

## Allons sauver le monde !

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune.
Objectifs pédagogiques	Développer des compétences de vie. Apprendre à communiquer efficacement. Développer des compétences d'indication.
Matières	Anglais en tant que langue étrangère
Âge recommandé	Tous
Matériel nécessaire	PC ou appareil IOS/Android
Durée de la séquence	3 heures
Activité individuelle ou collective	Activité de groupe
Compétences développées	Collaboration et travail d'équipe, communication, résolution de problèmes
Fourchette de prix du jeu	14.55 €
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Call of Duty Warzone
Conseils pour rendre la séquence plus inclusive	Il existe plus de 25 fonctionnalités d'accessibilité pour Fortnite dans les domaines des commandes, de la lecture, de la navigation, du visuel, de l'audio et de la communication, afin de faciliter le plaisir du jeu pour différents joueurs.

Conseils pour réduire la durée  
de la séquence

Si cela est possible, laissez les élèves jouer  
davantage à la maison qu'en classe.



Capture d'écran 1 : Fortnite Sauver le monde. Source:

<https://gamewave.fr/fortnite/fortnite-sauver-le-monde-maj-18-40-tous-les-details/>



Cofinancé par le  
programme Erasmus+  
de l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.  
Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

## Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

Dans cette séquence, vos élèves jouent le rôle de héros qui veulent sauver le monde. Ils sont confrontés à une situation dans laquelle les monstres ont envahi le monde, ils doivent donc trouver une solution pour arrêter la tempête qui les génère.

### Conditions requises

Afin de réduire les coûts, vous pouvez créer seulement 2 comptes et demander à vos élèves de les utiliser un par un, en travaillant par paires.

Vos élèves peuvent jouer à la maison, et une session de jeu d'une ou deux heures est suffisante pour qu'ils comprennent le jeu.

- **Étape 1 : Donner le contexte social (15 minutes)**

Le monde est envahi par des monstres, à cause d'une tempête déclenchée accidentellement. Le joueur est le héros qui doit arrêter les monstres. Ce jeu est un jeu multijoueur, donc les joueurs doivent très bien communiquer pour être en mesure de détruire tous les monstres et de gagner.

- **Étape 2 : Les élèves jouent (30 minutes)**

Avant de commencer le jeu, expliquez à vos élèves qu'ils doivent travailler en équipe et bien communiquer. Ils doivent maintenant démontrer leur capacité à coopérer et à travailler en équipe.

Soudain, 98 % de la population de la Terre disparaît, et le ciel est rempli de nuages de tempête, mais ce n'est pas une tempête habituelle ; des monstres en sortent.

Les survivants doivent gérer cette situation en travaillant ensemble. Dans un premier temps, ils doivent arrêter la tempête en se rendant sur les boucliers anti-tempête, et en réduisant le nombre d'attaques des monstres.

Un joueur est un commandant et doit trouver des ressources, des survivants et des aliens pour aider à arrêter la tempête.

- **Étape 3 : Travail de groupe et discussion (40 minutes)**

Répartissez les élèves en équipes et demandez à toutes les équipes de faire une présentation sur le jeu. Dans leur présentation, ils doivent également donner leur avis sur leur communication pendant la partie. Donnez-leur 15 minutes pour se préparer, et demandez à chaque équipe de se présenter et de faire sa présentation. Les autres peuvent également poser plusieurs questions, telles que :

- Qu'est-ce que ça fait de travailler en équipe, de communiquer et de développer une stratégie de combat ensemble ?
- Quel effet cela fait-il d'être des héros et de sauver le monde ? Ont-ils apprécié ?

- **Étape 4 : Débriefing (15 minutes)**

Pour voir l'impact du jeu sur vos élèves, posez-leur les questions suivantes :

- Avez-vous apprécié le jeu ?
- Pensez-vous que le jeu vous a aidé à communiquer correctement et à travailler en équipe ?
- Avez-vous aimé être dans une posture de héros ?
- Avez-vous considéré que sauver le monde était une grande responsabilité ?
- Pensez-vous que votre équipe a fait du bon travail ?
- Votre équipe a-t-elle bien travaillé ensemble ?



## Se procurer le jeu :

<https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/save-the-world>

## Références:

Fornite – Epic Games <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/save-the-world>

Purchase, Robert (June 24, 2015). "Bulletstorm dev People Can Fly regains independence". Eurogamer. Archived from the original on June 23, 2017. Retrieved July 10, 2017.

Hall, Charlie (May 17, 2018). "How did the studio behind Bulletstorm end up making a shooter with Square Enix?". Polygon. Retrieved May 17, 2018.

Jones, Ali (October 26, 2017). "Things are getting spooky in Fortnite's Halloween update". PCGamesN. Archived from the original on November 9, 2017. Retrieved November 8, 2017.

**Sources d'images :** <https://gamewave.fr/fortnite/fortnite-sauver-le-monde-maj-18-40-tous-les-details/>