
Valise numérique

Console Xbox One

Bibliothèque départementale de
Loire-Atlantique



LA VALISE XBOX ONE



La console Xbox One, créée par Microsoft, est une console de salon très appréciée et connue.

Elle se branche sur un téléviseur ou un vidéoprojecteur (fourni dans la valise BDLA). Le branchement est simple, la Xbox se branche à une prise secteur et au vidéoprojecteur (ou téléviseur) par le câble HDMI, le vidéoprojecteur étant lui-même branché au secteur.

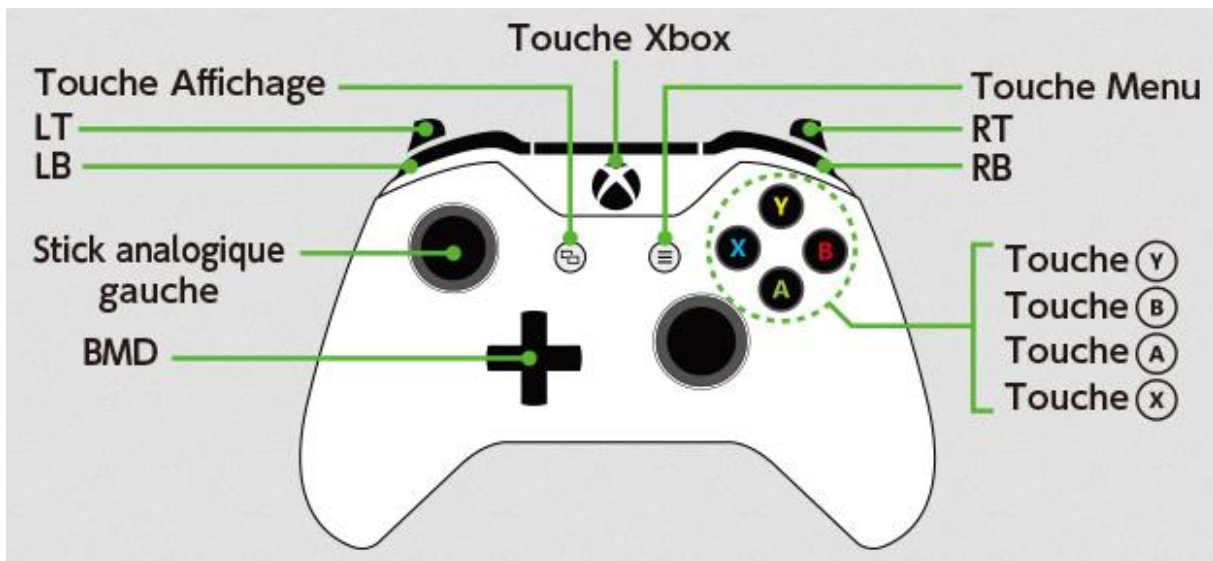
Les manettes

Les manettes de la Xbox présentes dans la valise BDLA sont des manettes sans fil, il faut donc les charger sur le support prévu à cet effet.



Le support permet de recharger deux manettes en même temps. Comme sur l'image ci-dessus. Attention, il faut que les manettes soient bien installées et que le voyant soit rouge lorsqu'elles ne sont pas chargées et vert lorsque la charge est finie, il y a beaucoup de faux contacts sur ces supports, il est donc essentiel de vérifier.

Si les manettes ne sont pas chargées et que vous voulez tout de même jouer, vous pouvez brancher une manette avec un câble USB (fourni dans la valise) directement sur la Xbox.



La Touche Xbox permet de revenir à l'écran d'accueil.

Les boutons multidirectionnels (BMD) sont très peu utilisés dans les jeux.

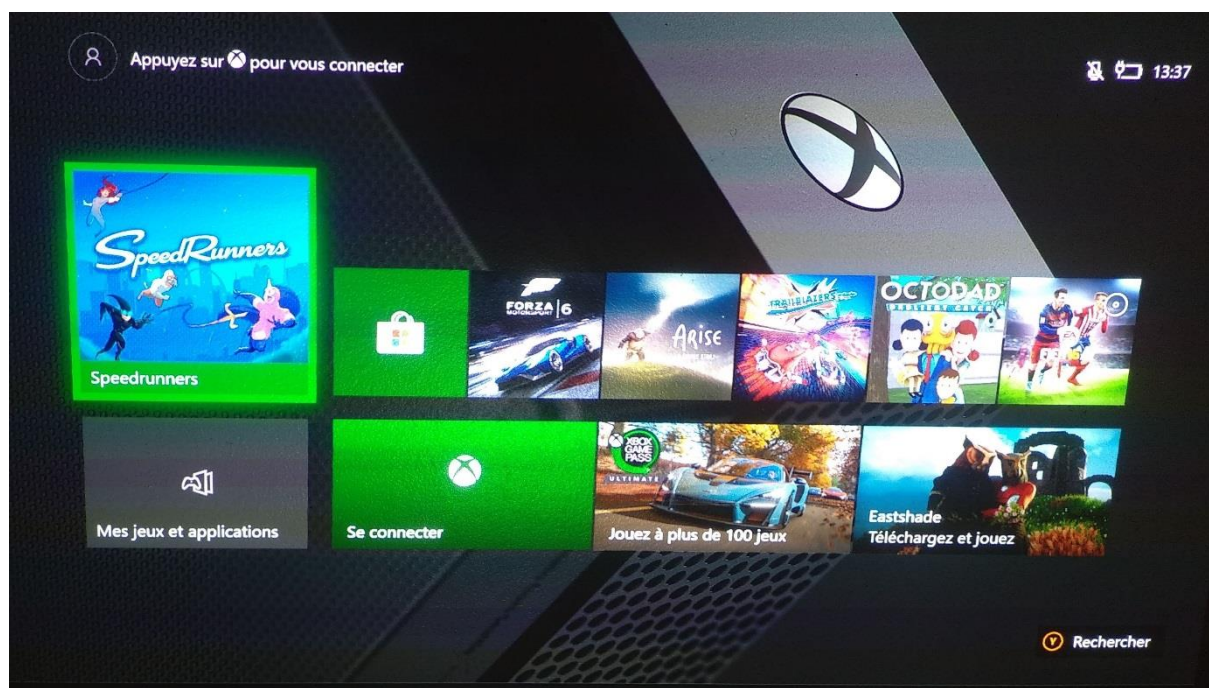
La touche Menu vous permet d'inviter des joueurs, lors de session multijoueur, ainsi vous pourrez connecter d'autres manettes.

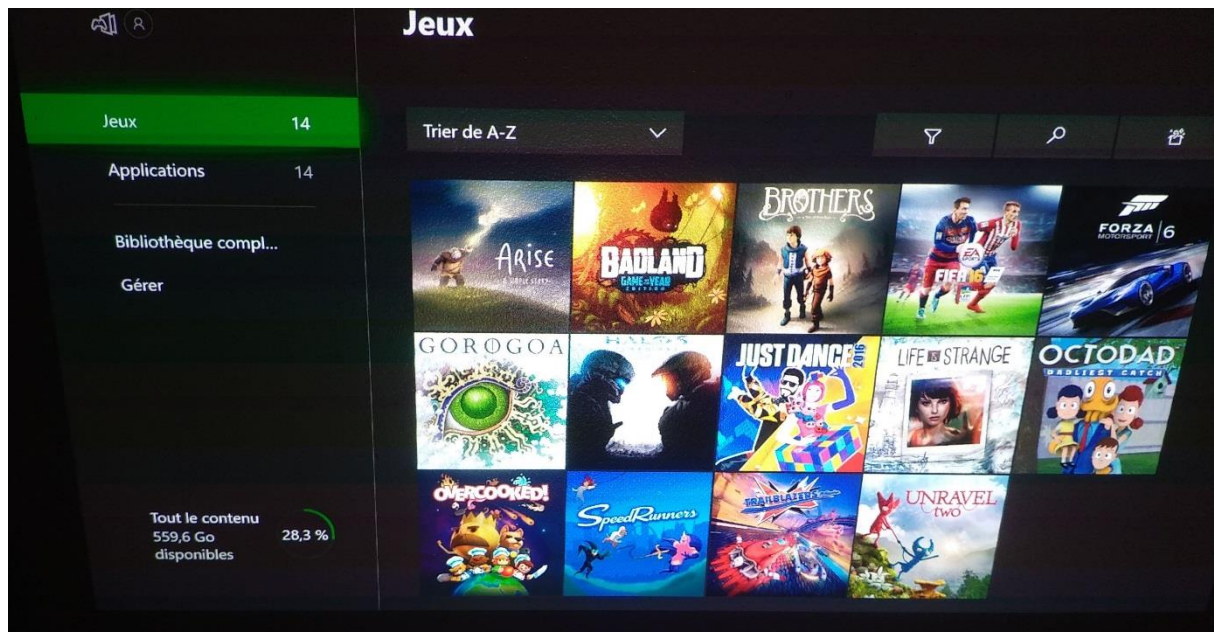
Comment démarrer la Xbox One

Une fois les branchements effectués, il vous faut allumer votre vidéoprojecteur ou téléviseur et appuyer sur le bouton X à droite de la console.

A l'allumage, il arrive que la Xbox propose une mise à jour, attention ces dernières sont extrêmement longues. Si vous avez une bonne connexion et que vous avez le temps, vous pouvez la lancer, sinon refusez-la. Si elle s'avère nécessaire pour le lancement d'un jeu, la console vous la proposera de nouveau. Les mises à jour durent en moyenne 1h mais peuvent aller jusqu'à 5h si cela fait longtemps que la Xbox n'a pas été mise à jour.

Écran d'accueil





Comment connecter d'autres manettes ?

Afin d'allumer une autre manette, il vous suffit d'appuyer sur la touche Xbox. Un volet à gauche de l'écran s'ouvre et vous devez valider que vous avez un invité. Cet écran s'allumera y compris une fois qu'un jeu sera lancé. Vous pourrez donc à tout moment ajouter un autre joueur.

Insérer un disque de jeu

Certains jeux proposés sont sur un support CD Rom. Il vous suffit de placer le CD devant la fente et ce dernier sera aspiré. Afin d'éjecter un CD, il y a un tout petit bouton sous la fente qui permet l'éjection. La majorité des jeux sont dématérialisés, une fois positionné dessus avec le stick analogique il suffit de lancer le jeu avec la touche A.

Comment quitter un jeu ?

Afin de quitter un jeu, vous appuyez sur la touche Xbox et vous arriverez sur l'écran d'accueil. Vous pouvez ensuite appuyez sur la touche Menu et sélectionnez Fermer. À savoir : si vous lancez un autre jeu, le précédent se fermera automatiquement.

La communauté Xbox et les offres d'abonnement

La console Xbox permet d'entrer dans la communauté Xbox et propose un abonnement Premium. La BDLA n'y souscrit pas. Aussi, dans plusieurs jeux, vous ne pourrez pas avoir accès à des options ou à des modes de jeu en ligne. Aussi les modes coopératifs ou les combats ne seront pas toujours accessibles. Lorsque vous lancez un mode nécessitant un abonnement, un écran de souscription à l'offre Premium s'ouvrira. Il vous suffit d'appuyer sur la touche Retour pour revenir au jeu.

Code d'entrée Xbox

La Xbox se verrouille à différents moments. Parfois le code vous est demandé lorsque vous lancez un jeu. Le code est 300344.

Pour éteindre la console

Vous devez ouvrir le Menu en appuyant sur la touche Xbox, puis vous rendre dans le Menu en haut, aller sur Système, puis Paramètres, puis sélectionnez Eteindre la console.

Les jeux sur la Xbox de la BDLA

Les jeux sont choisis pour être accessibles à tous les publics, tout au moins visibles par tous. Ma sélection se fait sur des qualités ludiques et graphiques. Comme toute collection en bibliothèque je veille à l'équilibre de l'offre en proposant différents types de jeux. Si quelques gros titres sont présents, afin de créer un fort pouvoir attractif, je les limite en nombre car je privilégie la découverte. Partant du principe que les tranches d'âge visées par ce média connaissent déjà l'offre commerciale, un accent particulier est mis sur la production indépendante.

L'idée de ce lutin est de vous accompagner pour la prise en main et l'organisation d'animations autour de la Xbox. Pour chaque jeu, une fiche vous décrit l'histoire, les intérêts et les défauts. Elle vous guide également dans la prise en main du jeu, les différents modes et les modalités de sauvegarde. Chaque jeu a un public cible privilégié mais peut être utilisé pour d'autres publics, la fiche propose des tranches d'âge d'utilisation du jeu mais vous pouvez évidemment vous en détacher.

Les fiches jeux vous proposent également des thèmes que vous pouvez associer au jeu. Afin de vous faciliter la préparation d'animations, je propose différents types de médiation possibles, avec en gras celle qui me semble la plus adaptée au jeu. La médiation libre correspond à une mise à disposition du jeu seul ou à plusieurs. La médiation par petit groupe (2 à 5) privilégie les groupes en consultation libre ou en animation. La médiation par grand groupe (10 à 20) s'inscrit dans une animation de plus grande ampleur.



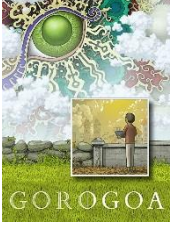

Je propose pour certains jeux des exemples d'animation. Il s'agit de suggestions décrites dans les grands principes, ces propositions méritent d'être adaptées à vos structures et à vos publics.

Les différents types d'animations :

- Atelier découverte : pour montrer le jeu et expliquer les bases
- Atelier thématique : le jeu s'insère dans une animation plus large où d'autres médias (livres, films, documents sonores, atelier créatif...) seront proposés au public autour d'un thème (attention au vu de l'attrait des enfants pour le jeu vidéo il est préférable que le moment jeu soit proposé après les autres médias)
- Atelier de coopération : permet de verbaliser autour de l'organisation collective
- Tournoi : compétitif et bruyant

Si vous avez des questions, besoin d'aide pour organiser vos animations, vous pouvez me contacter par mail (Laurene.painprado@loire-atlantique.fr) ou au téléphone (02.40.30.30.06)

À la fin de ce lutin, il reste des pochettes vides, n'hésitez pas à les remplir avec vos supports d'animations, vos évaluations, vos impressions, vos suggestions d'acquisition de jeux. Vous pouvez également me les transmettre par mail.

Jeu	Type de jeu	Tranches d'âge	Médiation privilégiée	Animations possibles
	Jeu d'aventure	9-18 ans Adultes Séniors	Libre	Atelier découverte Atelier thématique Atelier de coopération
	Jeu d'action	9-18 ans Adultes Séniors	Libre	Atelier découverte Atelier thématique Atelier de coopération Tournoi
	Jeu d'aventure	9-14 ans	Libre	Atelier découverte Atelier thématique
	Jeu de sport	5-18 ans Adulte Séniors	Libre	Atelier thématique Tournoi
	Jeu de sport	12-18 ans Adulte Séniors	Libre	Atelier thématique Tournoi
	Jeu de puzzle	9-18 ans Adultes Séniors	Libre	Atelier découverte
	Jeu d'action	14-18 ans Adultes	Libre	Atelier découverte

	Jeu de rôle	12-18 ans Adultes	Libre	Atelier de découverte
	Jeu d'agilité	9-18 ans Adultes Séniors	Libre	Atelier découverte Atelier thématique Atelier de coopération Tournoi
	Jeu d'arcade	9-18 ans Adultes Séniors	Petit groupe	Atelier découverte Atelier thématique Tournoi
	Jeu de plates-formes	9-18 ans	Libre	Atelier découverte Tournoi
	Jeu de course	5-18 ans Adultes Séniors	Libre	Atelier découverte Atelier thématique Tournoi
	Jeu de plates-formes	9-18 ans Adultes Séniors	Libre	Atelier découverte Atelier thématique Atelier de coopération

Arise



Nom du jeu vidéo	Arise : a simple story
Développeur/éditeur	Piccolo
Consoles	Xbox, Switch, PS4, PC
Année de création	2019
Prix	20 €

Type de jeu : jeu d'aventure

Tranche d'âge d'utilisation : 9-11 ans – 12-14 ans – 15-18 ans – adultes – sénior

Multijoueur ? Oui mais surtout joueur seul

Descriptif

L'histoire commence par la cérémonie funéraire du héros. Le joueur va mener le vieil homme à travers ses souvenirs au travers de paysages magnifiques représentant les différents moments de sa vie. Le joueur contrôle le temps, ce qui permet au personnage d'évoluer (par exemple il va accélérer la course du soleil pour jouer avec l'orientation des tournesols et sauter dessus).

Intérêts

Le graphisme est léché, ainsi que la bande son. L'histoire est touchante et haletante. Jeu indépendant très convaincant.

Défauts

Il n'est pas toujours très aisé d'évoluer, notamment dû aux placements de la caméra, ni de trouver tous les souvenirs du héros.

Prise en main Xbox

Le jeu vous indique pas à pas les commandes à utiliser au début. Il n'y a qu'une sauvegarde possible, donc lorsque vous démarrez une nouvelle partie, cela écrase la partie en cours.

Vous pouvez jouer à deux, il vous suffit de connecter deux manettes, l'un des joueurs pilotera le héros et l'autre agira sur le temps. Je ne suis pas absolument convaincue de l'intérêt pour le second joueur de ne contrôler que le temps. En animation, cela peut être sympa mais je ne le recommanderais pas forcément pour deux joueurs en consultation libre, ou alors chacun son tour.

Thèmes : vieillesse, souvenirs, temps

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5), grand groupe (10 à 20)

Temps d'animation possibles : 30 min – 1h – 2h

Exemple d'animations possibles

Atelier découverte

N'étant pas connu et proposant un rythme assez lent, peu habituel, ce jeu mérite une médiation. S'agissant d'un jeu d'aventure assez simple et jouable à un ou deux, vous pouvez proposer un atelier découverte.

Les participants se regroupent autour de l'écran, et alors que deux joueurs font évoluer le personnage et le temps les autres commentent, conseillent, réfléchissent et profitent de la beauté du paysage. Définissez un temps de jeu (10 minutes semblent correct) et changez les joueurs. Ainsi chacun des participants joue à tour de rôle, le héros et le temps.

Ce type d'atelier peut proposer plusieurs jeux, ainsi les usagers découvrent 2-3 jeux qui seront par la suite en accès libre à la bibliothèque.

Badland



Nom du jeu vidéo	Badland
Développeur/éditeur	Frogmind
Consoles	PC, Xbox, PS4
Année de création	2013
Prix	20 €

Type de jeu : jeu d'action

Tranche d'âge d'utilisation : 9-11 ans – 12-14 ans – 15-18 ans – adultes – sénior

Multijoueur ? Oui, coopératif ou compétitif

Descriptif

Le joueur doit mener un drôle d'oiseau au bout des niveaux défilant automatiquement, en se servant d'objets et de la physique particulière du jeu pour avancer. À plusieurs, la coopération permet d'avancer plus vite et de s'organiser avec ses partenaires.

Intérêts

L'univers est sympathique et original. La coopération est nécessaire. Le gameplay est bien fait.

Défauts

Quand on n'est pas assez rapide on perd, donc il faut 100 fois sur le métier... Très rapide, peut être compliqué à suivre pour certains.

Prise en main Xbox

La prise en main de ce jeu est très facile. Trois modes : Un joueur, Coop et Multijoueur. Un joueur vous proposera d'avancer et de débloquer des niveaux seul. Le mode Coop permet de jouer jusqu'à 4 joueurs en connectant les manettes et en appuyant sur A pour rejoindre la partie. Le mode Coop se déroule de la même manière que le mode Un joueur, vous avancez et débloquent les niveaux. Le mode Multijoueur est un mode compétitif. Vous pouvez lancer une compétition en sélectionnant les niveaux et le nombre de manches.

Je ne trouve pas que ce jeu se prête spécialement à la compétition, ce sera toujours une erreur qui fera gagner l'autre joueur et je recommande vraiment le mode coopératif qui est bien plus amusant.

Thèmes : Course, Vitesse, Coopération, Physique

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5)

Temps d'animation possibles : 1h – 2h

Exemple d'animations possibles

Tournoi :

Par équipe de 4 dans une salle avec vidéoprojecteur, intergénérationnel.

Objectif : le fun

Dans le mode Multijoueur, chaque équipe à tour de rôle réalise trois niveaux (les mêmes) en deux manches.

Attention pour cette animation : le volume sonore risque d'être important.

Atelier de coopération :

Par groupe de 3 ou 4, sur console ou avec vidéoprojecteur, enfants.

Objectif : apprendre la coopération et l'organisation par l'expérience

En mode Coop. Laisser faire un premier niveau sans consigne. Puis au vu du probable échec des enfants ou de la faible réussite, les inviter à se questionner sur ce qui n'a pas fonctionné et pourquoi. Faire faire aux enfants un système d'organisation avec un plan pour réussir le niveau. Le mettre en place à chaque niveau. Les faire s'exprimer sur les échecs ou réussites de ce second niveau, les faire repenser leur système ou l'améliorer.

Les enfants repartiront avec la conscience que l'organisation et la coopération se travaille, se discute et s'adapte aux situations.

Brothers



Nom du jeu vidéo	Brothers
Développeur/éditeur	Starbreeze Studio
Consoles	PC, Xbox, PS4
Année de création	2013
Prix	20 €

Type de jeu : jeu d'aventure

Tranche d'âge d'utilisation : 9-11 ans – 12-14 ans

Multijoueur ? Non

Descriptif

Il était une fois, dans un pays lointain, deux jeunes frères partis à la recherche d'un remède pour leur père malade. Les deux frères se jouent avec les sticks (le grand stick gauche, le petit stick droit). Le jeu reprend les codes des contes traditionnels du nord de l'Europe.

Très librement inspiré des frères Cœur-de-Lion d'Astrid Lindgren.

Intérêts

Jeu très intéressant, gameplay original, histoire intéressante et émouvante. Graphiquement riche. Plaît aux filles.

Défauts

Jeu d'aventure compliqué qui demande de l'attention et de la réflexion

Prise de main Xbox

Jouable uniquement seul, vous pouvez continuer la partie ou en recommencer une nouvelle ou bien sélectionner le chapitre que vous désirez jouer.

Thèmes : Contes, Légendes, Culture scandinave, Fraternité

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5), grand groupe (10 à 20)

Temps d'animation possibles : 1h – 2h

Exemple d'animations possibles

Présentation du jeu autour d'un thème :

Groupe d'une dizaine

Objectif : découverte des légendes scandinaves

Présentation de documents sur la culture scandinave, sur les principaux personnages : troll, griffon, monstres...

Prise en main du jeu, et rotation du groupe pour que chaque joueur puisse jouer, les autres aident celui qui a la manette.

Ce jeu nécessite une médiation mais celle-ci peut être uniquement un accompagnement pour ensuite laisser l'enfant jouer librement.

Fifa 2016



Nom du jeu vidéo	Fifa 2016
Développeur/éditeur	EA
Consoles	PC, PS3, PS4, Xbox, Android, IOS
Année de création	2015
Prix	20 €

Type de jeu : jeu de sport

Tranche d'âge d'utilisation : 5-8 ans – 9-11 ans – 12-14 ans – 15-18 ans – adultes – sénior

Multijoueur ? Oui

Descriptif

Jeu de football. Pour la première année Fifa intègre une coupe de football féminine.

Intérêts

Jeu très connu et qui attire du public. Jeu très stratégique.

Défauts

Si ce jeu sera plébiscité par les amateurs de foot, il semblera beaucoup moins attrayant et peu jouable par des non adeptes. Fifa est très populaire, aussi il existera un écart de niveau impressionnant entre les joueurs qui connaissent le football, le jeu Fifa et ceux qui ne connaissent ni les règles du football ni le gameplay de Fifa.

Prise en main Xbox

Ce jeu nécessite le CD. Afin de le lancer, vous devez l'introduire dans la console.

Vous pouvez jouer à tous les modes sauf Ultimate et les autres onglets qui nécessitent un compte payant. Pour les débutants il est fortement recommandé de faire l'entraînement.

Thèmes : Sport, Football, Femmes dans le sport

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5), grand groupe (10 à 20)

Temps d'animation possibles : 30 min – 1h – 2h – 3h

Exemple d'animations possibles

Un tournoi organisé par les usagers

Parmi vos usagers, vous pouvez trouver des personnes adeptes de Fifa, qui connaissent les modalités de tournoi de football ainsi que le gameplay de Fifa. Vous pouvez leur proposer d'organiser un tournoi à la bibliothèque. Avec minimum deux joueurs, l'organisation peut se faire jusqu'à quatre joueurs (au-delà cela risque d'être très chronophage). Vous fixez une date pour le tournoi, suffisamment éloignée pour avoir le temps d'organiser les réunions de travail. Vous pourrez alors fixer une première réunion de travail avec eux pour effectuer un retro-planning. Ils auront en charge l'organisation du tournoi, les règles, le nombre d'équipe et le mode de jeu mais, si vous le pouvez, il est aussi possible de leur confier la communication, l'affichage et l'évaluation finale. Vous n'aurez qu'à leur expliquer les contraintes liées aux animations (le nombre aléatoire de participants, l'occupation de l'espace, le temps imparti à respecter) et à vérifier que leur tournoi est réaliste.

L'implication des usagers dans l'organisation d'une animation est souvent riche d'enseignement, les usagers comprennent la difficulté de ce travail et sont souvent très moteurs pour faire venir du monde.

Forza 6



Nom du jeu vidéo	Forza Motorsport 6
Développeur/éditeur	Microsoft / Turn 10
Consoles	Xbox
Année de création	2015
Prix	40 €

Type de jeu : jeu de sport

Tranche d'âge d'utilisation : 12-14 ans – 15-18 ans – adultes – sénior

Multijoueur ? Oui

Descriptif

Jeu de course de voiture, ultra réaliste, très connu des amateurs. Le jeu propose près de 460 modèles de voiture et 26 circuits.

Intérêts

Jeu très réaliste, bien pensé, bien réalisé. Forza est une référence en jeu vidéo et saura attirer un certain public (produit d'appel).

Défauts

Trop réaliste pour certains, il faut maîtriser son véhicule. Savoir conduire est un vrai avantage.

Prise en main Xbox

Ce jeu nécessite le CD. Afin de le lancer, vous devez l'introduire dans la console.

Pour naviguer dans le menu, vous devrez vous déplacer avec le joystick et pour accéder aux onglets, vous devez utiliser les touches RT et LT. Ce jeu possède de nombreux modes. Le mode Multijoueur est payant sur abonnement mais vous pouvez jouer à deux en local. Sous l'onglet « Passer à la course » lancez le Jeu libre et appuyez sur la touche Menu de l'autre manette afin de jouer à deux.

Attention, certaines options peuvent être très difficiles, pour les néophytes pensez bien à vérifier que votre voiture est réglée sur le boîtier automatique. Dans le mode Jeu libre, rendez-vous sur l'onglet Aide au pilotage et sélectionnez la Boîte de vitesse automatique. Attention, ce réglage est à effectuer pour les deux voitures !

Si vous voulez tester l'atout majeur de Forza 6 : la météo alors cela n'est possible qu'à un seul joueur dans le menu Essai circuit ou en Jeu libre.

Thèmes : Voiture, Courses, F1

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5), grand groupe (10 à 20)

Temps d'animation possibles : 30 min – 1h – 2h

Exemple d'animations possibles

Tournoi, basique, selon votre public. Ce jeu se prête à l'intergénérationnel.

Gorogoa



Nom du jeu vidéo	Gorogoa
Développeur/éditeur	Annapurna Interactive
Consoles	PC, PS4, IOS, Android, Xbox
Année de création	2017
Prix	6 €

Type de jeu : jeu de puzzle

Tranche d'âge d'utilisation : 9-11 ans – 12-14 ans – 15-18 ans – adultes – sénior

Multijoueur ? Oui

Descriptif

Ce jeu est un ovni. Il s'agit d'un puzzle dans lequel le joueur se laisse porter et surprendre. L'histoire est évanescente et inénarrable. Le mode de jeu est simple : vous cliquez sur certaines images et un nouveau puzzle s'ouvre à vous.

Intérêts

Jeu atypique, extrêmement beau graphiquement. Il est accessible pour tous et s'il est bien accompagné, peut aussi être proposé aux personnes âgées.

Défauts

Ce n'est pas un jeu traditionnel et les aficionados de la rapidité et de l'agilité seront déçus. Par ailleurs il n'est pas toujours facile, il faut être persévérant.

Prise en main Xbox

Le jeu s'ouvre directement là où le dernier utilisateur en était. Pour sélectionner le chapitre, il vous faut cliquer sur la page cornée en haut à droite. Vous pourrez ainsi décider de recommencer au début (en sélectionnant le premier chapitre) ou aller à n'importe quel chapitre débloqué.

Thèmes : Puzzle, Mémoire, Mystère

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5)

Temps d'animation possibles : 30 min – 1h – 2h

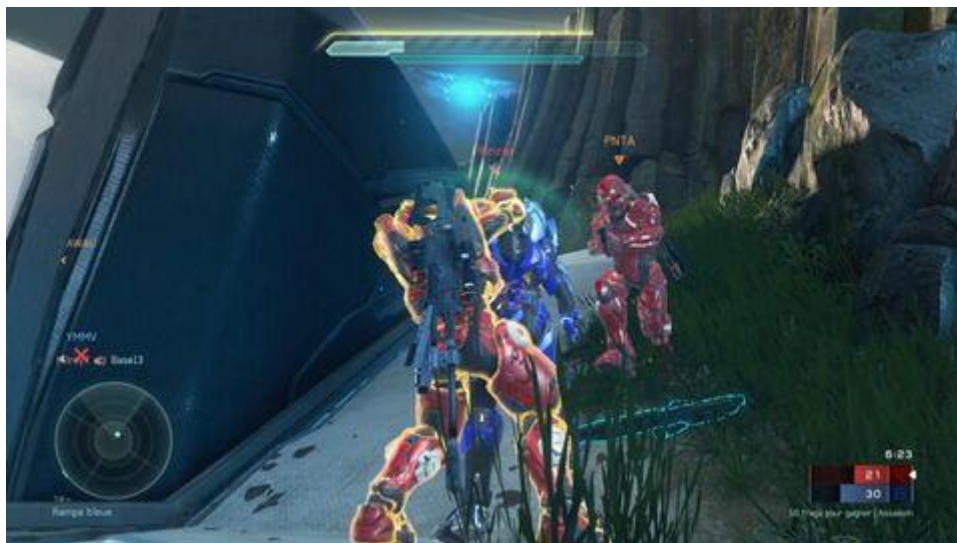
Exemple d'animations possibles

Animation avec un petit groupe :

Entre 2 et 8 participants, tous les âges sont possibles, y compris les personnes âgées.

Vous lancez le jeu sur le premier chapitre afin de commencer l'histoire au début et tous les participants sont devant l'écran. Un seul a la manette mais suit les indications des autres, l'idée étant de vraiment jouer tous ensemble. Il est important que personne ne connaisse le jeu. Ce type d'ateliers permet aux enfants de verbaliser autour du jeu, de s'expliquer les mécaniques. Pour les personnes âgées, ce type d'animation permet d'ôter l'appréhension autour du jeu vidéo avec un groupe. Il est tout à fait possible d'organiser ce type d'atelier avec un Ehpad.

Halo 5



Nom du jeu vidéo	Halo 5
Développeur/éditeur	Microsoft et 343 Industries
Consoles	Xbox
Année de création	2015
Prix	60 €

Type de jeu : jeu d'action/d'aventure

Tranche d'âge d'utilisation : 11-14 ans – 15-18 ans – adultes

Multijoueur ? Non

Descriptif

Halo est un jeu de tir à la première personne de science-fiction militaire. À chaque opus, une unité militaire avec un nouveau personnage doit conquérir un nouveau territoire en utilisant une bonne stratégie défensive ainsi qu'une habileté à l'attaque et au combat.

Intérêts

Halo fait partie des mastodontes du jeu vidéo, connu et reconnu. Il allie stratégie et habileté dans un univers fictionnel de gamers.

Défauts

Assez peu accessible au néophyte, il n'est pas facile d'utilisation. Le jeu déploie toutes ses fonctionnalités seulement si le joueur est abonné au xbox Premium...

Prise en main Xbox

Ce jeu nécessite le CD. Afin de le lancer, vous devez l'introduire dans la console.

Sans abonnement, le jeu ne permet que la Campagne Solo. Au sein de cette campagne, vous pouvez choisir votre mission. Le jeu ne propose qu'une sauvegarde, donc chaque nouvelle partie effacera la précédente.

Thèmes : Science-fiction, Stratégie militaire

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5), grand groupe (10 à 20)

Temps d'animation possibles : 30 min – 1h – 2h

Life is strange



Nom du jeu vidéo	Life is strange
Développeur/éditeur	Dontnod Entertainment
Consoles	PC, PS4, Xbox, Android, IOS
Année de création	2015
Prix	20 €

Type de jeu : jeu de rôle

Tranche d'âge d'utilisation : 12-14 ans – 15-18 ans – adultes

Multijoueur ? Non

Descriptif

La jeune Max Caulfield est une étudiante en photographie qui revient dans sa ville natale, Arcadia Bay, dans l'Oregon. Alors qu'elle vient de découvrir qu'elle possède le pouvoir de remonter dans le temps, elle enquête rapidement sur la disparition d'une adolescente de la ville.

Intérêts

Le graphisme est beau, l'image léchée. Ce jeu se rapproche des films interactifs. Lauréat de nombreux prix, il place le joueur dans une véritable expérience de jeu où tout semble possible et chaque décision doit être pesée.

Défauts

Il ne s'agit pas d'un vrai jeu, c'est un film où le joueur est souvent passif.

Prise en main Xbox

Ce jeu n'est pas compliqué à prendre en main. En revanche comme chaque action a des conséquences sur l'intrigue, il est important que chacun ait sa propre sauvegarde. Les sauvegardes

n'ont pas de nom personnel donc il est très difficile de s'y retrouver. Avec ce jeu, il faut vraiment considérer que l'utilisateur vient pour découvrir et en aucun cas résoudre l'enquête ou avancer dans l'énigme.

En revanche il est important que chaque nouveau joueur reprenne du début, aussi il vous faudra effacer une sauvegarde afin que le jeu propose « commencer une nouvelle partie ».

Thèmes : Temps, Enquête, Immersion

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5)

Temps d'animation possibles : 1h – 2h – 3h – Stage sur plusieurs jours

Exemple d'animations possibles

Octodad



Nom du jeu vidéo	Octodad
Développeur/éditeur	Young Horses
Consoles	PC, Xbox, PS4, Switch, Wii U
Année de création	2014
Prix	14 €

Type de jeu : jeu d'agilité

Tranche d'âge d'utilisation : 9-11 ans – 12-14 ans – 15-18 ans – adultes – sénior

Multijoueur ? Oui

Descriptif

Le joueur incarne Octodad, un sympathique poulpe qui tente de mener une vie ordinaire en se faisant passer pour un humain. Il va donc devoir faire preuve d'agilité afin que sa femme, ses enfants, le personnel du supermarché, de l'aquarium ne se rendent pas compte qu'il est un poulpe.

Intérêts

L'idée est originale, le graphisme dessin animé est sympa. Le défi absurde de manier un poulpe qui a des mouvements désynchronisés est addictif. L'histoire est attendrissante.

Défauts

Le gameplay est très, très difficile (c'est le but du jeu). Les enfants à l'esprit zappeur n'y joueront pas. Soit on adore ce jeu, soit on le déteste et on ne rêve que de jeter la manette par la fenêtre !

Prise en main Xbox

Ce jeu est vraiment marrant en coopération.

Après le lancement, il vous faudra aller dans le menu CO-OP pour sélectionner le nombre de joueurs et ce qu'ils commandent : le bras gauche ou droit, la jambe gauche ou droite. Lorsque vous sélectionnez le membre commandé il vous sera indiqué les commandes à utiliser (attention, ne cherchez pas forcément à tout retenir, le jeu est difficile à jouer par principe). À la fin de la distribution des commandes un mode est activé ou non : le mode Roulette. Ce mode, s'il est activé, va redistribuer les rôles de manière aléatoire à chaque fois qu'un nouvel objectif est atteint. Ainsi après chaque objectif, vous testerez pour savoir qui commande quoi. Le mode roulette est très rigolo et permet à chacun de s'essayer sur chaque membre.

Vous pouvez ensuite soit lancer une partie, soit reprendre votre partie en cours (une seule sauvegarde possible) soit aller sur Jeu libre et sélectionner un chapitre (qui devra avoir été débloqué auparavant).

Vous pouvez aussi choisir le mode Short qui consiste en des scènes courtes et très scénarisées. Cela peut être assez bien pour les parties courtes à plusieurs.

Thèmes : Différence, Animaux marins, Agilité, Mensonge

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5), grand groupe (10 à 20)

Temps d'animation possibles : 1h – 2h

Exemple d'animations possibles

Atelier de coopération :

Par groupe de 4, sur console ou avec vidéoprojecteur, intergénérationnel.

Objectif : apprendre la coopération et l'organisation par l'expérience.

Chaque groupe de 4 joue 15 minutes (2 groupes sont suffisants). Ensuite on voit qui est allé le plus loin dans l'histoire. On peut alors refaire jouer le 1^{er} groupe (en reprenant la partie là où il s'était arrêté) ainsi de suite.

Les joueurs repartiront avec la conscience que l'organisation et la coopération se travaille, se discute et s'adapte aux situations et personnalités. Ils auront également vu l'expérience des autres groupes et en tireront des conclusions quand viendra leur tour. Par ailleurs les joueurs se seront fortement amusés et auront été obligés d'expliquer aux joueurs les plus faibles les commandes.

Overcooked



Nom du jeu vidéo	Overcooked
Développeur/éditeur	Team17, Ghost Town Games
Consoles	PC, Xbox, PS4, Switch
Année de création	Aout 2016
Prix	20 €

Type de jeu : jeu d'arcade

Tranche d'âge d'utilisation : 9-11 ans – 12-14 ans – 15-18 ans – adultes – sénior

Multijoueur ? Oui

Descriptif

Overcooked est un jeu de cuisine chaotique de coopération en local pour un à quatre joueurs comportant 28 niveaux. En travaillant en équipe, vos camarades cuisiniers et vous devez préparer, cuisiner et servir toute une variété de plats délicieux avant que le client affamé ne claque la porte.

Intérêts

Vrai jeu multijoueur où la coopération est nécessaire. Jeu drôle très adapté pour des moments intergénérationnels.

Défauts

Les mouvements ne sont pas très fluides. Ce jeu ne se joue pas seul ou à deux, le niveau n'est pas différent selon le nombre de joueurs...

Prise en main Xbox

Ce jeu est vraiment fait pour être joué à plusieurs. Vous devez d'abord connecter toutes les manettes en les allumant puis en invitant de nouveaux joueurs (l'écran affichera un encart vous le proposant)

Mode Campagne : les joueurs sont en coopération. Jouable jusqu'à quatre. Lorsque l'on joue seul, il faut contrôler deux personnages, le jeu est quasiment irréalisable.

Mode Duel : uniquement possible à plusieurs. A deux joueurs, chacun contrôle deux personnages.

Mode The Lost Morsel et The festive Seasoning sont la suite du mode Campagne, ils fonctionnent de la même façon.

Il n'y a qu'une sauvegarde possible par mode de jeu. Aussi à chaque lancement, vous sélectionnez soit Nouveau jeu soit Continuer.

Thèmes : Cuisine, Coopération, Rapidité

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5), grand groupe (10 à 20)

Temps d'animation possibles : 1h – 2h – 3h

Exemple d'animations possibles

Tournoi :

Par équipe de 4 dans une salle avec vidéoprojecteur, intergénérationnel.

Objectif : le fun

Chaque équipe à tour de rôle réalise un niveau (le même) et les points sont distribués en fonction du nombre de plats corrects qui ont été servis.

Attention pour cette animation : le volume sonore risque d'être important.

Atelier de coopération :

Par groupe de 3 ou 4, sur console ou avec vidéoprojecteur, enfants.

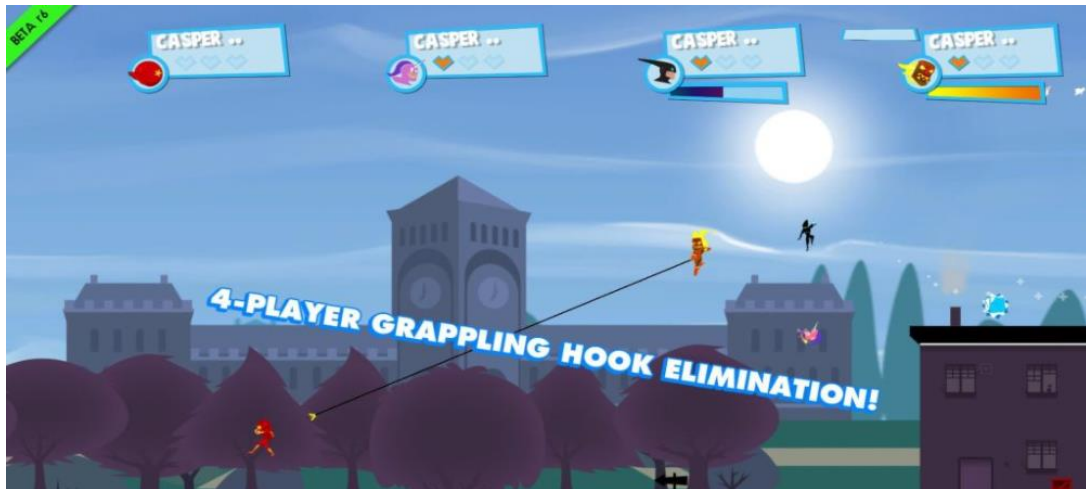
Objectif : apprendre la coopération et l'organisation par l'expérience.

Laisser faire un premier niveau sans consigne. Puis au vu du probable échec des enfants ou de la faible réussite, les inviter à se questionner sur ce qui n'a pas fonctionné et pourquoi. Faire faire aux enfants un système d'organisation (avec un chef d'équipe, son mode de nomination, la durée de son mandat). Mettre en place ce système afin de faire un second niveau. Les faire s'exprimer sur les échecs ou réussites de ce second niveau, les faire repenser leur système ou l'améliorer.

Chaque groupe d'enfants aura son système propre. Lancer alors un tournoi sur deux niveaux (les deux mêmes pour chaque groupe d'enfants). Enfin discuter avec eux des raisons de la réussite et des échecs des différents groupes.

Les enfants repartiront avec la conscience que l'organisation et la coopération se travaille, se discute et s'adapte aux situations et aux personnalités.

Speed Runners



Nom du jeu vidéo	Speed Runners
Développeur/éditeur	Double Dutch Games
Consoles	PC, Xbox, PS4
Année de création	2016
Prix	20 €

Type de jeu : jeu de courses (à pied) – jeu de plates-formes

Tranche d'âge d'utilisation : 9-11 ans – 12-14 ans – 14-18 ans

Multijoueur ? Oui

Descriptif

Un jeu de course, où on court, on saute, on se balance... On peut même utiliser des gadgets pour ralentir ou éjecter les autres joueurs. Attention, l'écran rétrécit pendant la course, et on risque de se faire éjecter de la course !

Intérêts

Un jeu de course sans voiture, dans un graphisme un peu décalé.

Une ambiance de course, avec possibilité de tricher un peu !

Parfait pour jouer en multijoueur (et pour un tournoi).

Défauts

Quand on est trop en retard, on se fait éjecter de la course (difficulté pour certains).

Très rapide, peut être compliqué à suivre pour certains.

Prise en main Xbox

Le jeu propose trois types de modes : Jouer, Histoire et Entraînement.

L'Entraînement ne peut se faire qu'à un seul joueur, il se compose d'un tutoriel, utile pour prendre le jeu en main et bien expliqué. Les touches y sont décrites. Le tutoriel ne se fait qu'à un seul joueur. La Course solo qui permet de choisir son terrain et de faire les meilleurs scores. La Course VS Robots

propose des courses contre des robots et permet de choisir son personnage ainsi que le terrain. Ces trois possibilités sont utiles pour les personnes découvrant le jeu ou voulant s'entraîner.

En mode Histoire, vous devez franchir les niveaux afin d'en débloquer de nouveaux, ce mode se joue seul.

Le mode Jouer propose Partie classée et Partie rapide, inaccessibles sans un compte payant. Les parties personnalisées seront celles à privilégier pour les tournois. Il vous suffit de connecter le nombre de manettes que vous désirez et de rejoindre la partie en appuyant sur A. Vous pouvez ensuite choisir vos personnages ainsi que vos équipes. À quatre, le mode en deux contre deux est le plus sympathique. Si vous ne jouez qu'à deux, n'oubliez pas de créer des adversaires en allant sur les cases vides et en sélectionnant Bot pour le programmer. Vous choisissez ensuite votre terrain. Le premier ou les premiers qui remportent trois parties gagnent. Selon le niveau des joueurs, cela peut varier entre 5 et 10 minutes, ce qui me semble assez idéal pour un tournoi.

Il existe également la Partie locale, qui permet de lancer très vite une partie, les joueurs ne choisissent pas leurs personnages ni le terrain mais toutes les manettes connectées peuvent jouer. Ce mode est idéal en consultation libre pour que les usagers puissent jouer des parties rapides.

Thèmes : Course, Vitesse, Rapidité

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5), grand groupe (10 à 20)

Temps d'animation possibles : 1h – 2h

Exemple d'animations possibles

Tournoi :

Par équipe de 4 dans une salle avec vidéoprojecteur, intergénérationnel.

Objectif : le fun

Dans Partie personnalisée, par équipe de deux. Chaque équipe à tour de rôle réalise un niveau (le même) et les points sont distribués en fonction du rang d'arrivée.

Attention pour cette animation : le volume sonore risque d'être important.

Trailblazers



Nom du jeu vidéo	Trailblazers
Développeur/éditeur	Rising star games
Consoles	PC, PS4, Xbox, Switch
Année de création	2018
Prix	15 €

Type de jeu jeu de sport

Tranche d'âge d'utilisation : 5-8 ans – 9-11 ans – 12-14 ans – 15-18 ans – adultes – sénior

Multijoueur ? Oui

Descriptif

Trailblazers est un jeu de course en voiture coopératif qui nous propose un gameplay différent des titres du genre. Vous allez devoir travailler de pair pour peindre la piste dans votre couleur et ainsi continuer d'accélérer à tout-va. Attention toutefois à vos adversaires qui ne manqueront de venir remettre un coup de pinceau par-dessus votre travail !

Intérêts

Le jeu de course fait partie des classiques du jeu vidéo, tous le monde peut le prendre en main rapidement. L'avantage de Trailblazers est que l'on peut jouer en coopératif et en compétitif.

Défauts

Il s'agit simplement d'un jeu de courses

Prise en main Xbox

Plusieurs modes sont proposés : mode Histoire, mode Coupe, Course personnalisée, Course en ligne.

Le mode Histoire et le mode Coupe ne sont possibles qu'à un seul joueur. Le mode Personnalisé permet de jouer de 1 à 4, vous choisissez dès le début le nombre de joueurs, dans tous les cas il y aura 6 joueurs sur la piste. C'est ce mode-ci que vous utiliserez en tournoi. Dans ce mode, après avoir choisi le nombre de joueurs, vous devez sélectionner le mode de jeu. Plusieurs sont proposés : Course par équipe (traditionnel), Contre la montre (en coopération ou en compétition), Binôme (2 contre 2 contre 2 : 3 binômes), Chacun pour soi, Chasse à la porte (ce mode comporte plusieurs portes qui vont peindre la piste de la couleur de celui qui passe la porte). Une fois que vous avez sélectionné le mode de jeu (pour un tournoi la Course par équipe est le mieux) les joueurs choisissent leurs personnages ainsi que leur équipe (1, 2 ou 3). Faites bien attention à choisir les bonnes équipes pour chaque joueur lors d'un tournoi. Pour changer d'équipe, chaque joueur doit appuyer sur une touche indiquée en bas de l'écran. Dans ce jeu, il est important de toujours regarder les indications en noir (le graphisme très coloré n'aide pas toujours à se repérer).

Le mode Course en ligne nécessite une connexion au serveur du jeu que le paramétrage de la Xbox de la Bdla ne permet pas et nous ne la recommandons pas. Autant jouer en mode Histoire ou en mode Coupe lorsque l'on joue seul.

Vous pouvez sélectionner votre piste, et dans le mode Histoire, vous pouvez sélectionner les chapitres précédemment débloqués.

Thèmes : Courses, Peinture, Coopération

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5), grand groupe (10 à 20)

Temps d'animation possibles 1h – 2h – 3h

Exemple d'animations possibles : Tournoi, très basique

Unravel Two



Nom du jeu vidéo	Unravel Two
Développeur/éditeur	Cold Wood Interactive
Consoles	PC, Xbox, PS4, Switch
Année de création	2018
Prix	30 €

Type de jeu : jeu de plateforme

Tranche d'âge d'utilisation : 9-11 ans – 12-14 ans – 15-18 ans – adultes – sénior

Multijoueur ? 2 joueurs (recommandé)

Descriptif

Deux petits personnages en pelote de laine (Yarnis) sont attachés par un bout de laine et vont devoir avancer en coopération. L'univers graphique est original.

Intérêts

Il s'agit de véritable coopération mais qui prend également en compte les différences de niveaux des joueurs (à tout moment les joueurs peuvent fusionner et il n'y a alors plus qu'un seul maître du jeu). Très évolutif, il propose des aides pour réussir à avancer.

Défauts

Je n'en trouve aucun !

Prise en main Xbox

Jouable sans aucun problème seul, ce jeu est vraiment plus intéressant à deux.

Pour jouer à deux, il suffit de connecter deux manettes et d'appuyer sur A.

Il y a trois emplacements de sauvegarde et pour chacun, il est indiqué la progression accomplie.

Thèmes : Coopération, Gémellité

Types de médiation possibles : libre, petit groupe (2 à 5)

Temps d'animation possibles : 1h – 2h