

Monument Valley (Chapitres I et II)

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Savoir comment utiliser les commandes haptiques sur les appareils mobiles
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la narration du jeu - Faire attention aux détails, à la perspective et au design.
Matières	Arts, ingénierie
Âge recommandé	10 - 14 ou 15 - 18
Matériel nécessaire	Téléphone ou tablette, projecteur
Durée de la séquence	60 - 90 minutes
Activité individuelle ou collective	Activité collective
Production attendue	Dessiner des images et des environnements du jeu
Compétences développées	Pensée critique, recherche, empathie, résolution de problème



Fourchette de prix du jeu	<20€
Conseils pour une séquence plus rapide	La séquence dure déjà environ 1 heure, mais si vous souhaitez la raccourcir un peu plus, vous pouvez sauter les présentations de l'étape 3 ou le dessin de l'étape 5, selon vos besoins.
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	<p><u>Si vous choisissez de jouer au jeu :</u></p> <p><u>Monument Valley</u> : Même si le jeu ne dispose pas d'options d'accessibilité à proprement parler, vous pouvez choisir ce jeu pour les élèves à mobilité réduite au niveau des mains, puisque le seul geste nécessaire pour progresser dans le jeu est de tapoter du bout des doigts. Bien que les vidéos soient disponibles en anglais, vous pouvez ajouter les sous-titres dans plusieurs langues pour adapter le contenu à votre langue locale.</p>



Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

- **Étape 1 : Se familiariser avec le jeu (10 minutes)**

Dans cette séquence, nous allons explorer deux jeux vidéo : Monument Valley I et Monument Valley II.

Inspiré par l'art de M.C. Escher, les estampes japonaises et le design 3D minimaliste, chaque niveau est une combinaison unique et artisanale de puzzle, de design graphique et d'architecture. Comme l'écoute d'un album ou la visite d'un musée pour la première fois, le monde de Monument Valley est fait de découvertes, de perceptions et de beautés significatives.

Monument Valley introduit subtilement de nouvelles mécaniques de jeu, permettant aux joueurs de découvrir intuitivement leurs propres capacités et les règles du monde. En équilibrant difficulté et plaisir, les développeurs souhaitent que le plus grand nombre possible de joueurs terminent le jeu et aillent jusqu'au bout de la quête d'Ida.

Monument Valley I

Monument Valley I est une exploration surréaliste à travers une architecture fantastique et une géométrie impossible. Les joueurs doivent guider la silencieuse princesse Ida à travers de mystérieux monuments, en découvrant des chemins cachés, en profitant d'illusions d'optique et en déjouant les énigmatiques Crow People.



Monument Valley II

Monument Valley II raconte l'histoire d'une mère et de son enfant qui s'embarquent pour un voyage de découverte dans un monde étonnant et impossible. Les joueurs exploreront des paysages en constante évolution, des mécanismes qui surprennent à chaque tournant et une relation parent-enfant en pleine évolution.

- **Étape 2 : Exploration du concept de Monument Valley et son récit (25 minutes)**

Dans cette étape, nous allons explorer le concept de Monument Valley et sa narration. Nous suggérons de répartir les élèves en deux petits groupes, chaque groupe se concentrant sur un jeu au début, puis se réunissant pour une discussion. Cependant, vous pouvez organiser l'activité sans répartir les élèves en groupes si vous le souhaitez.

Une fois les élèves répartis en groupes, montrez à chaque groupe des vidéos relatives à un jeu vidéo :

Monument Valley I

- Vidéo pour les élèves : [Monument Valley Game Release Trailer](#)
- Vidéo pour les professeurs pour découvrir le jeu (préparation) : [Monument Valley: Walkthrough Chapters 1-5](#)

Monument Valley II

- Vidéo pour les élèves : [Monument Valley II: Official Release Trailer](#)
- Vidéo pour les professeurs pour découvrir le jeu (préparation) : [Monument Valley II Walkthrough](#)





Demandez aux élèves de se concentrer sur les questions suivantes et de préparer une courte présentation pour l'ensemble du groupe :

- Quels éléments du jeu sont déplaçables ?
- Quels sont les éléments de l'histoire qui peuvent être mis en valeur ?
- Comment les personnages sont-ils représentés dans ce jeu ?
- La présentation des blocs cachés et mobiles à l'intérieur de chaque écran était-elle intuitive ?



- **Étape 3 : Chaque groupe présente ses conclusions (10 minutes)**

Chaque groupe doit faire une courte présentation expliquant ce qu'il a vu dans ses vidéos et soulignant les réponses aux questions ci-dessus. Après ces présentations, montrez les bandes-annonces des deux jeux vidéo à l'ensemble du groupe. Donnez aux groupes la tâche de prêter attention au jeu qu'ils n'ont pas regardé auparavant et de rechercher les éléments que l'autre groupe a mentionnés dans sa présentation.

- **Étape 4 : Discussion guidée et réflexion partagée parvenant à des conclusions (15 minutes)**

À ce stade, les élèves auront vu comment les interactions des joueurs peuvent contribuer à façonner l'architecture de Monument Valley, puisque les actions de tourner et de glisser remodelent le monde et aident le personnage à l'explorer. De plus, à mesure que les joueurs manipulent l'environnement, le son réagit pour créer un paysage sonore magnifique et atmosphérique. ...

Lancez maintenant une discussion de groupe sur l'atmosphère du jeu, les éléments artistiques et techniques individuels, et d'autres sujets d'intérêt que les élèves ont soulevés dans leurs présentations.

Voici quelques questions ouvertes pour guider la discussion :

- Quels ressentis avez-vous en jouant à ce jeu ?
- Comment l'histoire a-t-elle influencé vos décisions au fur et à mesure de votre progression ?



- Aimeriez-vous concevoir un environnement pour le jeu ? À quoi ressemblerait-il ? Quels éléments garderais-tu ou remplacerais-tu ?

- **Étape 5 : Faire un dessin du jeu (30 minutes)**

Pour terminer cette séquence, il est suggéré que l'enseignant demande aux élèves d'essayer de dessiner sur papier (ou à l'aide d'autres matériaux artistiques) certaines des images présentes dans ce jeu. En effet, le graphisme de ce jeu offre de multiples possibilités pour travailler le dessin technique, notamment pour s'essayer aux perspectives et aux dessins en trois dimensions.

Vous pouvez laisser chaque élève choisir l'image qu'il préfère, ou proposer deux ou trois alternatives, en tenant compte du degré de difficulté et de l'âge des élèves.



Bibliographie :

Monument Valley. (2021). *Monument Valley I and II*. Monument Valley Game Homepage. <https://www.monumentvalleygame.com>

User Game Karma. (2018, March 22). *Monument Valley 2 Walkthrough* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Y5ar2ME9J5s>

User It's Barney the Horse!. (2014, April 2). *Monument Valley Game Release Trailer by ustwo* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=wC1jHHF_Wjo

User Sy BER Gaming. (2021, July 19). *Monument Valley: walkthrough ch 1-5* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=84tY7mUU87s>

User ustwo games. (2017, June 5). *Monument Valley 2- Official Release Trailer- out now* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tW2KUxyq8Vg>

