeu par équipe. Les stagiaires mélangent les cartes et les distribuent à chaque membre de l’équipe.  Chaque stagiaire lit ses cartes et trouve quelle carte correspond à un élément du jeu.  Quand il trouve une carte qui correspond, il la lit aux autres et propose de la poser au centre dans la décomposition du jeu. L’équipe discute si il est d’accord avec sa proposition.  On recommence jusqu’à qu’il n’y ait plus de proposition de carte.  À la fin, l’ensemble des cartes au centre forme une décomposition du jeu.  La décomposition est subjective et peut être différente d’une équipe à l’autre.  Proposer aux équipes de modifier le jeu pour ajouter une des mécaniques suivante (une mécanique par équipe)  - Mini-jeu  - Gestion de ressource  - Camouflage |
| 1h00 | 15min |  | **Deux jeux possible pour s’approprier des mécanique de jeux**  **Jeu 1 : Trouver un jeu**  - L’équipe pioche une mécanique de jeux et doit trouver 3 jeu qui utilise cette mécanique.  **Jeu 2 : Décomposer retrouver**  Chaque équipe choisit un jeu à faire deviner aux autres (ou on fourni un jeu)  Il décompose le jeu et donne sa décomposition à l’équipe voisine qui doit deviner quel jeu a été décomposé. |
| 1h15 | 45min |  | **Créer un jeu original à partir de contraintes**  Créer un jeu à partir de zéro peut être un défi. Se donner des contraintes permet de libérer la créativité.  Chaque équipe pioche une carte par catégorie  Objectif : Créer un jeu à partir des contraintes choisi  Imaginez le jeu que vous ferez durant votre première rencontre de l’année |