

## Discuter des relations : Il faut être deux

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs pédagogiques	Discuter des relations saines, identifier les signes avant-coureurs de relations malsaines, identifier les pratiques de communication efficaces.
Matières	Sciences sociales, psychologie
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	PC Windows ou PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S
Durée de la séquence	2 à 3 heures
Activité individuelle ou de groupe	Activité de groupe
Compétences développées	Pensée critique, Coopération et travail en équipe, Communication
Fourchette de prix du jeu	20-40€
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Florence, Loved

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 à la plupart des questions proposées même s'ils ne terminent pas l'intégralité du jeu.
Conseils pour rendre la séquence plus accessible ou inclusive	Le jeu est disponible en 5 langues, mais s'il n'est pas disponible dans la langue que vos élèves comprennent le mieux, pensez à expliquer le scénario et les bases du jeu. Cependant, il n'y a pas beaucoup de texte à comprendre pendant le jeu.



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

- **Étape 1 : Présentez le jeu (10 minutes)**

Le sujet principal de cette séquence est d'aborder les relations saines et malsaines (y compris les amitiés), comment reconnaître les signes de relations malsaines et potentiellement abusives, et comment communiquer efficacement. Pour ce faire, nous allons utiliser le jeu vidéo It Takes Two.



Capture d'écran 1 : Cody, May et Dr. Hakim, docteur de l'amour. Source:

<https://www.ea.com/en-gb/games/it-takes-two/media>

Nous recommandons d'utiliser ce jeu en classe ou pour l'apprentissage à distance.



**Description du jeu :** It Takes Two est un jeu vidéo d'action-aventure qui se compose de 9 chapitres. Le jeu suit l'histoire d'une jeune fille, Rose, dont les parents Cody et May sont sur le point de divorcer. Grâce à une formule magique, Cody et May sont transformés en poupées et se retrouvent piégés dans un monde fantastique où ils tentent de sauver leur relation. Les joueurs doivent aider Cody et May à surmonter leurs différences et à travailler ensemble. Le jeu montre également des émotions sur les relations, la vulnérabilité et l'adaptation au divorce des parents (GeekDadGamer, Robertson, J. & Adams R., 2020). Vous pouvez également regarder la bande-annonce officielle: [It Takes Two Official Reveal Trailer](#).

#### **Réduire les coûts :**

Pour dépenser moins de ressources pour cette séquence, nous vous suggérons d'acheter une ou plusieurs copies du jeu et de les partager avec la classe. Lorsque vous achetez une copie du jeu, le deuxième joueur peut se joindre au jeu via le "Friend's pass", qui est gratuit. Les élèves peuvent jouer le jeu à différents moments et changer leur rôle de spectateur à joueur.



- **Étape 2 : Les élèves jouent au jeu (120 minutes)**

La coopération est obligatoire pour ce jeu (pas de mode solo), mais la deuxième personne qui joue en ligne n'a pas besoin de payer pour le jeu ("Friend's pass"). Il faut compter entre 10 et 12 heures pour terminer le jeu, mais vous pouvez vous concentrer sur un seul chapitre et laisser les élèves jouer le reste du jeu pendant leur temps libre.

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 également potentiellement confrontés à la frustration et à la mauvaise communication, il est donc important de les guider, en particulier pour les élèves moins expérimentés en matière de jeux vidéo.



- **Étape 3 : Discussion et débriefing (20 minutes)**

Avant d'entamer la discussion, dites aux élèves d'envisager d'autres relations que les relations amoureuses, comme les amitiés.

- Quel est le sujet du jeu ? Quel est le but du jeu ?
- Qu'est-ce que le jeu essaie de nous apprendre ?
- Quel type de relation May et Cody entretiennent-ils ?
- Quelle est votre opinion sur la relation entre Cody et May ?
- Diriez-vous que leur relation est saine ou malsaine ? Pourquoi ?
- Comment les gens se traitent-ils dans une relation saine par rapport à une relation malsaine ?
- Comment le divorce est-il dépeint dans ce jeu ? Quelle est votre opinion à ce sujet ?
- Les relations ratées sont-elles nécessairement mauvaises ?
- Comment le jeu se termine-t-il ?

Pendant la discussion, vous pouvez également noter les réponses des élèves concernant les relations saines et malsaines sur le tableau ou avec des outils en ligne.

Demandez aux élèves ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu et vérifiez s'ils ont ressenti une certaine frustration et comment ils l'ont abordée. Vous pouvez également leur demander s'ils apprécient ce type de leçon et voir si vous pouvez l'utiliser à nouveau à l'avenir.



## Références:

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

GeekDadGamer, Robertson, J., & Adams R. (2020, July). It Takes Two Review [Blog post]. Retrieved from: <https://www.taminggaming.com/en-gb/game/It+Takes+Two>

Electronic Arts (December 11<sup>th</sup>, 2020) 'It Takes Two Official Reveal Trailer' [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ohClxMmNLQQ&t=75s>

**Jeu vidéo cité :** It Takes Two: <https://www.ea.com/en-gb/games/it-takes-two>

**Sources d'images :** <https://www.ea.com/en-gb/games/it-takes-two/media>

