

Fiche Ludique - Magic Maze

Informations generales

Nombre de joueurs recommande : 1 a 8 joueurs

Duree moyenne d'une partie : 15 minutes

Âge recommande : 8 ans et +

Regles et mecanique

Dans Magic Maze, un barbare, une magicienne, un elfe et un nain doivent cambrioler un centre commercial pour retrouver leur equipement... puis s'enfuir ensemble, le tout en temps reel, sans se parler !

Chaque joueur contrôle des actions specifiques (ex : aller vers le nord, prendre l'escalator) et doit les utiliser sur n'importe quel pion. Les joueurs doivent donc collaborer en silence, uniquement par des gestes ou par un pion "fais quelque chose !" pour s'alerter. La communication est possible uniquement lors de pauses sablier, rares et limitees.

Le but est de sortir tous les personnages du centre commercial avant la fin du sablier, apres avoir chacun recupere leur objet.

Thematiques pedagogiques

- Coordination d'equipe
- Communication non verbale
- Confiance dans les autres
- Repartition implicite des rôles
- Reflexes collectifs et reactivite
- Gestion de la frustration et du stress
- Concentration partagee

Dimensions d'analyse

Notes (de 0 à 3) :

- 0 = très faible ou inexistant

Fiche Ludique - Magic Maze

- 1 = faible / limité
- 2 = bon / notable
- 3 = excellent / très marqué

Pedagogie / capacite a embarquer : 3

-> Tres puissant pour observer ou entraîner des dynamiques de groupe, en particulier la cooperation sans verbalisation.

Fun : 3

-> Tension, moments drôles, rythme rapide, tout est la pour generer du plaisir et de l'envie de rejouer.

Temps d'installation / regles : 1

-> Installation rapide, les regles sont simples mais demandent une bonne explication des rôles.

Autonomie / accompagnement : 2

-> Une fois lances, les joueurs sont autonomes, mais un encadrement est utile pour expliquer et rythmer les parties.

Cooperation : 3

-> Jeu 100 % cooperatif, la reussite depend uniquement de la bonne coordination collective.

Pistes de debriefing

- Comment avez-vous vecu l'absence de parole ?
- Quelles strategies implicites ont emerge ?
- Y a-t-il eu des frustrations ? Qu'est-ce qui les a generees ?
- Comment avez-vous fait pour vous adapter aux erreurs ou lenteurs des autres ?
- À quoi ressemblait votre rôle : moteur, suiveur, attentiste, leader silencieux ?
- Quels liens pouvez-vous faire avec d'autres activites collaboratives ?