Les jeux vidéo expliqués à ta grand-mère

|  |
| --- |
| Auteur : ACMJ  Public visé : 14-18 ans (classe de 25 élèves)  Matériel :   * Projecteur * Vidéos de jeux * Pas besoin d’ordinateur. Si PC, possibilité d’aller faire des recherches sur internet   Durée totale : 50 minutes  Nombre de séquences :  Remarque : Cette activité est une amorce aux jeux vidéo. Elle se présente plutôt comme une réflexion à avoir selon ce thème plutôt que d’être une fiche pratique. Elle s’adresse principalement aux professeurs déjà intéressés par les jeux vidéo. |

|  |
| --- |
| Objectifs**:**  Cette activité est une amorce aux jeux vidéo. Elle se présente plutôt comme une réflexion à avoir selon ce thème plutôt que d’être une fiche pratique. Elle s’adresse principalement aux professeurs déjà intéressés par les jeux vidéo. |

|  |
| --- |
| **Déroulement** |
| Cette activité propose d’aborder les jeux vidéo sous le regard de l’innovation de monde alternatif. Le professeur présente dans un premier temps une petite vidéo de 5 minutes, nommée « les jeux de combat expliqué à ta mère »[[1]](#footnote-1).  Avec les élèves, ils réalisent une grille d’analyse sur le jeu (personnage, action, décor…) et sur les joueurs (homme-femme, stratégie…).  Le professeur va ensuite présenter différentes vidéos de joueurs qui se sont filmés et leur demande d’analyser chaque vidéo à partir de leur grille. Enfin, l’activité se termine par la présentation des jeux auxquels les élèves jouent.  *Illustration* |

1. <http://www.youtube.com/watch?v=DgYka6x7QmE>, consulté le 11 mars 2013 [↑](#footnote-ref-1)