

Trouvez l'imposteur !

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune.
Objectifs pédagogiques	Développer des compétences de vie. Apprendre à communiquer efficacement.
Matières	Politique et droit, démocratie
Âge recommandé	Tous
Matériel nécessaire	PC ou appareil IOS/Android
Durée de la séquence	2 heures
Activité individuelle ou de groupe	Activité de groupe
Compétences développées	Coopération et travail en équipe, communication, résolution de problèmes
Fourchette de prix du jeu	Gratuit sur les smartphones, 3,99 € sur PC
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Town of Salem
Conseils pour rendre la séquence plus inclusive	Il existe de nombreuses fonctions d'accessibilité pour Among Us dans les domaines des commandes, de la difficulté, de la lecture, de la navigation, de l'aspect visuel, de l'audio et de la communication, afin d'aider les différents joueurs à apprécier le jeu.

Conseils pour réduire la durée de la séquence

Vous pouvez organiser des sessions de jeu plus courtes en classe et demander aux élèves de jouer davantage à la maison pour se familiariser avec le jeu, si cela est possible.

Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

Dans cette séquence, vos élèves vont devoir résoudre des tâches tout en essayant de ne pas se faire tuer par l'imposteur. Personne ne sait qui est l'imposteur au sein de l'équipe puisque dans chaque partie, c'est un joueur différent. Il peut très bien se cacher, faire semblant d'accomplir des tâches, puis tuer un joueur. Lorsqu'un cadavre est trouvé, un joueur doit appuyer sur le bouton d'urgence et tous les autres joueurs se réunissent en urgence pour trouver l'imposteur et le jeter dans l'espace.

Tous les joueurs votent pour savoir qui, selon eux, est le tueur, et tout est très démocratique. Celui qui recueille le plus grand nombre de voix est automatiquement l'imposteur et est éjecté dans l'espace. Après cela, le jeu annonce si le joueur qui a été éjecté était vraiment l'imposteur ou non. Pour gagner ce jeu, les membres de l'équipage doivent trouver le ou les bons imposteurs et les exiler.





Capture d'écran 1 : Tout le monde joue à Among Us. Source:
<https://www.nytimes.com/2020/10/14/style/among-us.html>

Conditions requises

Chaque élève peut télécharger le jeu gratuitement sur son smartphone. Les exigences du jeu ne sont pas élevées, mais vous devez leur expliquer ce qu'ils doivent faire et comment utiliser les manettes. Pour qu'ils puissent jouer ensemble, expliquez à vos élèves qu'ils peuvent créer une partie privée et que tout le monde peut la rejoindre avec un code. Ce serait bien pour votre séquence s'ils pouvaient jouer tous ensemble.

Idées de configuration:

- **À distance**

Vos élèves peuvent jouer depuis chez eux. Une séance de jeu d'une heure est suffisante pour qu'ils comprennent le jeu et le fait de voter.



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

Présentez à vos élèves le concept de démocratie. Expliquez-leur ce que signifie un vote et comment il affecte la société. Vous pouvez comparer l'action dans le jeu, le remue-méninges effectué par les joueurs avant le vote et son influence sur la victoire ou la défaite du jeu, avec le processus de vote dans la vie réelle.

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

Avant de commencer le jeu, expliquez à vos élèves qu'ils doivent faire très attention à qui les entoure et ne faire confiance à personne. Ils doivent connaître quelques règles simples, telles que :

- Si vous êtes un membre d'équipage, vous ne pouvez pas aller dans les conduits d'aération, donc si vous voyez quelqu'un circuler dans les conduits d'aération, vous devez le signaler car c'est l'imposteur.
- Lorsque vous trouvez un cadavre, vous devez le signaler pour que les autres votent et essaient de trouver l'imposteur.
- Lorsque vous voyez quelque chose d'étrange, vous pouvez lancer une réunion d'urgence.
- Si vous êtes l'imposteur, vous devez faire attention à ne pas vous faire prendre.
- Vous pouvez discuter avec les autres pendant les réunions d'urgence et les sessions de vote pour partager votre opinion sur l'identité de l'imposteur.





Capture d'écran 2 : Epic Games Store – Among Us . Source:
<https://www.epicgames.com/store/en-US/p/among-us>

• **Étape 3 : Discussion de groupe (15 minutes)**

Après avoir terminé le jeu, posez les questions suivantes aux élèves :

- Qu'est-ce que ça fait d'être un imposteur ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez été tué par un imposteur ?
- Avez-vous déjà été éliminé ou rejeté du jeu alors que vous étiez innocent ? Si oui, comment vous êtes-vous senti ?
- Pensez-vous que le vote est toujours juste ?
- Pensez-vous que les joueurs sont toujours honnêtes ? Surtout quand ils doivent se défendre ?

- **Étape 4 : Exercice de travail en groupe**

Expliquez aux élèves qu'ils vont utiliser le même format que dans le jeu vidéo pour discuter et débattre des scénarios que vous leur avez assignés.

Par exemple : votre maire a décidé de démolir le centre de jeunesse de votre ville car il est dans un état de délabrement avancé. Formez 2 équipes : A - celle qui est d'accord avec cette décision et B - celle qui ne l'est pas. Donnez à chaque équipe le temps d'élaborer sa stratégie de raisonnement pour convaincre l'autre équipe de s'aligner sur elle. Ensuite, organisez un espace de débat pour que chaque équipe puisse défendre son opinion. À la fin, organisez un sondage pour voir quel camp l'emporte et discutez des résultats du sondage.



Se procurer le jeu :

- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.innersloth.spacemafia&hl=ro&gl=US>

ou

- https://store.steampowered.com/app/945360/Among_Us/

Références:

Toutes les captures d'écran utilisées dans cette leçon ont été prises à partir de Among us, **InnerSloth** (2018).

Among Us Steam https://store.steampowered.com/app/945360/Among_Us/

Sources des photos :

Capture d'écran 1 : <https://www.nytimes.com/2020/10/14/style/among-us.html>

Capture d'écran 2 : <https://www.epicgames.com/store/en-US/p/among-us>

