



# Fiche d'accompagnement

**Parcours :** Plaisir de jouer

**Niveaux :** débutant  
**Âge :** 7 à 12 ans

Avec



## Sommaire

Objectifs	2
Connaissances et compétences	3
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	3
Mission 0 : Introduction	4
Mission 1 : Donner envie de jouer	4
Mission 2 : Gérer la difficulté	4
Mission 3 : Varier les victoires	6
Mission 4 : Messages clés	7

## Objectifs

- Comprendre ce qui plaît dans le jeu
- Se positionner en tant que concepteur d'un jeu
- Susciter l'engouement à la création d'activités interactives via GameCode

## Connaissances et compétences

- Manipuler GameCode
- Explorer le code, le modifier pour améliorer l'expérience de jeu
- Prendre conscience des émotions suscitées par le jeu
- Prendre du recul par rapport à ses propres pratiques
- Savoir ce qui accroît le plaisir du jeu
- Connaître les différentes stratégies pour gagner et stimuler sa créativité

### Thèmes abordés

- Les différentes stratégies pour accroître le plaisir du jeu

### Ressources utilisées

- Vidéo « Code et moi : la motivation »
- Vidéo « Code et moi : le vertige dans les jeux »
- Vidéo « Code et moi : l'art de la guerre »
- Missions : GameCode

### Durée de l'atelier

- 50 minutes

### Modalité

- Atelier alternant les moments individuels avec les moments collectifs.

### Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté à un vidéoprojecteur ou TNI
- Un ordinateur pour deux enfants

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

### Mission 0 : Introduction

L'objectif de ce parcours est de découvrir ce qui rend un jeu vidéo attractif. Durant une séance de 50 minutes environ, les enfants vont découvrir différentes stratégies pour améliorer un jeu vidéo à travers trois courtes vidéos et analyser ensemble des scènes de jeux créées sous GameCode.

### Mission 1 : Donner envie de jouer

Dans cette mission les enfants vont se demander ce qui leur donne envie de jouer.

Exemple de questions en préambule : Qu'est-ce qui vous plaît dans les jeux ? Qu'est-ce qui vous pousse à réessayer un niveau ? Qu'est-ce que vous ressentez quand vous jouez ? Pourquoi certains jeux vous plaisent plus que d'autre ?

#### Activité 1 : Visionnage de la vidéo code et moi « la motivation »

Visionnage de la vidéo en collectif. Discussion et décryptage.

#### Activité 2 : Teste ta motivation

Cette première activité permet aux enfants de mettre en pratique ce qui a été expliqué dans la vidéo en manipulant directement une création dans GameCode. La manipulation peut être individuelle ou par petits groupes selon le matériel informatique à disposition.



Pour commencer l'activité il faut cliquer sur .

Pour gagner les enfants doivent tirer 5 fois sur le personnage.

Pour tirer il faut appuyer sur la touche A. Pour se déplacer les enfants doivent utiliser les flèches directionnelles du clavier.

### Mission 2 : Gérer la difficulté

Dans cette mission les enfants vont se demander quel est le bon niveau de difficulté.

Exemple de questions en préambule : Avez-vous déjà abandonné un jeu parce qu'il était trop difficile ? Avez-vous déjà abandonné un jeu parce qu'il était trop facile ? Est-ce que le début d'un jeu et la fin d'un jeu ont la même difficulté ?

### Activité 1 : Visionnage de la vidéo code et moi « le vertige dans les jeux »

Visionnage de la vidéo en collectif. Discussion et décryptage.

### Activité 2 : Joue en rythme

Cette activité permet aux enfants de mettre en pratique ce qui a été expliqué dans la vidéo en manipulant directement une création dans GameCode. La manipulation peut être individuelle ou par petits groupes selon le matériel informatique à disposition.



Pour commencer l'activité il faut cliquer sur

Pour gagner les enfants doivent arriver au drapeau vert en moins de 20 secondes. Les ennemis lancent des boules de neige qui immobilisent le joueur pendant quelques secondes. Le chronomètre est en haut à gauche de l'écran à côté du dessin de pile.

Si le jeu est trop facile vous pouvez demander aux enfants de consulter le code et de le modifier par exemple en changeant le temps imparti.

#### Exemples de modification du code :

- Modification du chronomètre :

Pour que le chronomètre s'affiche on utilise la variable vie du joueur. Au début le joueur à 20 vies et toutes les secondes on lui en enlève une. On sera donc à 0 au bout de 20 secondes. Si le joueur n'a plus de vie alors la partie est perdue. C'est ce que fait le code suivant :



Si on veut allonger le temps imparti il faut donc assigner une valeur plus grande que 20 à la variable vie. Si on veut par exemple avoir 30 secondes au lieu de 20 on changera la première ligne du code.



- Modification du décompte :

Une alternative pour rendre le jeu plus difficile est de raccourcir le décompte, par exemple en passant le temps de vie du joueur de 20s à 15s. Ainsi on écrira :



### Mission 3 : Varier les victoires

Dans cette mission les enfants vont se demander quelles sont les différentes manières de gagner dans les jeux vidéo.

Exemple de questions en préambule : Gagne-t-on toujours de la même façon ? Y-a-t-il plusieurs façon de gagner dans un même jeu ? Comment préférez-vous gagner ?

#### Activité 1 : Visionnage de la vidéo code et moi « l'art de la guerre »

Visionnage de la vidéo en collectif. Discussion et décryptage.

#### Activité 2 : Gagne différemment

Cette activité permet aux enfants de mettre en pratique ce qui a été expliqué dans la vidéo en manipulant directement une création dans GameCode. La manipulation peut être individuelle ou par petits groupes selon le matériel informatique à disposition.



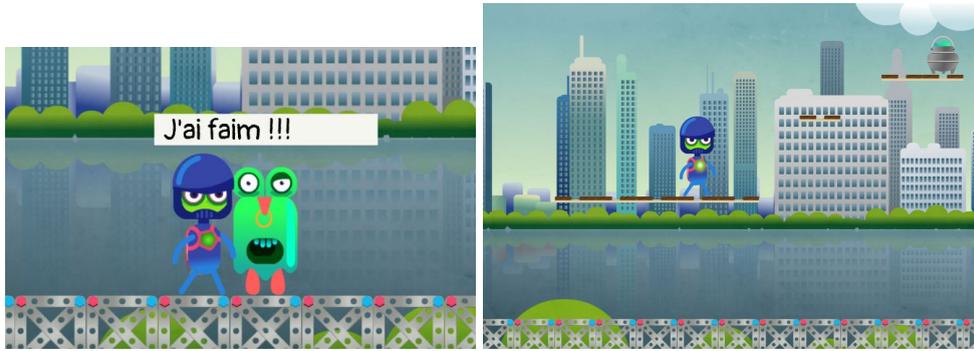
Pour commencer l'activité il faut cliquer sur . Dans ce jeu il y a 4 façons de gagner. Le joueur se déplace grâce aux flèches directionnelles et tire en appuyant sur A.

Les 4 façon de gagner sont :

- L'affrontement : Le joueur doit vaincre le singe au-dessus de l'escalier



- La négociation : le joueur doit rapporter une marmite de soupe au personnage qui a faim



- L'ingéniosité : le joueur doit actionner un interrupteur qui lui permet de faire de grands saut pendant quelques secondes lorsqu'il est touché. Il doit ensuite se faire toucher par le singe puis sauter au dessus de la porte qui le sépare du drapeau vert



- La ruse : le joueur doit résoudre une énigme en déplaçant le skieur, le bonhomme de neige et l'ours qui sont à gauche de la scène. Pour déplacer les personnages, le joueur doit sauter sur la pièce au-dessus de la tête du personnage qui doit bouger. Le personnage ainsi sélectionné le suivra automatiquement. Mais attention aux paires de personnages laissées : l'ours mange le skieur et le skieur détruit le bonhomme de neige. La solution consiste à d'abord faire aller le skieur derrière le rocher à gauche. Puis à retourner chercher l'ours, à le guider vers la gauche, puis resélectionner très vite le skieur pour le ramener à droite. Ensuite le joueur amène le bonhomme de neige à gauche et enfin il retourne chercher le skieur pour le mettre aussi à gauche. Quand les 3 personnages sont passés à gauche, la porte tout à droite de la scène est ouverte et le joueur peut aller au drapeau vert.



## Mission 4 : Messages clés

- Le créateur d'un jeu vidéo doit toujours penser aux joueurs et aux émotions qu'il va provoquer chez eux. Il est responsable de l'équilibre à trouver dans l'expérience de jeu proposée.
- On peut augmenter le plaisir de jouer en rajoutant de la vitesse/du rythme.
- L'affrontement n'est pas la seule manière de gagner. On peut prendre autant de plaisir à résoudre un puzzle ou trouver des alternatives.