

Boîte à outils pédagogique

Outils de jeu

Mécanismes de jeu : alliance, coopération, échange

Explication du mécanisme

La création d'une activité ludique nécessitant un travail de groupe peut s'avérer délicate, mais ce genre d'activité présente de nombreux avantages, notamment en termes d'équité, d'inclusion et d'interactivité. Même dans un jeu où les joueurs sont en compétition les uns contre les autres, il existe toujours des possibilités d'alliance, de coopération ou d'échange pour s'assurer que tous les joueurs progressent et apprennent efficacement, surtout si certains sont bloqués ou ont plus de mal que d'autres. Des collaborations et des traités de paix peuvent être mis en place à certains moments de l'aventure, ce qui permet que chaque partie bénéficie du processus. Ainsi, les joueurs peuvent décider :

- **D'unir leurs forces** : si les joueurs doivent affronter un ennemi commun, résoudre une énigme complexe ou obtenir un objet caché ou difficile à atteindre, ils peuvent devenir des alliés temporaires et profiter des compétences ou des capacités de chacun en unissant leurs forces afin de remporter une victoire commune et d'avancer ensuite chacun de leur côté.

Cette dynamique peut être imposée aux joueurs à un moment de l'histoire où ils sont tous confrontés à un élément similaire, et où ils perdent de l'énergie, du temps et des ressources s'ils ne collaborent pas pour surmonter cet obstacle commun.

- **D'échanger des ressources** : si un joueur constate qu'un autre joueur a quelque chose dont il a besoin et qu'il a lui-même quelque chose dont un autre joueur pourrait avoir besoin, un accord équitable ou un échange égal d'une

ressource peut être réalisé, de sorte que chaque joueur puisse avancer au lieu d'être bloqué sans les éléments nécessaires qu'un autre joueur possède déjà.

Il peut s'agir d'échanger des cartes, des indices, des informations ou des objets, de transférer des points ou des caractéristiques, de changer de position sur le plateau ou d'étapes dans l'histoire : chacun résout l'énigme, la question ou la tâche de l'autre.

- **De partager des ressources** : moins direct qu'un échange. Après avoir accumulé un certain nombre de ressources, d'objets, d'informations ou de points, les joueurs peuvent se mettre d'accord et répartir leurs découvertes de manière égale ou proportionnelle en fonction des besoins de chacun et ainsi s'enrichir mutuellement. Si chaque joueur dispose d'un certain nombre de cartes ou d'indices, ils peuvent tous montrer ce qu'ils ont rassemblé et bénéficier des efforts de chacun pour avancer sur la base d'une connaissance désormais commune.

Cela pourrait être particulièrement recommandé pour les groupes d'élèves dont les connaissances préalables ou les niveaux de compétence varient ainsi que pour les groupes dans lesquels se trouvent des joueurs atteints de troubles de l'apprentissage ou d'autres problèmes qui pourraient rendre le jeu inégal et exclusif, accentuant ainsi le fossé entre eux et les autres élèves.

La possibilité d'imposer la coopération et la solidarité pour certaines étapes ou certains points de l'histoire devrait être envisagée, car il se pourrait que les joueurs refusent de partager ce qu'ils ont récolté grâce à leurs efforts. Dans ce cas, faites en sorte que certaines parties ne puissent pas être résolues si les élèves jouent individuellement, ou faites en sorte qu'il y ait plus d'un vainqueur.

Même si la compétition peut être saine et susciter des défis et de l'intérêt, elle doit rester équitable et ouverte à tous. Il est également important de favoriser la solidarité et l'esprit d'équipe ainsi que d'enseigner des compétences en matière de collaboration, de communication et de coopération.