
Valise numérique

Console Nintendo Switch

Bibliothèque départementale de
Loire-Atlantique

The logo for Loire Atlantique, featuring the text "Loire Atlantique" in white on a dark blue background with a curved bottom edge.

Loire
Atlantique

LA VALISE SWITCH



La Switch est une console hybride qui permet différentes manières de jouer.

Mode console



Mettre la Switch dans sa station d'accueil, brancher le câble HDMI au téléviseur ou vidéoprojecteur. Vous pouvez alors utiliser le support Joy-Con ou les Joy-Con séparés avec les dragonnes (selon le nombre de joueurs)

Mode sur table



Débloquer le support à l'arrière de la Switch et munissez-vous des Joy-Con pour jouer. Il faudra que la Switch soit chargée antérieurement. Ce mode est parfait pour lancer un jeu rapidement à deux ou seul.

Mode portable



Connecter les Joy-Con à la Switch et vous pouvez jouer directement dessus seul. Ce mode est parfait pour le bibliothécaire souhaitant tester les jeux rapidement.

Les Joy-Con

La valise BDLA propose 4 Joy-Con, mais si vous voulez jouer à plus de 4 il vous suffit de demander à vos usagers de ramener leurs propres Joy-Con.



1 Bouton L

2 Bouton -

3 Stick gauche

Peut servir de simple bouton lorsqu'on appuie dessus.

4 Boutons directionnels (Boutons Haut / Bas / Gauche / Droite)

5 Bouton de capture d'écran

Permet de prendre une capture d'écran ou d'enregistrer une vidéo pendant les jeux.

6 Glissière

Utilisée pour attacher les Joy-Con à la console ou à la dragonne Joy-Con, etc.

7 Bouton R

8 Bouton +

9 Boutons A / B / X / Y

10 Stick droit

Peut être appuyé et utilisé comme un bouton. Peut également être utilisé comme zone NFC pour lire et écrire des données sur les amiibo.

11 Bouton HOME

Permet de mettre un logiciel en pause et d'ouvrir le menu HOME. Le bouton s'allume lorsqu'une notification est reçue.



- 1** Bouton ZL
- 2** Bouton ZR
- 3** Boutons d'éjection
Pour détacher le Joy-Con de la console.
- 4** Caméra infrarouge à détecteur de mouvements (vue du dessous)



- 1** Bouton SL
- 2** Bouton SR
- 3** Bouton SR
- 4** Témoin du joueur
Indique le numéro du joueur sur chaque Joy-Con.
- 5** Bouton SYNC
Synchronise la manette à la console et permet également de réinitialiser la connexion sans fil.
- 6** Bouton SL

Selon les jeux, vous pourrez être amené à connecter plusieurs Joy-Con, à des moments différents.

Comment synchroniser les Joy-Con avec la Switch ?

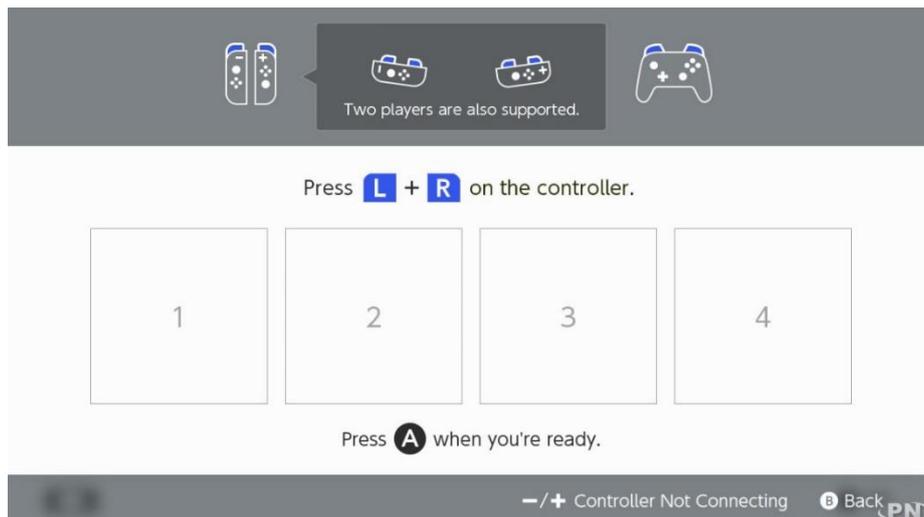
Afin de profiter des 4 Joy-Con de la valise BDLA, il vous faudra les synchroniser.

Pour cela, deux méthodes :

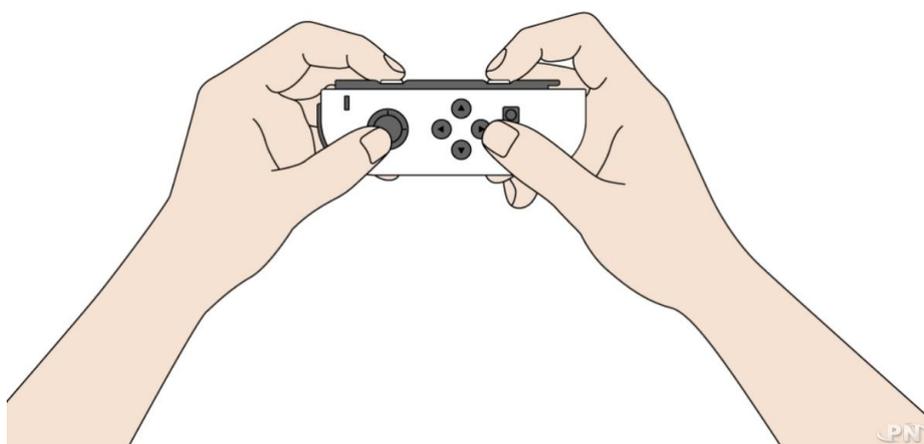
1. La plus simple : vous branchez directement vos Joy-Con à la console lorsque celle-ci est allumée.



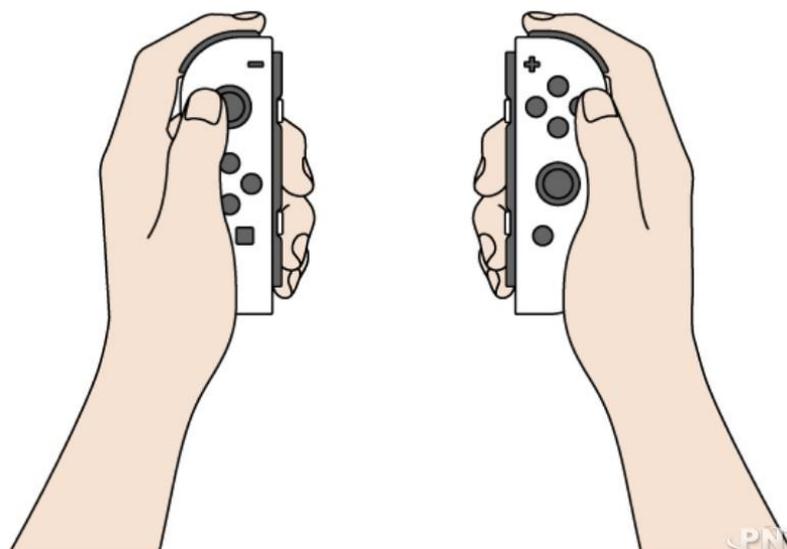
2. Vous pouvez les synchroniser via les boutons. Pour cela, rendez-vous dans le menu Home de la console, puis sur l'icône "Manettes" et "Synchroniser de nouvelles manettes". C'est à ce moment-là qu'il faudra appuyer pendant une seconde sur le petit bouton noir situé entre les 2 boutons de tranche SL et SR. Votre manette est désormais synchronisée à la console, mais elle ne sait pas encore dans quelle configuration les Joy-Con seront tenus. Pour cela, revenez sur l'icône "Manettes" puis "Changer le style/l'ordre".



Sur cet écran, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur les boutons de tranche selon votre configuration.



Comme ceci pour jouer sur un Joy-Con unique.



Ou comme cela pour jouer avec deux Joy-Con par personne. À noter que vous pouvez configurer jusqu'à 10 Joy-Con sur une seule console selon les configurations demandées.

La station Nintendo



1 Connecteur de l'adaptateur secteur

2 Port USB

Fonctionne en USB 2.0. La compatibilité USB 3.0 est prévue ultérieurement.

3 Port HDMI

4 Couverture (montré ouvert)

En fermant le couvercle, vous pouvez cacher les diverses options de connexion pour une présentation plus épurée.

La station vous permettra de brancher la Switch au vidéoprojecteur ou à une TV en refermant le couvercle.

Comment démarrer la Switch

Le bouton Power n'est pas très visible la première fois que l'on a la console dans les mains. Il se trouve en haut à gauche.



Une pression simple dessus suffit à faire démarrer la console.

Vous devez fixer de chaque côté vos Joy-Con. Pour les débloquer, il suffit d'une simple pression sur le bouton à l'arrière et les faire coulisser ensuite sur les glissières. On s'y fait vite, prenez votre temps.

Si la console propose une mise à jour, nous vous recommandons de la lancer, il suffit d'avoir une connexion internet et elles sont souvent très rapides.

Pour jouer :

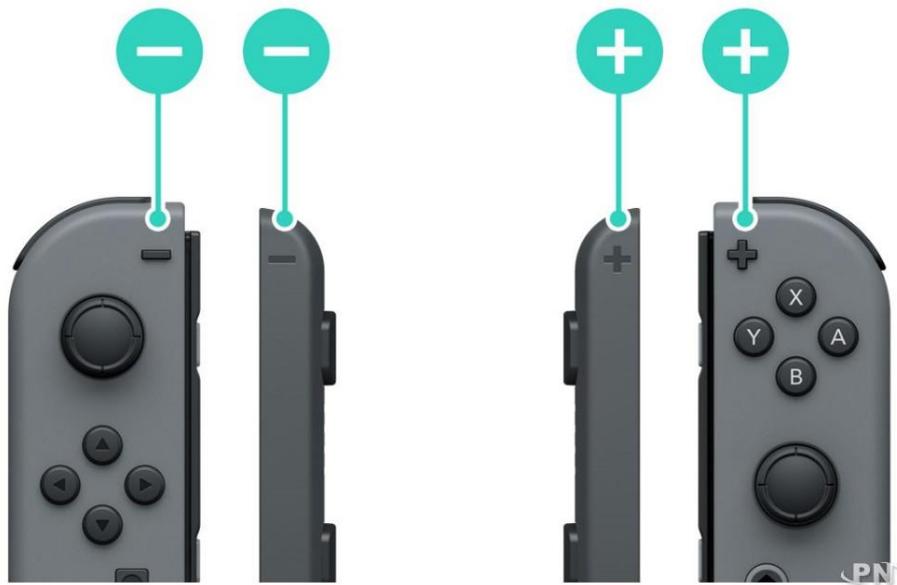
Deux options : la BDLA propose des jeux physiques (dans la valise) et il ne reste donc plus qu'à insérer la précieuse carte mémoire dans le logement dédié dans votre console. Sinon, les jeux acquis en dématérialisés par la BDLA sont présents sur l'écran d'accueil, il suffit de les sélectionner et de cliquer sur A.

Comment bien gérer les dragonnes sur Switch ?

Ah, les dragonnes ! Il faut prendre quelques précautions pour ne pas les retrouver coincées sur les Joy-Con.



Pour commencer, chaque dragonne est identique et peut s'assembler sur chaque Joy-Con droit ou gauche. En fait, en haut des parties métalliques se trouve un signe + ou un signe - selon le sens dans lequel vous la tenez. Pour commencer, assurez-vous que le curseur gris du « Lock » soit vers le bas. Maintenant, il suffit simplement d'aligner le - avec le Joy-Con gauche et le + avec le Joy-Con droit en glissant la dragonne par le haut.



Pour vous assurer que la dragonne ne se détache pas, il faut appuyer sur le petit bouton « Lock » situé à l'autre extrémité du côté de la lanière.



Pour l'enlever, il faudra commencer par enlever la sécurité du Lock, en le tirant vers le bas et ensuite vous pourrez séparer les 2 parties. Il est à noter qu'il n'est pas nécessaire d'appuyer sur le bouton à l'arrière du Joy-Con pour le faire, au contraire de l'assemblage avec le Joy-Con Grip ou en mode portable.

Comment faire si les dragonnes sont coincées ?

Vous n'arrivez plus à enlever la dragonne, ou vous l'avez montée à l'envers en la glissant par le bas ? Il faut surtout s'assurer que le bouton Lock soit en position ouverte (vers le bas) afin d'assurer le glissement.

Pour éteindre la console

Deux options : la mise en veille ou l'éteindre vraiment.

Mettre en veille la Switch ?

Pour la mise en veille, vous appuyez à nouveau sur le bouton Power en haut de votre console. Pour la rallumer, appuyer sur le bouton « home » de votre Joy-Con droit.

Éteindre complètement la Switch ?

Pour éteindre vraiment la console, la manipulation est un peu moins intuitive, Nintendo ayant voulu probablement que la console soit la plus réactive possible pour la redémarrer à n'importe quel moment et a donc privilégié le mode veille.

Si vous souhaitez véritablement éteindre la console, suivez les instructions ci-dessous.

- 1) Maintenez le bouton d'alimentation durant trois secondes pour ouvrir le menu d'alimentation.
- 2) Sélectionnez Options d'alimentation puis Éteindre.

Les jeux sur la Switch 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 Switch. 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'agilité	5-18 ans Adultes Séniors	Grand groupe	Tournoi Atelier découverte
	Jeu d'aventure	9-14 ans	Libre	Atelier découverte Atelier thématique
	Jeu de réflexion	12-18 ans Adultes Séniors	Libre	Atelier découverte Atelier thématique Atelier de coopération Tournoi
	Jeu de rythme	5-18 ans Adulte Séniors	Petit groupe	Atelier thématique Tournoi
	Jeu de tir	9-18 ans Adulte	Petit groupe	Atelier découverte Atelier thématique Atelier de coopération
	Jeu de course	5-18 ans Adultes Séniors	Grand groupe	Atelier découverte Tournoi
	Jeu d'agilité	9-18 ans Adultes	Petit groupe	Atelier découverte Atelier thématique Atelier de coopération

	Jeu d'arcade	9-18 ans Adultes	Petit groupe	Atelier thématique Atelier de coopération Tournoi
	Jeu de plates-formes	5-14 ans	Libre	Atelier découverte Atelier thématique
	Jeu de plates-formes	9-18 ans Adultes	Petit groupe	Atelier découverte Atelier thématique Tournoi
	Jeu de puzzle	9-18 ans Adultes Séniors	Libre	Atelier découverte Atelier thématique
	Jeu de course	5-18 ans Adultes	Libre	Atelier découverte Atelier thématique Tournoi
	Jeu de plates-formes	9-18 ans Adultes Séniors	Libre	Atelier découverte Atelier thématique Atelier de coopération

1-2 Switch



Nom du jeu vidéo	1-2 Switch
Développeur/éditeur	Sony Interactive
Consoles	Switch
Année de création	2017
Prix	59 €

Type de jeu : jeu d'agilité

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

Multijoueur ? Oui

Descriptif

1-2 Switch est une compilation de nombreux mini-jeux sur Nintendo Switch, jouable via les Joy Con, jusqu'à 4 joueurs. Le jeu est composé de 28 mini-jeux divers et variés allant du simulateur de joute médiévale au duel façon western. Chacun des mini-jeu se joue en face à face.

Intérêts

Partie rapide, exploite bien les sensations avec les manettes switch. Rigolo.

Défauts

Certains mini-jeux sont moins bien que d'autres.

Prise en main Switch

Ce jeu est très facile à prendre en main. Une fois le jeu lancé vous devez juste suivre les instructions que vous donne la voix.

Vous pouvez jouer à deux en choisissant votre mini jeu ou en sélectionnant Partie rapide qui vous proposera des jeux aléatoirement.

Vous pouvez également faire un match entre deux équipes en sélectionnant Match en équipe, le match durera environ 30 minutes et vous pouvez y jouer à plusieurs (à chaque fois il y aura deux joueurs par équipe qui s'affronteront).

Thèmes : duel

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

Temps d'animation possibles : 1h

Exemple d'animations possibles

Match :

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

Objectif : s'amuser et gagner

Composez deux groupes équivalents en nombre et lancez un Match en équipe. Tout y est expliqué clairement.

Brothers



Nom du jeu vidéo	Brothers
Développeur/éditeur	Starbreeze Studio
Consoles	Switch, 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 ? Oui

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 de « Les 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 en main Switch

Ce jeu a été conçu pour être joué à un seul joueur commandant les deux personnages. À deux joueurs, il perd de son originalité dans l'expérience de jeu, même s'il reste très beau.

Le mode 1 ou 2 joueurs est choisi dès le lancement du jeu.

Une seule progression est enregistrée, sans nom, mais vous pouvez sélectionner le chapitre, ceci permet aux joueurs de reprendre où ils s'étaient arrêtés.

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

Atelier thématique :

Groupe d'une dizaine

Objectif : découverte des légendes scandinaves

Présentation de documents sur la culture scandinave, 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.

Death Squared



Nom du jeu vidéo	Death Squared
Développeur/éditeur	SMG Studio
Consoles	PC, Xbox, PS4, Switch
Année de création	2017
Prix	30 €

Type de jeu : jeu de réflexion

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

Multijoueur ? 2 joueurs à 4 joueurs

Descriptif

Dans Death Squared, vous incarnerez un cube robotique qui devra résoudre des puzzles. Il s'agira de placer son cube sur le cercle de sa couleur en évitant les nombreux pièges. Attention également à ne pas tomber de la plate- forme !

Intérêts

3 modes de jeu mais plus sympa en mode multi-joueurs. Jeu intelligent mais rigolo. Graphismes plutôt sympathiques

Défauts

Il faut être ultra précis dans ses déplacements au risque de tomber dans le vide. S'adresse vraiment aux joueurs les plus patients et réfléchis

Prise en main Switch

Ce jeu est vraiment plus maniable et sympathique à au moins deux.

Death Squared propose trois modes de jeux différents : le mode histoire (Story), le mode partie (Party) et le mode Vault. Le mode Story se joue avec deux personnages et vous proposera de jouer seul ou à

deux, afin de résoudre les 80 puzzles disponibles. Le mode Party propose quatre personnages et est jouable de deux à quatre joueurs, et vous proposera 80 puzzles différents, tandis que le mode Vault vous proposera une sorte de mode hardcore, proposant un challenge de 30 puzzles par mode de jeux, considérés comme beaucoup trop durs pour les modes de jeux classiques.

Le jeu proposera au joueur solitaire d'incarner les différents cubes en même temps dans le mode Story (il faut trouver les commandes et utiliser les deux joysticks !), demandant quand même de diviser son cerveau pour pouvoir réussir les puzzles les plus tordus. En revanche il est quasiment impossible de jouer seul au mode Party ou Vault.

En bref : à deux joueurs il vaut mieux utiliser le mode Story, à quatre le mode Party et, pour les très bons joueurs, le mode Vault. À un seul joueur, le mode Story me semble être le seul gérable.

Une fois les niveaux débloqués, vous pouvez y accéder au choix.

Thèmes : Robots, puzzle, logique, énigme

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

Temps d'animation possibles : 1h – 2h

Just Dance



Nom du jeu vidéo	Just Dance 2018
Développeur/éditeur	Ubisoft
Consoles	PS4, Xbox One, Switch, Wii U, Wii, PS3 et Xbox 360
Année de création	2018
Prix	60 €

Type de jeu : jeu de rythme

Tranche d'âge d'utilisation : 0-4 ans – 5-8 ans – 9-11 ans – 12-14 ans – 15-18 ans – adultes – sénior

Multijoueur ? Oui

Descriptif

Jeu de danse, de rythme. Il s'agit de bouger en même temps que le personnage. On peut y jouer seul ou à plusieurs.

Intérêts

Fun et potentiellement intergénérationnel. Jeu qui casse un peu l'image des bibliothécaires...

Défauts

C'est Just Dance, tout le monde connaît et l'intérêt est limité, c'est un peu le Marc Lévy du jeu vidéo.

Prise en main Switch

Lorsque vous lancez le jeu, le premier choix est de jouer avec les Joy-Con ou avec un téléphone portable. Nous recommandons les Joy-Con, car sinon, cela implique de télécharger l'application sur son téléphone.

Ensuite le menu vous propose Just Dance 2018, Recommandé, Fun et facile, Quartier Latin, Recherche, Gimme, Gimme, Gimme (uniquement des chansons d'Abba), Extrême et enfin Just Dance Unlimited par ordre alphabétique. Tout ces modes sont jouables seul ou à deux. Il s'agit uniquement de différentes sélections de chansons (toutes plus auto-tunées les unes que les autres...).

Le mode Double Rumble se joue uniquement seul avec les deux Joy-Con afin de danser avec les deux bras.

Aucune sauvegarde n'est possible ni nécessaire.

Thèmes : Musique, Danse, Ridicule

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

Tournoi de danse

Groupe de 10-20, intergénérationnel.

Par deux les participants jouent en compétition, ensuite par deux les vainqueurs s'affrontent dans le mode Extrême, enfin la finale se passe en trois chansons sur le mode Extrême toujours.

Lovers in a Dangerous Spacetime



Nom du jeu vidéo	Lovers in a Dangerous Spacetime
Développeur/éditeur	Asteroid Base
Consoles	PC, Xbox, PS4, Switch
Année de création	2015
Prix	30 €

Type de jeu : jeu de tir

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

Multijoueur ? oui

Descriptif

Sillonnez une galaxie haute en couleurs à bord d'un immense vaisseau fluorescent et unissez vos forces pour contrôler ses tourelles, lasers, boucliers et propulseurs. Le travail d'équipe est le maître mot pour combattre les forces maléfiques de l'Anti-Amour, secourir les lapins stellaires et échapper à une mort certaine au fond d'un trou noir.

Intérêts

Complètement coopératif. Très animé, ça tire dans tout les sens. Univers humoristique et décalé.

Défauts

Demande de la coordination et de l'entente dans l'équipe

Prise en main Switch

Le jeu est très traditionnel, il vous suffit de sélectionner Jouer et de lancer une partie enregistrée ou d'en créer une nouvelle (pour cela vous devez en supprimer une en sélectionnant Gérer les sauvegardes). Vous choisissez ensuite le nombre de joueurs.

Ce jeu est très amusant à deux mais se joue également seul (dans ce cas, le joueur commande à un chien interstellaire).

Très simple d'utilisation, ce jeu explique bien les différentes manipulations.

Il n'y a que trois sauvegardes possibles. Elles sont numérotées et montrent le pourcentage du jeu réalisé. Cela ne permet pas de bien se repérer ni d'assurer aux joueurs de retrouver leur partie.

Thèmes : Robots, amour, puzzle, galaxie

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

Atelier de coopération :

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

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

Laisser faire un début d'aventure sans consigne. Puis, au vu du probable échec ou de la faible réussite, les inviter à se questionner sur ce qui n'a pas fonctionné et pourquoi. Mettre en place un système d'organisation, qui est aux commandes de quoi, type un chef des armées, un chef du déplacement, un chef stratégique. Par exemple : A. s'occupe du bouclier, B. S'occupe du déplacement, C. s'occupe de tuer les ennemis. Dans cette organisation, il faut également définir un modus operandi avec des questions de type : Si des méchants arrivent des deux côtés ? Qui s'occupe de décider du chemin à prendre et le garde en tête ? Il est également intéressant de définir le temps de chacun de ces rôles ainsi que la fréquence à laquelle on rediscute des rôles, leur charge, leur efficacité... Tout ceci peut être écrit sur un paperboard ou a minima sur une feuille.

Continuer de jouer avec cette organisation.

Cet atelier peut se faire rapidement à chaque fois que des enfants y jouent, ou être une animation à part entière.

Les participants repartiront avec la conscience que l'organisation et la coopération se travaillent, se discutent et s'adaptent aux situations et personnalités.

Mario Kart



Nom du jeu vidéo	Mario Kart 8 Deluxe
Développeur/éditeur	Sony interactive
Consoles	Switch
Année de création	2017
Prix	59 €

Type de jeu : jeu de courses

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

Multijoueur ? Oui

Descriptif

Jeu de course coloré et délirant qui reprend les personnages phares des grandes licences Nintendo. Le joueur peut y affronter ses amis dans différents modes et types de coupes et a accès à 32 circuits aux environnements variés. Il est possible de jouer jusqu'à 12 simultanément en ligne et 4 en local.

Intérêts

Jeu de course drôle et possibilité de sélectionner des niveaux de difficultés.

Défauts

Juste pour le fun !

Prise en main Switch

Plusieurs modes sont possibles : solo (joueur unique), multijoueur local (jusqu'à 4 joueurs), Jeu en ligne (requiert un abonnement Nintendo Switch Online, auquel ne souscrit pas la BDLA), Mode sans fil local (nécessite plusieurs Switch connectées au même réseau).

Les modes Solo et Multijoueur local seront els deux modes utilisés en bibliothèque. Ces deux modes

proposent les mêmes courses : Grand Prix, Course VS et Bataille. Le mode Solo propose en plus un mode Contre-la-montre.

Le Grand prix propose 5 difficultés, 50CC (débutants), 100CC(standard), 150CC(experts), Miroir (tout est écrit à l'envers...), 200CC(extrême). Vous sélectionnez ensuite votre coupe et c'est parti !

Course VS vous permet de personnaliser complètement votre coupe et notamment de décider de jouer en équipe ou chacun pour soi.

Bataille propose cinq types de bataille (avec des règles différentes à chaque fois), vous devez dans le temps limité vous en sortir mieux que les autres. Il y a également la possibilité de sélectionner bataille aléatoire. Vous pouvez également jouer en équipe ou chacun pour soi.

Thèmes : la course

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 groupe de 4, avec vidéoprojecteur, intergénérationnel.

Chaque groupe de 4 fait un tournoi (soit en mode Grand prix soit en Course VS qui vous permet de personnaliser).

Les meilleurs s'affrontent dans l'ultime tournoi !

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

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 Switch

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 le 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). A 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 que chacun s'essaie à 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 : la différence, les animaux marins, l'agilité, le 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 faire rejouer 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 travaillent, se discutent et s'adaptent 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

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 Switch

Ce jeu est vraiment fait pour être joué à plusieurs

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. À deux joueurs, chacun contrôle deux personnages.

Modes 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 et adultes.

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 travaillent, se discutent et s'adaptent aux situations et personnalités.

Rayman Legends



Nom du jeu vidéo	Rayman Legend
Développeur/éditeur	Ubisoft
Consoles	PC, Xbox, PS4, Switch, Wii U
Année de création	2013
Prix	20 €

Type de jeu : jeu de plates-formes

Tranche d'âge d'utilisation : 5-8 ans – 9-11 ans – 12-14 ans

Multijoueur ? Oui (jusqu'à 5 joueurs)

Descriptif

Jeu de plates-formes de la célèbre série française, Rayman Legends permet au joueur de partir à la recherche des Ptizêtres dans divers environnements. On retrouve le fameux Rayman, mais aussi d'autres personnages jouables à débloquent ainsi qu'un mode trois joueurs. Il est également possible d'interagir avec le décor.

Intérêts

Bel univers graphique, personnages amusants, jeu de plates-formes facile à prendre en main mais sans pour autant être simpliste. Pour tous les âges !

Défauts

Jeu assez bruyant, très prenant. Attention à ce que les enfants aient le même niveau lorsqu'ils jouent ensemble...

Prise en main Switch

Extrêmement simple d'utilisation, ce jeu permet à tout moment de rajouter ou d'enlever des joueurs, il suffit de connecter les manettes supplémentaires.

Ce jeu est jouable sans aucune difficulté seul. À plusieurs c'est aussi rigolo.

Une seule sauvegarde est possible. En revanche les joueurs peuvent choisir parmi les niveaux débloqués.

Thèmes : Coopération, univers fantastique

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

Temps d'animation possibles : 1h – 2h

Runbow



Nom du jeu vidéo	Runbow
Développeur/éditeur	13AM Games
Consoles	Xbox, Switch, PS4
Année de création	2015
Prix	15€

Type de jeu : jeu de plateforme

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

Multijoueur ? Oui

Descriptif

Ce jeu de plateforme se compose de courts niveaux. Le principe est d'accéder à une coupe à la fin de chaque niveau. Le monde de Runbow change à chaque défilement d'arrière-plan ; restez donc sur vos gardes, tandis que les plateformes et les obstacles disparaissent : si un élément n'est plus visible, il n'existe pas. Le rythme dynamique, trépidant et captivant de Runbow divertira jusqu'à neuf joueurs grâce à une large palette de contenu addictif.

Intérêts

Le graphisme est sympa et dynamique. Le jeu est rapide mais demande de la réflexion. Un jeu vraiment original qui se joue sur plein de modes !

Défauts

Très rapide, il faut savoir garder la tête froide. Ce jeu plaira davantage aux habitués des jeux qu'aux néophytes.

Prise en main Switch

Ce jeu propose 5 modes différents.

Le mode Préparez-vous à courir : utilisable à partir de deux joueurs, et jusqu'à neuf joueurs. Il s'agit d'un mode de course compétitif, il faut être le premier à finir le niveau. Lorsque vous lancez la partie, vous pouvez sélectionner la difficulté du jeu (je recommande facile pour commencer) ainsi que le nombre de manches. Pour organiser un tournoi, ce mode peut être adapté en choisissant le nombre de manches.

Le mode Pénétrez dans l'arène : utilisable de deux à neuf joueurs. Les joueurs sont dans un tableau unique et celui qui survivra le plus longtemps gagnera. Ce mode peut être adapté à des tournois.

Le mode Vive le roi de la colline : utilisable de deux à neuf joueurs. Les joueurs se retrouvent dans un tableau avec une couronne, le premier qui restera au moins 5 secondes sous la couronne emporte la manche. Ce mode est plus lent et permet de se familiariser avec le jeu. Idéal dans les tournois de débutants.

Le mode Aventure se joue seul ou à plusieurs, c'est un mode classique dans lequel on évolue par niveaux. Dans ce mode, il n'y a pas de sauvegarde mais les niveaux se débloquent au fur et à mesure de l'avancée et il est possible de sélectionner ceux que l'on veut faire. À plusieurs, ce mode est compétitif. Il propose deux aventures différentes, l'aventure classique et une extension : l'aventure spatiale de Satura que la bdla n'a pas acquise, l'aventure classique nous semble suffisante.

Le mode Affrontez le Bowhemoth est sur le même principe que le mode Aventure, mais les niveaux ne sont pas découpés. Ce mode se fait en continu, à chaque fois que vous quittez ce mode vous reprenez du début. Il s'agit d'un mode très difficile, jouable seul ou à plusieurs (mais se prêtant tout de même plus à un jeu solitaire).

Thèmes : Couleurs, courses, programmation

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

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

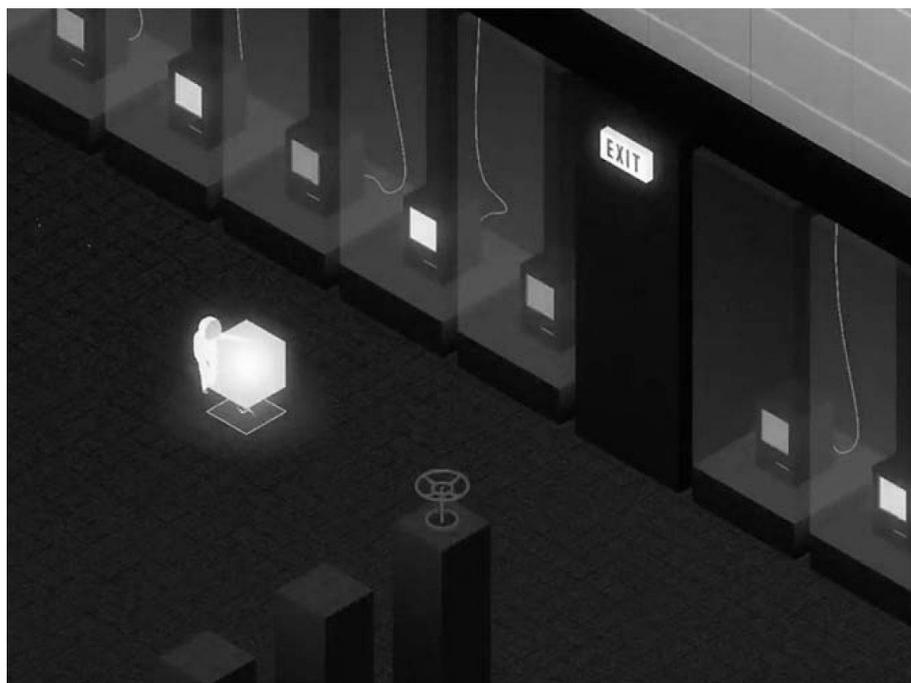
Exemple d'animations possibles

Tournois

Avec un grand groupe de 10-20. Le jeu est projeté sur vidéoprojecteur. Selon le nombre de joueurs ils peuvent jouer à 2,3 ou 4. Choisissez le mode Vive le roi de la colline. Toutes les cinq manches le groupe est changé, les vainqueurs de chaque groupe s'affrontent à la fin en mode Pénétrez dans l'arène.

Avec 9 personnes (et des manettes switch supplémentaires, n'hésitez pas à demander aux enfants de venir avec les leurs, chargées). Les participants jouent tous en même temps dans le mode Préparez-vous à courir puis dans le mode Vive le roi de la colline, les deux ou quatre vainqueurs de ces modes s'affrontent ensuite dans le mode Pénétrez dans l'arène.

Starman



Nom du jeu vidéo	Starman
Développeur/éditeur	Nada studio
Consoles	Switch, IOS, Android, PC
Année de création	2017
Prix	10€

Type de jeu : jeu de puzzle

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

Multijoueur ? Non

Descriptif

Accompagnez et guidez Starman à travers de beaux scénarios avec des atmosphères architecturales délicates et des puzzles élaborés. Récupérez la lumière, la lumière est la vie. Chaque tableau doit être résolu en activant sa logique afin d'ouvrir sur le tableau suivant.

Intérêts

Très beau graphiquement, différent des jeux traditionnels, il peut être proposé à des néophytes du jeu vidéo.

Défauts

Jeu qui n'est pas multijoueur. Tactile, donc se prête plutôt à une utilisation solitaire (plus compliqué à utiliser en non tactile)

Prise en main Switch

Jeu se jouant seul exclusivement, et avec l'écran tactile.

Une seule progression est enregistrée mais il est possible de lancer le jeu dans les chapitres débloqués en appuyant sur les petits ronds en bas dans l'écran d'accueil. Le premier rond est blanc et correspond au début. Ensuite, chaque chapitre a une couleur.

Thèmes

Architecture, lumière, logique

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

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

Exemple d'animations possibles

Atelier de découverte du jeu vidéo

Petit groupe, environ 5 personnes, durée : 1h.

Une personne aux commandes (cela peut être le bibliothécaire). Avec un vidéoprojecteur.

Faire le jeu à plusieurs, réfléchir et agir, ensuite essayer, recommencer pour avancer. Chacun donne son avis. L'idée est de montrer un jeu différent et les logiques à réfléchir ensemble.

Éviter de mixer les publics, les personnes qui connaissent déjà les jeux vidéo sauront plus rapidement les trucs et astuces pour réussir et les néophytes seront perdus...

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

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 Switch

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 : 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 inscription sur le Nintendo Shop 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 Switch

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

Pour jouer à deux, il suffit de connecter deux manettes.

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

Thèmes : la coopération, la gémellité

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

Temps d'animation possibles : 1h – 2h