

A FOND LES MANETTES

#2 PlayStation 4 & Nintendo Wii U

FICHES ATELIERS

TOURNOI JUST DANCE 4

Fiche n° 1



Tous publics :
8 ans et +

Tours de 4 joueurs
simultanés



Selon le nombre
de joueurs



Wii U
+
Manettes wiimote
+
Nunchuk
+
Jeu Just Dance 4
+
(Vidéoprojecteur)
+
Ecran

EXPLICATION DU CONCEPT



Just Dance 4 est un jeu de danse dans lequel vous devez reproduire les mouvements indiqués à l'aide de votre Wiimote. Jouable jusqu'à 4 danseurs simultanément, *Just Dance 4* 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 les consoles à la télévision ou au vidéoprojecteur. Sélectionnez vos 4 joueurs qui seront les premiers à s'affronter. Utilisez les modes de jeux libre et laissez le public choisir les chansons. Au fur et à mesure des points gagnés, de nouveaux morceaux seront débloqués (ainsi que de nouveaux modes de jeu comme le mode battle).

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.

TOURNOI MARIO KART 8

Fiche n° 3



Tous publics :
7 ans et +

Tours de 4 joueurs
simultanés



Selon le nombre
de joueurs



Wii U
+
Manettes wiimote
+
Nunchuk
+
Jeu Mario Kart 8
+
Télévision

EXPLICATION DU CONCEPT



Mario et ses amis s'affrontent au volant de karts ou au guidon de motos sur 32 circuits, comprenant aussi bien des passages sous l'eau ou dans les airs que des loopings. Pied au plancher, roues au plafond, le but reste toujours de franchir la ligne d'arrivée le premier en se frayant un chemin à coups de coquilles, bananes et autres champignons.

Mario Kart est sans doute le jeu de course le plus prisé des jeunes joueurs, avec ses courses endiablées, au rythme des carapaces qui volent et de la tension permanente de se voir voler la première place de la course au dernier moment !

OBJECTIFS

Développer l'esprit de compétition
Développer l'esprit d'équipe
Favoriser la dextérité

DÉROULEMENT

Dans le menu, sélectionner le mode multi-joueurs en local et indiquer le nombre de participants (jusqu'à 4 joueurs simultanés). Une fois les personnages et véhicules choisis, les joueurs se lancent sur la piste. Plusieurs modes de jeux sont possibles : courses rapides ou tournoi (chaque tournoi comprenant 4 courses).

On peut utiliser la wiimote et le nunchuck (ce dernier permettant le déplacement du véhicule) ou bien la wiimote seule, tenue à l'horizontale et pivotante vers la gauche ou la droite pour tourner.

Plusieurs solutions sont possibles en fonction du nombre de joueurs.

Les parties rapides permettront de choisir soi-même ses courses (parmi celles qui sont débloquées) et aux joueurs de s'affronter à tour de rôle. Pour pimenter la compétition, il est tout à fait possible de ne changer qu'une partie des joueurs, par exemple, le vainqueur pourra concourir sur la course suivante.

Les tournois sont composés de 4 courses successives. Dès lors, on peut faire participer 4 joueurs du début à la fin et organiser ainsi plusieurs tournois. En cas de nombreux participants, il est possible d'organiser des équipes de 2 joueurs par manette, ainsi pour un tournoi, chaque joueur aura 2 courses et devra encourager son partenaire.

A la fin de la séance, les meilleurs joueurs s'affrontent pour déclarer le vainqueur du tournoi.

POINT(S) DE VIGILANCE

Prévoir de quoi occuper les joueurs qui attendent leur tour (Pixel art, applis sur tablette...).

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 ou le
jeu projeté

Une vingtaine de
participants



Selon
l'application ou le
jeu projeté et
l'âge du public
(de 20 min. à 2h
environ)



Tablette
ou
Console
+
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 soit l'une des applications installées sur les tablettes, soit l'un des jeux sur console.

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 ou sa console de jeu 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 est impératif de disposer d'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 ou la manette. 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



Wii U ou PS4
+
Manettes
+
Jeux
+
Télévision

EXPLICATION DU CONCEPT



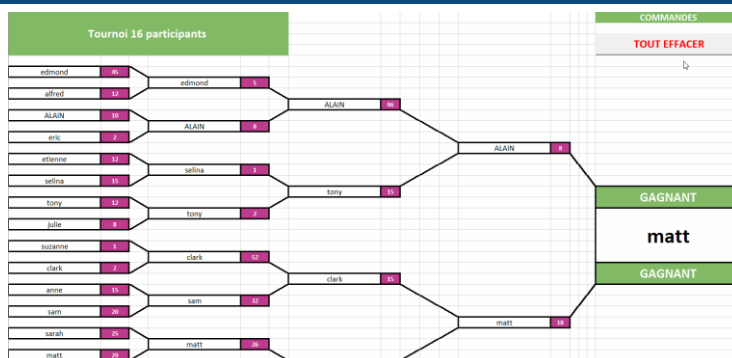
Se mettre au sport à la médiathèque à l'occasion d'un évènement sportif et proposer une sélection de jeux vidéo de sport pour une session jeux vidéo.

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 Wii U, soit la PS4.
On peut mettre en place un tournoi en utilisant un modèle trouvable sur internet :



POINT(S) DE VIGILANCE

Avec Wii Sports, même si cela reste un jeu, il s'agit d'activités sportives, aussi quelques précautions sont à prendre : jouer trop longtemps à la même activité, notamment les plus physiques, peut provoquer des douleurs physiques (un tour de rein est si vite arrivé lors des swings de golf !).
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 Les Indestructibles / LEGO Batman II : DC Super Heroes / Spider-Man...)
- Sur le thème des **combats** (Skylanders / Super Smash Bros...)
- Des **courses automobiles** (Cars 3...)
- Compétition **Guitar Héro**
- De l'univers **Fantasy / des quêtes** (Dragon Quest XI / The legend of Zelda / Ni No Kuni II...)
- **Party game pour une séance intergénérationnelle**, avec des non-joueurs (Nintendo Land / Wii Party U...)
- **Créer son propre jeu vidéo** (Super Mario Maker / Draw you game...)

Etc ! Amusez-vous bien !

