

Joignez-vous à l'aventure!

| | |
|--|--|
| Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves | Aucune |
| Objectifs d'apprentissage | La séquence a pour but de montrer aux élèves combien il est important de garder un esprit candide en s'aventurant dans un monde orchestré par les adultes, et combien les aventures et les voyages sont cruciaux pour nous faire grandir et mûrir. |
| Matières | Ecriture, communication |
| Âge recommandé | Tout âges |
| Matériel nécessaire | Ordinateurs |
| Durée de la séquence | 2 heures |
| Activité individuelle ou en groupes | Activité individuelle ou en groupes |
| Compétences développées | Narration, Résolution de problèmes |
| Fourchette de prix du jeu | <20 € |

| | |
|---|--|
| Des jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence | Life is strange |
| Bonnes pratiques en matière d'inclusion | The Silent Sky dispose de plusieurs paramètres d'accessibilité dans des domaines tels que le visuel, l'audio, le texte, etc. |

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

- **Étape 1: présentation du jeu (5 minutes)**

The Silent Sky Part I est un jeu d'aventure qui raconte l'histoire intrigante d'un garçon qui part à la recherche de son chien et se perd. Les graphismes, la musique, le son et le jeu de voix sont soignés. Les énigmes s'inscrivent dans le contexte de la narration. En travaillant ensemble, ces éléments se combinent pour impliquer le joueur dans l'histoire.

- **Étape 2: jouer au jeu (10 minutes)**

Le joueur incarne Sim Miller, un garçon de douze ans qui doit retrouver son chien perdu, Terri. Pour réussir, il doit s'éclipser de la maison sans déranger ses parents. Le jeu utilise une mécanique standard de type "pointer-cliquer".

Le jeu raconte une histoire et donne des instructions, mais les actions sont données par le joueur en utilisant la souris et en cliquant sur certains objets pour générer une action.



Screenshot from Steam: Silent Sky I

- **Etape 3: les élèves jouent (1h30)**

Vous pouvez faire jouer vos élèves en binômes. Il n'y a pas de mauvaise façon de jouer, mais ils doivent faire appel à leurs compétences en matière de résolution de problèmes et à leur intuition pour venir à bout des différentes énigmes disséminées au cours du voyage. Le brainstorming avec l'ensemble de la classe est un bon moyen d'arriver plus rapidement à la solution des énigmes.

Répartissez les élèves en équipes de 2 ou 3 et demandez à chaque équipe de trouver une situation difficile rencontrée dans le jeu et de la transposer dans la vie réelle. Demandez-leur de trouver au moins 3 solutions différentes pour cette situation.

- **Etape 4 : discussions en groupe et débriefing (15 min)**

Afin de tester les compétences de communication et de résolution de problèmes acquises par les élèves, l'enseignant peut les guider dans une session de questions-réponses :

- La fin du jeu répond-elle à vos attentes ?
- Etait-ce difficile pour vous de trouver une solution face aux situations rencontrées ?
- Avez-vous suivi les instructions du jeu ?
- Avez-vous apprécié l'histoire du jeu ?
- Comment réagissez-vous face à une situation étrange ou difficile ?
- Pensez-vous qu'il est difficile de garder un esprit quand on s'aventure dans un monde régi par les adultes ?
- Avez-vous déjà vécu une aventure similaire ?
- Pensez-vous que vivre des aventures vous fait grandir ?

Bibliographies

Parkin E. (31 August 2022). Review for the Silent Sky part 1. *Adventuregamers*.
<https://adventuregamers.com/articles/view/the-silent-sky-part-1-the-trust>

Silent Sky Part I Steam (2022)
https://store.steampowered.com/app/1632590/The_Silent_Sky_Part_I/?l=romani