



GRILLE D'ANALYSE D'UN JEU VIDÉO

Cette fiche vous permet d'évaluer rapidement un jeu vidéo en observant le type de boucle de jeu et ses effets sur l'attention de l'enfant.

1. Le jeu a-t-il une FIN claire ?

- A. Oui, des niveaux ou une histoire qui se terminent.
- B. Plus ou moins (objectifs flous).
- C. Non, le jeu est infini.

2. D'où vient le plaisir principal ?

- A. De la progression et de l'apprentissage.
- B. Du score ou de la performance.
- C. Des récompenses (objets, points, bonus).

3. Que se passe-t-il quand l'enfant échoue ?

- A. Il comprend pourquoi et peut réessayer.
- B. Il perd mais recommence vite.
- C. Il est pénalisé ou frustré.

4. Le jeu demande-t-il de réfléchir ?

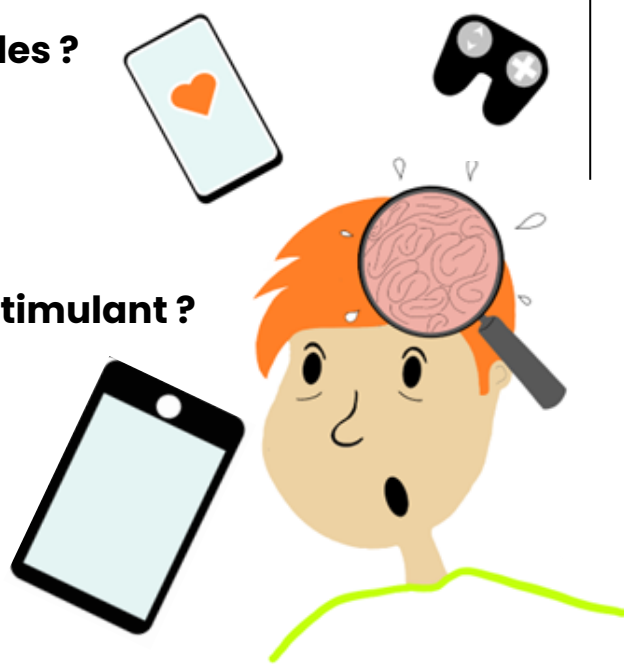
- A. Souvent (observer, anticiper, décider).
- B. Par moments.
- C. Très peu.

5. Les récompenses sont-elles prévisibles ?

- A. Oui, liées à l'action de l'enfant.
- B. Parfois.
- C. Non, surtout aléatoires.

6. Le rythme du jeu est-il calme ou surstimulant ?

- A. Calme et lisible.
- B. Modéré.
- C. Rapide et très stimulant.



7. L'enfant peut-il s'arrêter facilement ?

- A. Oui, à la fin d'un niveau.
- B. Avec un rappel adulte.
- C. Difficilement.

8. Après le jeu, l'enfant est plutôt :

- A. Calme, fier, capable d'expliquer ce qu'il a appris.
- B. Neutre.
- C. Excité, frustré, en demande constante.

INTERPRETATION



Majorité de réponses A → Jeu structurant

- 👉 Boucle de maîtrise
- 👉 Récompense liée à l'effort
- 👉 Développement cognitif réel



Majorité de réponses B → Jeu acceptable avec cadre clair

- 👉 Boucle de performance
- 👉 Engagement fort mais maîtrisable
- 👉 À limiter en durée



Majorité de réponses C → Usage limité et encadré

- 👉 Boucle de captation
- 👉 Récompense variable
- 👉 Risque de surstimulation



Venez découvrir d'autres outils ici

