

# Grille d'universalité détaillée

## Introduction

Avant de vous lancer dans l'adaptation de votre jeu, nous vous conseillons de lire le guide pratique, qui vous permettra de comprendre comment remplir cette grille.

Cette grille d'universalité détaillée vous accompagnera pas à pas dans votre analyse et votre adaptation du jeu par un ensemble de questionnements et de tableaux à remplir. Elle doit être utilisée de concert avec le guide pratique pour que son remplissage se fasse aisément. N'hésitez pas à vous référer au guide lorsque des informations vous manquent.

## 1. Analyse préalable au temps de jeu

### A) Analyse du jeu tel que proposé par le fabricant

Nom du jeu :

Auteur :

Illustrateur :

Éditeur :

Liste du matériel présent dans la boîte :

- |   |   |
|---|---|
| ◆ | ◆ |
| ◆ | ◆ |
| ◆ | ◆ |
| ◆ | ◆ |
| ◆ | ◆ |
| ◆ | ◆ |

Principe du jeu (résumé rapide de la mécanique et/ou de l'intérêt du jeu) :

Durée :

Nombre de joueurs :

Avec vos propres mots, simplement et sans être exhaustif, qu'est-ce que les joueurs doivent être capables de faire pour jouer au jeu en autonomie (par exemple : lire, écrire, compter, bluffer...) ? :

## B) Indice d'universalité et malléabilité du jeu

### Étape 1 : Universalité du jeu sans adaptation :

Dans un premier temps, vous analyserez le degré d'universalité du jeu de base sans adaptation :

#### Consigne

Pour chacune des 5 branches du diagramme araignée ci-dessous, positionnez une croix selon votre ressenti d'après le barème suivant de 0 à 5 :

0 = pas du tout  $\leftrightarrow$  5 = tout à fait

Vous valoriserez le jeu positivement avec une note proche de 5 si le jeu de base n'a pas besoin d'être adapté pour être joué de manière universelle.

Un tableau alternatif à la grille est disponible en fin de paragraphe.

*Le détail de chaque catégorie est à retrouver en page 39 et 40 du guide.*

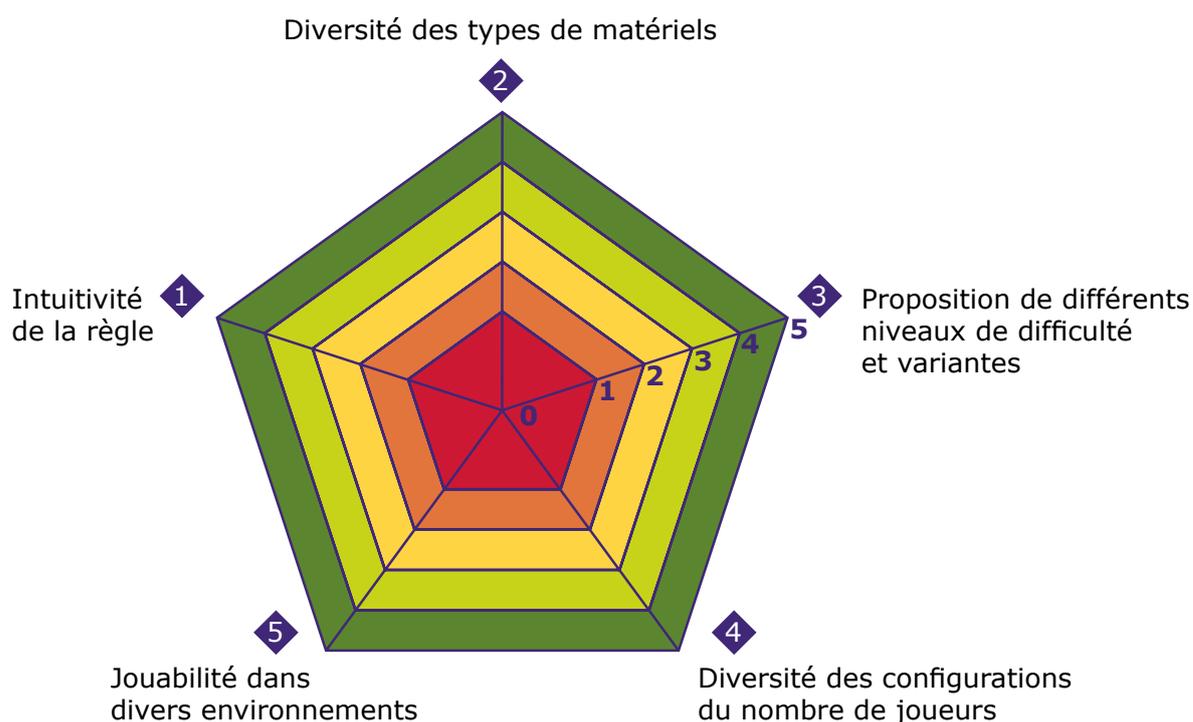


Tableau alternatif à la grille :

Indices	Scores sur 5
1 Intuitivité de la règle	
2 Diversité des types de matériels et du nombre de pièces	
3 Proposition de différents niveaux de difficulté et variantes	
4 Diversité des configurations du nombre de joueurs	
5 Jouabilité dans divers environnements	
<b>Moyenne des 5 indices</b>	

## Étape 2 : Potentiel d'adaptation du jeu :

Dans la première étape, vous avez analysé le jeu tel qu'il a été pensé par l'auteur et l'éditeur, voyons maintenant si celui-ci pourrait être plus universel ! Dans cette seconde étape, il ne vous est pas demandé d'analyser l'adaptation que vous ferez dans la seconde partie mais bien le pouvoir d'adaptation et de malléabilité du jeu.

En résumé, cette étape 2 vous permet de trouver des idées pour la partie suivante. Ce jeu a-t-il un potentiel d'adaptation ? Ce ne sera que dans la partie suivante que vous choisirez concrètement comment vous adapterez le jeu. Ici, vous devez réfléchir en termes de potentialité, laquelle peut être représentée par un score amélioré sur certains items par rapport à votre précédente analyse. Ainsi, même si l'une des caractéristiques a un potentiel nul en termes de malléabilité, le score final de la branche en question ne pourra pas être inférieur au score défini précédemment pour le jeu de base sans malléabilité.

### Consigne

Pour chacune des 5 branches du diagramme araignée ci-dessous, positionnez une croix selon votre ressenti d'après le barème suivant de 0 à 5 :

0 = pas du tout  $\leftrightarrow$  5 = tout à fait

Vous valoriserez le jeu positivement avec une note proche de 5 si le jeu a un grand potentiel et peut aisément être adapté pour être joué de manière universelle. Le score de chaque critère de cette seconde araignée est strictement égal ou supérieur à celui de l'araignée précédente.

En effet, même si le potentiel d'adaptation du jeu est nul sur une ou plusieurs des caractéristiques, vous reporterez le score de l'araignée précédente.

Les adaptations qui vous viennent en tête peuvent être indiquées dans le paragraphe suivant.

Un tableau alternatif à la grille est disponible en fin de paragraphe.

*Le détail de chaque catégorie est à retrouver en page 41 du guide.*



### Variabilité du nombre de pièces ou du matériel

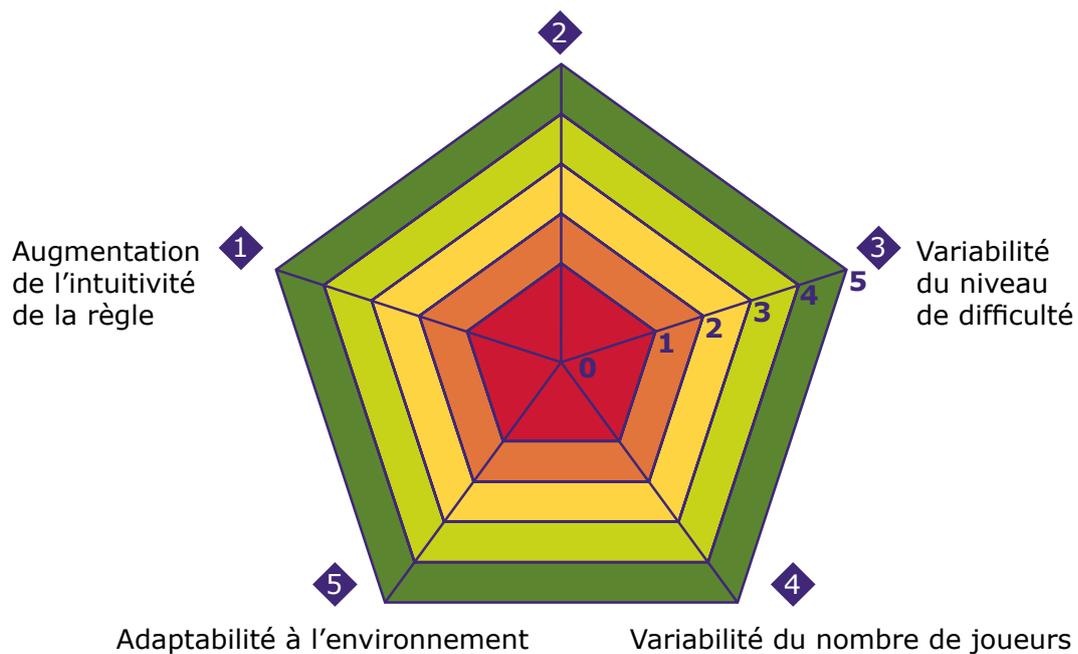


Tableau alternatif à la grille :

Indices	Scores sur 5
❖ Augmentation de l'intuitivité de la règle	
❖ Variabilité du nombre de pièces ou du matériel	
❖ Variabilité du niveau de difficulté	
❖ Variabilité du nombre de joueurs	
❖ Adaptabilité à l'environnement	
<b>Moyenne des 5 indices</b>	

#### Autres remarques importantes :

Vous pouvez noter ici toutes les informations subsidiaires qu'il vous faudra garder à l'esprit pendant votre adaptation de ce jeu :

## 2. Adaptation en contexte de jeu

### A) Adaptation du jeu par rapport à votre contexte et à votre public

Définissez le public cible joueur (tranche d'âge, situations de handicap, nombre de joueurs, degré de fatigabilité...) :

Définissez le contexte de vos interventions (durée, lieu, aménagement...) :

Avec les mots qui sont les vôtres, quels sont les blocages ou freins rencontrés par votre public ?

Quelles adaptations sont nécessaires pour permettre au public cible d'être dans une bonne qualité de jeu ?

#### 1) Adaptation(s) pour une règle plus intuitive

Propositions pour rendre le jeu plus intuitif :

## 2) Adaptation(s) du nombre de pièces ou du matériel

Propositions de matériel à enlever ou de matériel existant à utiliser d'une autre manière et justification :

Propositions de matériel à ajouter et justification :

## 3) Adaptation(s) du niveau de difficulté

Propositions s'il est nécessaire de simplifier le jeu :

Propositions s'il est nécessaire de complexifier le jeu :

## 4) Adaptation(s) du nombre de joueurs

Propositions permettant de diminuer le nombre de joueurs :

#### 4) Adaptation(s) du nombre de joueurs (suite)

Propositions permettant d'augmenter le nombre de joueurs :

#### 5) Adaptation(s) à l'environnement et au contexte vécu

Propositions pour rendre le jeu utilisable dans votre environnement :

### B) Évaluation de l'adaptation après la partie du jeu

Questionnaire d'évaluation de l'adaptation

#### Consigne

Après avoir observé votre public jouer avec votre version adaptée, cochez la case qui vous semble la plus juste pour chaque question.

#### Plaisir du jeu :

Pensez-vous que l'ensemble des joueurs étaient dans le plaisir du jeu ?

Tout à fait d'accord	D'accord	Neutre	Pas d'accord	Pas du tout d'accord

#### Dosage du challenge :

Le défi proposé vous a-t-il paru accessible pour les participants ? C'est-à-dire que le jeu n'était ni trop difficile ni trop facile. Les participants avaient le sentiment de pouvoir gagner (quand cela est pertinent par rapport à votre public).

Tout à fait d'accord	D'accord	Neutre	Pas d'accord	Pas du tout d'accord

### Autonomie des joueurs :

Les joueurs étaient-ils capables de jouer au jeu en autonomie ?

Tout à fait d'accord	D'accord	Neutre	Pas d'accord	Pas du tout d'accord

Le professionnel est-il peu intervenu auprès des joueurs ?

Tout à fait d'accord	D'accord	Neutre	Pas d'accord	Pas du tout d'accord

Les joueurs ont-ils réussi à comprendre la règle facilement ?

Tout à fait d'accord	D'accord	Neutre	Pas d'accord	Pas du tout d'accord

### Adéquation entre les compétences des joueurs et la difficulté du jeu :

Est-ce que l'adaptation a permis de supprimer les situations de stress et/ou d'ennui durant le temps de jeu ?

Tout à fait d'accord	D'accord	Neutre	Pas d'accord	Pas du tout d'accord

### Adaptation à l'environnement :

Dans les faits, le matériel a-t-il pu être adapté à votre environnement ?

Tout à fait d'accord	D'accord	Neutre	Pas d'accord	Pas du tout d'accord



Si vous avez répondu **D'accord** ou **Tout à fait** d'accord à toutes les questions, félicitations, votre adaptation du jeu fonctionne.

Si vous avez répondu **Neutre** ou **Pas d'accord** ou **Pas du tout d'accord** à au moins une question, c'est que votre adaptation pourrait être optimisée et donc revisitée dans une nouvelle version.

En effet, si, malgré les changements effectués précédemment sur l'adaptation elle-même, la règle adaptée n'a pas rencontré le succès escompté, analysez-en les raisons :

- ◆ L'adaptation de la règle n'a pas fonctionné, mais une remise en question de l'adaptation elle-même permettrait sûrement de surmonter les difficultés. Vous trouverez dans l'annexe 1 en page 73 du guide des pistes pour améliorer votre adaptation.

Vous pouvez noter ci-dessous les idées que vous aimeriez tester dans vos futures adaptations :

- ◆ L'adaptation de la règle n'a pas fonctionné, mais après vos tests, vous remettez en question le choix initial du jeu. Ainsi, vous pensez qu'en partant d'un autre jeu de société plus adapté ou au potentiel d'universalité plus fort, cette nouvelle proposition répondrait plus efficacement aux besoins de votre public.

Est-ce votre cas ? Oui / Non

Si oui, à quel(s) jeu(x) pensez-vous ?

- ◆ L'adaptation de la règle n'a pas fonctionné, les joueurs ne sont pas ou plus en capacité de respecter une règle, quelle qu'elle soit. C'est-à-dire que le jeu de société n'est pas ou plus un support de jeu adapté pour le public cible. Il faudrait alors s'orienter du côté du jouet ou du jeu de construction.

Est-ce votre cas ? Oui / Non

Au besoin, précisez pourquoi :

- ◆ L'adaptation de la règle n'a pas fonctionné pour des raisons indépendantes de l'adaptation. Questions à vous poser :
  - ◇ Aviez-vous la bonne posture professionnelle ?
  - ◇ L'environnement était-il trop bruyant pour permettre un jeu de qualité ?
  - ◇ Des événements extérieurs au site du jeu ont-ils provoqué des stimuli trop importants ?
  - ◇ Les joueurs ont-ils vécu des choses traumatisantes avant de venir à la séance de jeu ?
  - ◇ Autre :

