

A FOND LES MANETTES

#1 PlayStation 3 & Nintendo Switch

FICHES ATELIERS

TOURNOI JUST DANCE 2019

Fiche n° 1



Tous publics :
8 ans et +

Tours de 4 joueurs
simultanés



Selon le nombre
de joueurs



Switch
+
Manettes
+
Jeu Just Dance
2019
+
(Vidéoprojecteur)
+
Ecran

EXPLICATION DU CONCEPT



Just Dance 2019 est un jeu de danse dans lequel vous devez reproduire les mouvements indiqués à l'aide de votre Joy-con. Jouable jusqu'à 6 danseurs simultanément, *Just Dance* est l'un des jeux de danse les plus fun, convivial et accessible !

Parfait à proposer en animation : ce jeu parvient à créer à la fois un rapprochement des joueurs dans une partie commune tout en leur laissant la possibilité de jouer individuellement. Il n'y a par ailleurs pas (ou rarement) de conflits dans ce jeu.

OBJECTIFS

- Développer la sociabilité
- Mettre en place un moment festif et convivial
- Développer la gestuelle
- Développer les connaissances musicales
- Se défouler

DÉROULEMENT

Il faut que l'espace de l'animation soit suffisamment grand pour permettre à vos usagers de se mouvoir sans se gêner (et bien aéré si possible ☺). On peut vidéoprojecter le jeu sur un écran si le nombre de participants est important. Connectez la console à la télévision ou au vidéoprojecteur. Sélectionnez les premiers joueurs à s'affronter. Utilisez les modes de jeu libre et laissez le public choisir les chansons. Au fur et à mesure des points gagnés, de nouveaux morceaux seront débloqués.

Les possibilités de jeu sont nombreuses : individuel / en équipe / battle / rapidité... Il est également possible de proposer des variantes : parties entre filles, entre garçons, entre moins de 10 ans, entre plus de 50 ans, etc. A la fin de la partie, les scores s'affichent.

POINT(S) DE VIGILANCE

Veillez à ce qu'aucun câble ne passe dans l'espace de jeu.

Veillez à ce que chaque joueur identifie son personnage avant le début du jeu.

Les joueurs ont tendance à se rapprocher de l'écran ou à sortir de la zone de reconnaissance des appareils, ce qui peut altérer les résultats, voire stopper la partie. Pour éviter ça, pensez à délimiter une zone simplement avec des bandes de scotch coloré au sol.

Les jeux de danse étant souvent fatigants, n'oubliez pas de prévoir quelques jus de fruits et biscuits pour redonner de l'énergie à tout le monde !

ATELIER PIXEL ART

Fiche n° 2



Tous publics :
8 ans et +

12 participants
maxi



30 à 45 min.



Nombreux blocs
de post-it de
plusieurs couleurs
et de même taille
+
Modèles imprimés

EXPLICATION DU CONCEPT



L'histoire du pixel art a commencé dans les années 1970 avec l'apparition des premiers jeux vidéo. Les dessins des jeux étaient alors composés de carrés assez gros pour être bien visibles (des pixels). Grâce aux progrès des nouvelles technologies, le pixel est devenu de plus en plus petit.

C'est-à-dire que le carré de couleur devenait presque invisible et l'image devenait plus réaliste avec les nouvelles résolutions des écrans.

C'est ainsi que le pixel est devenu un art : celui d'assembler des petits carrés pour composer un dessin beaucoup plus grand.

Cet atelier est un atelier déconnecté : il ne nécessite pas de matériel informatique et permet donc de proposer un atelier numérique sans écran.

OBJECTIFS

Favoriser l'expression et la création à travers la production d'œuvres numériques

Cultiver chez les enfants (et les plus grands) l'envie de découvrir et manipuler

DÉROULEMENT

Les participants ont à concevoir des figures emblématiques du jeu vidéo avec des post-it, à partir de modèles préalablement imprimés (on en trouve facilement sur internet).

Faire des petits groupes selon le nombre de participants : chaque groupe aura un modèle à réaliser.

Les groupes se placent devant une vitre et produisent leur œuvre en suivant le modèle. Attention à la disposition des personnages si l'on veut créer des interactions entre eux !

Les œuvres peuvent ensuite être laissées sur les vitres un certain temps pour pouvoir en faire profiter les usagers et les gens qui passent devant la bibliothèque.

POINT(S) DE VIGILANCE

Définir les rôles dans chaque groupe : qui donne les instructions ? Qui pose les post-it ? On peut inverser les rôles au bout d'un certain temps.

« NINTENDO LABO PARTY »

Fiche n° 3



Tous publics :
7 ans et +

Par petits
groupes : 4 maxi



Selon les
modules :
de 10 min. pour la
RC Car à 4h pour
le Robot



Kit Nintendo Labo
+
Console Switch
+
Ecran
+
Tables / chaises

EXPLICATION DU CONCEPT



Nintendo Labo, c'est un pack d'accessoires en carton accompagnant une série de mini-jeux sur la console Nintendo Switch. Une fois montés, les cartons (appelés Toy-Con) peuvent prendre la forme d'un piano, d'une maison, d'une canne à pêche, d'un guidon de moto ou encore de poings de robot dans lesquels s'insère les Joy-Con et la console Switch, transformant cette dernière en de nouveaux objets interactifs.

OBJECTIFS

Découvrir une nouvelle façon de jouer et d'appréhender le jeu vidéo
Attirer un public familial
Favoriser la découverte numérique
Faire ensemble : valoriser la collaboration

DÉROULEMENT

Étape 1 : Construire : Construisez des créations Toy-Con en suivant les instructions interactives sur la Switch.

Étape 2 : Jouer : Insérez votre console Nintendo Switch et amusez-vous avec le logiciel inclus.

POINT(S) DE VIGILANCE

Attention : avec une seule Switch, on ne peut construire qu'un objet d'un kit à la fois : le tutoriel se suit à l'écran. Il est cependant possible de commander des recharges supplémentaires sur le e-shop de Nintendo pour

que plusieurs groupes réalisent en même temps leur construction en suivant les instructions à l'écran.

Il n'est pas possible de tester plusieurs modules en même temps, même si les gens apportent leur propre switch, car la cartouche de jeu du Nintendo Labo est également indispensable.

Ne pas hésiter à répartir les tâches pour éviter que certains ne mobilisent la construction

Pour les temps de jeu, sur une après-midi par exemple, inscrire les personnes sur des créneaux d'une vingtaine de minutes pour pouvoir gérer les flux et l'attente : pas plus de 4 à la fois.

ESCAPE GAME VIRTUEL

Fiche n° 4



12 ans et +

10 participants
maxi (2 x 5)



1 à 2h



2 tablettes

+

Ordinateur avec
Skype

+

Vidéoprojecteur

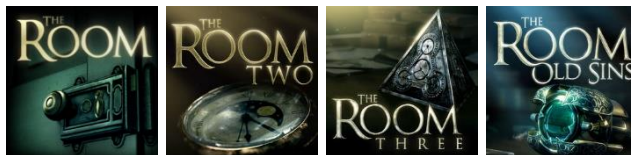
+

Ecran

+

Adaptateur pour
projeter le
contenu de l'iPad
sur l'écran

APPLICATIONS UTILISÉES



Applications *The Room* 1 à 4

OBJECTIFS

Attirer un public adolescents / jeunes adultes à la bibliothèque
Faire découvrir un jeu sur tablette qui se joue en coopération

DÉROULEMENT

Un escape game est un jeu où l'on est enfermé dans une pièce et dans laquelle il faut trouver des indices et résoudre des énigmes pour pouvoir s'en échapper.

Ici l'escape game est virtuel (application sur la tablette).

Pour renforcer l'ambiance mystérieuse, il est conseillé de « décorer » le lieu où se déroule l'animation avec des objets issus de l'application (bougies, vieilles bouteilles, vieux livres, anciens téléphones, parchemins...) et de prévoir une ambiance adaptée et donc assez sombre (pas trop de luminosité dans la salle).

Selon l'équipement disponible, les espaces et le nombre de participants, deux options sont possibles :

- Animation avec un seul groupe : le groupe se retrouve autour de la tablette qui est tenue par l'un des participants. La tablette navigue de main en main et le groupe donne des indications afin de résoudre les énigmes.
- Animation avec plusieurs groupes : on peut imaginer deux groupes dans deux pièces différentes et même plusieurs groupes dans différentes bibliothèques. Le but : être le premier groupe à terminer le jeu et résoudre l'escape game.

La communication entre les différents groupes peut se réaliser par webcam et connexion via Skype.

On peut vidéoprojecter le jeu sur un écran afin que tous les participants puissent suivre le déroulement de l'histoire.

POINT(S) DE VIGILANCE

Faire un essai technique en situation au préalable, surtout si plusieurs groupes et connexion via webcam.

Bien charger les batteries des différents appareils.

Bien connaître l'appli et l'avoir déjà terminée ou télécharger les solutions sur internet.

HEURE DU CONTE NUMÉRIQUE

Fiche n° 5



Selon
l'application
projetée

Une vingtaine de
participants



Selon
l'application
projetée et l'âge
du public
(de 20 min. à 2h
environ)



Tablette
+
Vidéoprojecteur
+
Ecran
+
Adaptateur

EXPLICATION DU CONCEPT



L'heure du conte numérique est une projection d'un jeu dans lequel le public va progresser de manière collective.

En mutualisant les idées des uns et autres, cela permet à chacun d'être moteur du jeu et de résoudre rapidement les énigmes.

On peut pour cette animation utiliser l'une des applications installées sur les tablettes.

OBJECTIFS

Révéler la cohésion de groupe

Raconter une histoire

Faire lire les enfants

Faire s'exprimer le public

DÉROULEMENT

Il suffit de connecter sa tablette à un écran secondaire plus grand afin qu'il soit visible de tous. On peut utiliser un vidéoprojecteur ou une télévision grand format (câble HDMI). Attention, pour connecter des tablettes par câble, il faut utiliser un adaptateur !

L'installation doit permettre d'être face au public et à l'écran. Le matériel doit être accessible en cas de manipulation par le public lorsque celui-ci est invité à le faire par le bibliothécaire.

Le public se réunit devant l'écran projeté.

Le bibliothécaire fait découvrir l'interface du jeu et son gameplay.

Dès lors, le public doit indiquer les actions que le bibliothécaire est chargé de faire directement sur l'iPad.

Les jeux sont souvent parsemés de puzzles à résoudre directement en manipulant la tablette. Chaque personne vient alors une par une pour tenter

sa chance jusqu'à ce que l'un des joueurs y parvienne et débloque ainsi la suite de l'aventure.

POINT(S) DE VIGILANCE

Il est essentiel de connaître le jeu et la résolution des énigmes avant de se lancer dans ce type d'animation. Bien évidemment, on se peut aussi se prévoir sous le coude une solution pas-à-pas disponible sur Internet (beaucoup sont sur Youtube). L'important est de noter les différentes phases de jeux (séquences où le public prendra la parole, les énigmes collectives, tableaux de puzzle qui nécessiteront des interventions individuelles...).

CRÉATION DE PAPER-TOYS

Fiche n° 6



Enfants à partir de
6 ans

Autant de
participants que
de tablettes



20 min. environ)



Imprimante
connectée en Wifi
+
Papier cartonné
un peu épais
+
Tablettes
+
Colle et ciseaux

EXPLICATION DU CONCEPT



Il s'agit de maquettes à découper et monter, pour réaliser des personnages en papier. On en trouve de tous les genres, de tous les styles et pour tous les goûts et notamment de nombreux représentant des personnages de jeux vidéo. Littéralement, il s'agit de jouets de papier. Un atelier Paper Toy peut accompagner une autre animation jeu vidéo, pour occuper les joueurs qui attendent leur tour ou pour décorer les espaces.

OBJECTIFS

Mêler création sur tablette et réalisation sur papier (découpage et collage)

DÉROULEMENT

Chaque enfant a une tablette, ouvre l'appli Foldify, choisit un modèle de Paper Toy et le personnalise (couleurs, import de photo, etc).

Une fois la création terminée, on l'imprime (nécessite une imprimante connectée en Wifi – le cas échéant, on peut se l'envoyer en PDF par mail et l'imprimer depuis un ordinateur - il faut avoir au préalable configuré une adresse mail dans l'application "Mail" ; attention, l'envoi du fichier peut prendre quelques minutes).

Reste l'étape ciseaux-colle : découpage-assemblage !

L'enfant peut repartir avec son Paper Toy !

POINT(S) DE VIGILANCE

S'assurer que l'imprimante se connecte en Wifi et accepte un grammage de papier assez épais.



SPORT EN PIXELS

Fiche n° 7



Selon les jeux, à partir de 8-10 ans



Selon les jeux et le nombre de participants



Switch ou PS3
+
Manettes
+
Jeux
+
Télévision

EXPLICATION DU CONCEPT



Se mettre au sport à la médiathèque l'occasion d'un évènement sportif et proposer une sélection de jeux vidéo de sport pour une session jeux vidéo.

OBJECTIFS

Développer la sociabilité

Mettre en place un moment festif et convivial

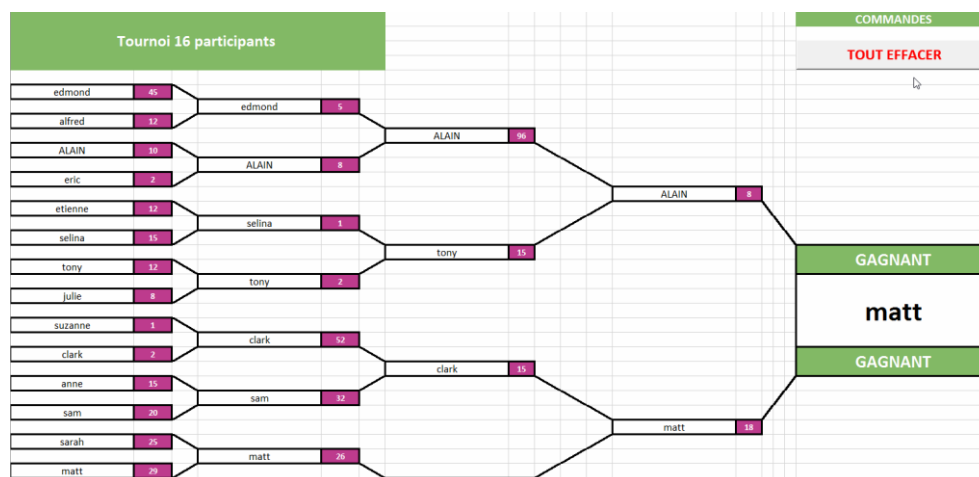
Se défouler

Attirer un public adolescents / jeunes adultes à la bibliothèque

DÉROULEMENT

Selon le jeu, utiliser soit la Switch, soit la PS3.

On peut mettre en place un tournoi en utilisant un modèle trouvable sur internet :



POINT(S) DE VIGILANCE

Avoir suffisamment d'espace pour ne pas se percuter en jouant (ou percuter les autres usagers).
Jouer dans un espace aéré pour éviter les odeurs de transpiration.
Prévoir quelques boissons fraîches et sucrées pour réhydrater les joueurs !

AUTRES IDÉES

De nombreuses autres animations sont possibles.

Ne pas hésiter à nous faire des retours afin d'enrichir ce répertoire de fiches ateliers !

- Sélection de jeux vidéo sur le thème des **Super-Héros** (LEGO Marvel Super Heroes / Batman : Arkham City...)
- Sur le thème des **combats** (Arms / Octopath Traveler...)
- De **l'univers policier / noir** (Heavy Rain / L.A. Noire / Mafia II...)
- Compétition **DJ Héro**
- De l'univers **Fantasy / des quêtes** (LEGO Le Seigneur des Anneaux / The Legend of Zelda : Breath of the Wild / Ni No Kuni : la vengeance de la sorcière céleste / Octopath Traveler...)
- **Party game pour une séance intergénérationnelle**, avec des non-joueurs (1-2 Switch ...)
- **Créer son propre jeu vidéo** (Super Mario Maker / Draw you game...)

Amusez-vous bien !

