

Vivez une tragédie shakespearienne interactive

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Anglais A2 - B1
Objectifs d'apprentissage	Familiarisez-vous avec les personnages et l'intrigue d'Hamlet de Shakespeare. Pratiquer l'anglais dans une histoire dynamique comportant de forts éléments de simulation sociale. Réfléchissez à la nature du choix et de la moralité.
Matières	Arts, anglaise langue étrangère, littérature/lecture, compétence narrative
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	Jeu : Elsinore (Windows, linux, macOs)
Durée de la séquence	60 minutes, renouvelable
Activité individuelle ou collective	Activité collective
Compétences développées	Créativité, compétences culturelles, pensée critique

Fourchette de prix du jeu	<20 €
Activités de prolongement / différenciation	<p>Menez le jeu et son scénario sur plusieurs séances de classe. Entre les sessions, demandez à vos élèves de rédiger un court essai sur ce qui devrait être fait lors de la prochaine session. Ils doivent fournir des arguments soutenant leur stratégie pour gagner le jeu en se basant sur les événements qui se sont déroulés lors des sessions précédentes.</p> <p>Vous pouvez également travailler sur le concept d'intersectionnalité en analysant les choix de conception des personnages.</p>
Jeux similaires utilisables pour la séquence	Fit for a King, To be or not to Be

<p>Conseils pour une séquence plus courte</p>	<p>La lecture du prologue à vitesse normale devrait prendre 12 minutes. Comme vous devrez, expliquer certains mots à vos élèves, déchiffrer certaines phrases avec eux et leur faire jouer des dialogues, cela pourrait vous prendre plus de temps. Vous pourriez alors vous concentrer sur le prologue pour que cette séquence soit courte. Avant qu'Ophélie n'aille se coucher, lisez les entrées du journal sur les personnages et les événements pour résumer la situation avec vos élèves. Pour moduler le temps, vous pouvez aller parler aux différents personnages pour que vos élèves les décrivent et expliquent ce qu'ils pensent d'eux.</p>
<p>Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence</p>	<p>Le jeu est uniquement disponible en anglais et comporte beaucoup de vocabulaire. Laissez les dialogues à l'écran pour donner le temps aux élèves de les lire et de les comprendre, ne cliquez pour passer à la ligne suivante que lorsque vous vous êtes assuré que tout le monde a compris. Si vous le pouvez, parcourez le jeu à l'avance et écrivez le vocabulaire au tableau.</p>

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

Dans cette séquence pédagogique, vous allez jouer au jeu Elsinore devant votre classe tout en incitant vos élèves à donner leur avis sur les étapes à franchir dans l'intrigue.

Le jeu se déroule dans l'univers de Hamlet de Shakespeare avec de légères modifications.



Vous incarnez Ophélie et évoluez dans le château d'Elseneur parmi les acteurs et les événements de la pièce. Mais il y a un rebondissement : vous êtes piégé au centre d'une boucle temporelle. Chaque fois que vous mourez, la boucle se réinitialise et vous renvoie au début du jeu. Au cours de chaque boucle, vos actions vont modifier l'intrigue et vous permettre d'apprendre des informations utiles jusqu'à ce que vous trouviez le moyen de sauver votre vie et celle de votre père.

Le gameplay, ou le principe du jeu, est assez simple et consiste à choisir ce qu'il faut dire à qui. En révéler trop peut vous mettre en danger, mais ne pas en révéler assez peut vous empêcher de découvrir des éléments d'information nécessaires. Chaque fois que vous apprenez quelque chose sur l'intrigue ou les personnages, le journal du jeu met à jour les entrées et les biographies des personnages. Il fournit également une chronologie qui vous aide à suivre les événements.

- **Étape 1 : Présentation du concept du jeu (5 minutes)**

Lancez le jeu et quittez le menu principal.

Donnez à vos élèves un peu de contexte sur Hamlet.

Expliquez-leur le concept du jeu en leur lisant le texte d'introduction situé au-dessus de cette section.

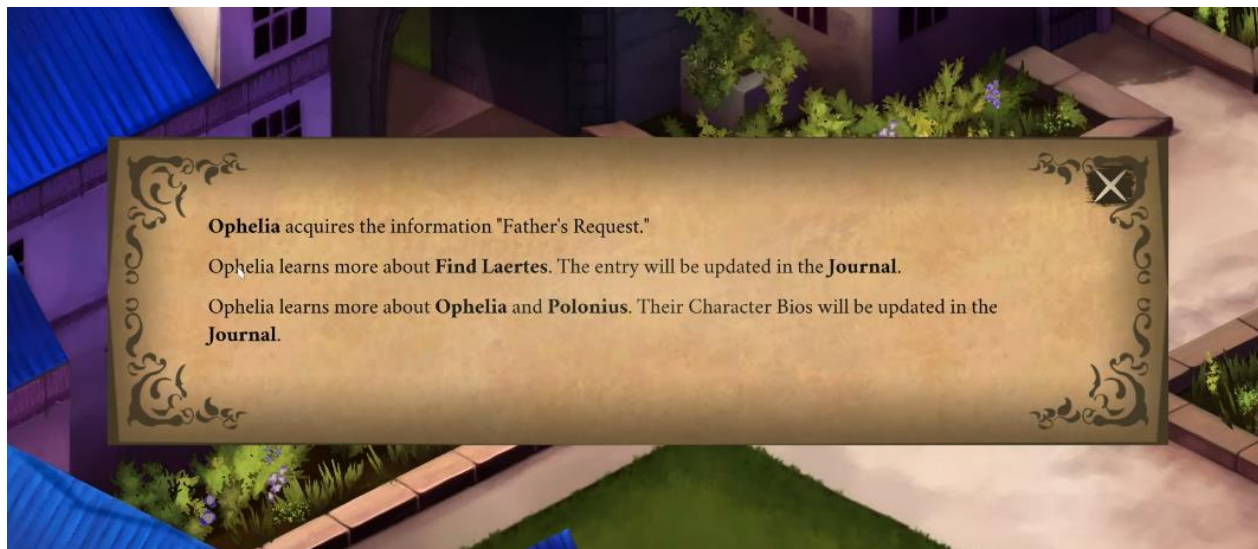
- **Étape 2 : Animation de la session de jeu (30 minutes)**

Lorsqu'une conversation a lieu dans le jeu, vous pouvez lire les dialogues à haute voix vous-même ou choisir des élèves qui les joueront. Choisissez des élèves différents d'une conversation à l'autre.

Lorsque le protagoniste commente quelque chose, lisez vous-même le texte.

Après une interaction, une bande apparaît à l'écran résumant les informations importantes, lisez-les à votre classe.





Résumé des informations dans le jeu Elsinore (Golden Glitch)

Recommandez à vos élèves d'être attentifs et de prendre des notes sur les états émotionnels et les croyances des personnages.

Vous allez d'abord assister à une petite introduction et à un tutoriel vous présentant le journal du jeu.

À tout moment, vous pouvez cliquer sur la carte dans le coin en haut à droite pour voyager automatiquement vers un lieu ou un personnage.

Lorsque vous cliquez sur un personnage et entamez une conversation, une interface apparaît.

Une liste de sujets de conversation est affichée sur la gauche (« catégories »).

Lorsque vous choisissez une catégorie, la fenêtre au centre (« informations à partager ») liste les différentes pistes que vous suivez actuellement et vous permet d'en sélectionner une.

Pour partager l'information sélectionnée, cliquez sur le bouton inférieur « partager l'info ».





L'interface de conversation dans le jeu Elsinore (Golden Glitch)

Lorsque vous êtes confrontés à ce genre de choix, demandez à vos élèves : « De quoi devrions-nous parler ? », « devrions-nous partager cette information ? ».

Faites de votre mieux pour écouter les débats en douceur s'ils ralentissent le jeu.

Après une interaction, lorsque vous reprenez les commandes de votre personnage, demandez à vos élèves ce que vous devez faire ensuite. N'essayez pas d'orienter leurs choix. Toute action peut être intéressante, car même les petits objectifs peuvent être la clé qui ouvre une autre voie pour résoudre un plus grand mystère.



- **Étape 3 : Conclusion et devoirs (20 minutes)**

Ouvrez le journal et parcourez-le avec votre classe pour passer brièvement en revue les personnages et les événements rencontrés au cours de la séance.

Résumez l'histoire jusqu'à présent en demandant des commentaires à vos élèves.

Parlez des personnages avec vos élèves :

- Comment pourrions-nous caractériser ou décrire ce personnage ?
- Comment pourrions-nous décrire les états émotionnels et les croyances de ce personnage ?
- Pouvons-nous deviner quel est son objectif ?
- Quelle est la relation de ce personnage avec Ophélie ? Avec les autres personnages ?
- Comment pourrions-nous tirer parti de ce personnage pour nous aider à battre le jeu ?



Ouverture/Différenciation

Si vous avez accès à plusieurs copies du jeu : laissez les élèves jouer une boucle seuls à la maison et écrire un court texte sur les actions qu'ils ont effectuées et leurs conséquences. Demandez-leur de comparer leurs résultats en classe.

Si vous ne pouvez pas avoir accès au jeu, affichez cette vidéo de démonstration :

<https://www.youtube.com/watch?v=y6rMdiH6ljA>

Puisque vous ne pouvez pas profiter de l'interactivité si vous utilisez la vidéo, mettez l'accent sur les commentaires des élèves et les suppositions sur les personnages. Plusieurs choix créatifs et politiques ont été faits dans ce jeu concernant les légers remaniements du casting. Vous pourriez vous en servir pour organiser un débat sur l'adaptation intersectionnelle. L'article suivant explique ces choix :

<http://www.firstpersonscholar.com/this-is-the-fate-i-choose-how-a-shakespeare-hating-game-developer-made-the-best-shakespeare-adaptation-ive-seen-all-year/>



Bibliographie :

Obtenir le jeu

<https://store.steampowered.com/app/512890/Elsinore/>

Références

[Vampirschi Gaming]. (2019, September 19). 'Elsinore - Playthrough Part 1 (point-and-click adventure)' [Video File]. Extrait de

<https://www.youtube.com/watch?v=y6rMdiH6lJA>

Lipperini, R. (2021, January 13). 'This is the Fate I Choose': How a Shakespeare-Hating Game Developer Made the Best Shakespeare Adaptation I've Seen All Year. firstpersonscholar.com Retrieved from <http://www.firstpersonscholar.com/this-is-the-fate-i-choose-how-a-shakespeare-hating-game-developer-made-the-best-shakespeare-adaptation-ive-seen-all-year/>

Toutes les captures d'écran utilisées dans cette leçon sont tirées d'Elsinore, Golden Glitch (2019).

