

## Le travail d'équipe permet de concrétiser les rêves

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs pédagogiques	S'exprimer en anglais (ou autres langues), s'entraîner à communiquer sous pression
Matières	Anglais langue étrangère, Sciences sociales, Psychologie
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	Un PC, une connexion Wi-Fi, un microphone compatible PC en état de marche
Durée de la séquence	40 minutes en classe, 140 minutes de devoirs
Activité individuelle ou de groupe	Activité de groupe (en binôme)
Compétences développées	Coopération et travail en équipe, Communication, Créativité, Planification, Résolution de problèmes
Fourchette de prix du jeu	Gratuit sur Steam
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Keep Talking and Nobody Explodes, Simulateur d'évasion
Conseils pour une durée plus courte	Pour raccourcir cette séquence, vous pouvez demander aux élèves de ne jouer que certaines parties du jeu. Ils seront en mesure de répondre aux questions proposées même s'ils ne terminent

	pas l'intégralité du jeu.
Conseils pour rendre les séquences plus accessibles ou inclusives	Le jeu est en anglais, donc si vos élèves ont des difficultés à comprendre le jeu, pensez à expliquer le scénario et les bases du jeu.



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

- **Étape 1 : Introduction et devoir (10 minutes)**

Avant de donner le jeu en devoir, montrez une bande-annonce ou une critique à vos élèves et donnez-leur des instructions sur la façon de télécharger le jeu.

- [We Were Here Game Trailer](#)
- [We Were Here – Review](#)

### Description du jeu :

We Were Here est un jeu vidéo coopératif de réflexion à la première personne. Les joueurs se retrouvent piégés dans un château abandonné dans un terrain vague gelé. Le joueur un est piégé dans une partie du château tandis que le joueur deux erre dans la classe à la recherche du joueur un. La seule chose que les joueurs ont avec eux est un talkie-walkie, grâce auquel ils communiquent. Chaque pièce du château propose au joueur de nouvelles énigmes, et le but est de travailler ensemble et de bien communiquer pour résoudre ces énigmes et trouver une issue.



Capture d'écran 1 : pièce du château. Source: <https://totalmayhemgames.com/games/we-were-here/>

**Se procurer le jeu** : Vous pouvez obtenir ce jeu gratuitement sur [Steam](#). Si vous souhaitez utiliser d'autres jeux de la série, vous les trouverez également sur Steam, mais ils ne sont pas disponibles gratuitement.

Répartissez les élèves par deux (ou laissez-les choisir leurs partenaires) et demandez-leur de jouer en guise de devoir.



- **Étape 2 : Jouer au jeu (devoir) (Durée : 120 minutes)**

Les élèves doivent jouer à ce jeu par deux et essayer de communiquer entre eux. Le jeu est en anglais, mais ils peuvent communiquer dans d'autres langues. Il faut compter environ 2 heures pour terminer le jeu.

Les jeux coopératifs facilitent le partage, la bienveillance et l'appréciation des autres joueurs (Bui & Nguyen, 2018). Les élèves s'exerceront à gérer le stress, à prendre des décisions, à collaborer et à travailler en équipe. Ils seront aussi potentiellement confrontés à la frustration et à la mauvaise communication, il est donc important de prêter attention à ces sentiments, notamment en raison du décalage potentiel entre les élèves habitués à jouer à des jeux vidéo et ceux qui sont moins expérimentés.



- **Étape 3 : Travail écrit (20 minutes)**

Après le jeu, les élèves écrivent quelques paragraphes sur leur expérience, qui seront ensuite abordés en classe. Interrogez les élèves sur les interactions sociales pendant le jeu et vérifiez s'il y a eu des frustrations et des problèmes de communication.

Voici quelques questions sur lesquelles les élèves pourront se concentrer dans leur travail :

- Quel est le thème du jeu ?
- Qu'est-ce qui a été le plus difficile en jouant à ce jeu ?
- Qu'est-ce qui a été le plus facile dans ce jeu ?
- Était-il facile de travailler avec votre partenaire en parlant simplement par le biais d'un talkie-walkie ?
- Comment avez-vous communiqué entre vous ?
- Qu'est-ce qui était bien ? Qu'est-ce qui aurait pu être mieux ?
- Vous êtes-vous amusés en jouant ?
- Comment avez-vous terminé le jeu ? Avez-vous réussi ?
- Pourquoi ce jeu a-t-il été assigné comme devoir ?

- **Étape 4 : Présentation en classe (30 minutes)**

De retour en classe, les élèves doivent présenter leurs expériences sur la base du travail écrit et discuter de leurs impressions lors du jeu. Demandez-leur ce qu'ils ont ressenti en jouant et vérifiez s'ils ont ressenti une certaine frustration et comment ils l'ont abordée. Pendant la discussion, vous pouvez également leur demander s'ils ont aimé ce type de devoir (jouer à un jeu vidéo) et voir s'il s'agit d'un exercice que vous pourriez réutiliser à l'avenir.







## Références:

Bui, T., & Nguyen, H. (2018). Essential Feature-Cooperative Gameplay. *ART 108: Introduction to Games Studies*

Toro, J. (August 11<sup>th</sup>, 2020). We Were Here: A Retrospective. [Blog post] The Punished Backlog. <https://punishedbacklog.com/index.php/2020/08/11/we-were-here-series-review-retrospective/>

Total Mayhem Games (2017). We Were Here. [Video game]. Netherlands: Total Mayhem Game

