

Le jeu d'Hiroki

Eric Senabre (illustrations de Laure Ngo)

Dossier pédagogique pour le cycle 3

Contenu du dossier :

- Un tableau récapitulatif des différentes compétences travaillées.
- Une proposition de **déroulement**.
- **Un carnet d'explorateur** pour les élèves, avec :
 - Une boîte à outils lexicale.
 - Une partie *À la découverte du Japon*.
 - Un carnet d'enquêteur(rice).
 - Des annexes pour les séances.



Enseignants, votre connaissance fine de votre classe vous permettra d'adapter au mieux les propositions qui vous sont faites dans ce dossier.



Dossier réalisé par

www.julienledoux.fr

Compétences travaillées :

Disciplines	Compétences	Séances
<u>Français :</u>	- Lire avec fluidité. - Comprendre un texte littéraire et se l'approprier. - Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome. - Lire des écrits pour apprendre dans toutes les disciplines. - Rédiger des écrits variés. - Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte. - Enrichir le lexique. - Acquérir l'orthographe lexicale. - Connaître les caractéristiques littéraires de l'enquête.	Toutes les séances. Séances 1, Séance 7. Toutes les séances. Séance 3.
<u>Mathématiques :</u>	- Suivre un programme de construction géométrique. - Savoir tracer un triangle équilatéral. - Connaître les caractéristiques d'un triangle équilatéral.	Séance 2.
<u>Géographie/EMC :</u>	Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à l'Internet : - Réfléchir aux usages d'Internet.	Séance 5.
<u>Arts :</u>	- Représenter un personnage romanesque à partir de sa description. - Représenter une scène précisément à partir de sa description.	Séances 4 et 6.



Proposition de déroulement

Séance 1 :

Lire et comprendre un texte littéraire en se l'appropriant.

Enrichir le lexique.

Lire des écrits pour apprendre dans d'autres disciplines.

Voici une proposition de déroulement sur 7 séances. Vous adapterez ce scénario en fonction des problématiques qui sont les vôtres et du niveau de vos élèves.

Séance 1 :

- **Observation de la couverture et émission d'hypothèses** quant à l'histoire : que voit-on ? Quel est le titre de l'histoire ?

L'enseignant note ces hypothèses sur une affiche. La classe pourra alors y revenir au fur et à mesure de l'étude de l'œuvre.

Lecture de la quatrième de couverture.

Expliquer alors aux élèves qu'ils vont recevoir **un carnet d'explorateur** qui leur permettra de se familiariser avec l'univers du roman, ses personnages et son intrigue.

Présenter le contenu du carnet :

- **La boîte à outils lexicale** : ils s'y référeront lors de chaque lecture pour consulter les définitions des mots difficiles.

- **À la découverte du Japon** : cette partie se propose de montrer aux élèves des images pour illustrer les différents plats ou objets japonais évoqués dans l'œuvre. À Chaque lecture, ils devront essayer de trouver le plat ou l'objet en question et d'inscrire son nom sous la bonne image.

- **Le carnet d'enquêteur(rice)** : il s'agit d'aider les élèves à résoudre l'énigme de Midori au fur et à mesure de leur lecture. Ils prendront également conscience des faits qui restent inexplicables en mesurant ainsi le choix de l'auteur de mettre dans son récit un *ingrédient* fantastique pour rendre son intrigue plus passionnante encore.

- **Les annexes** qui renvoient à des activités proposées pour certaines séances.



Chapitre 1 : Consoles et petits plats

Lecture du premier chapitre.

Les élèves consultent/complètent ce qu'ils peuvent de leur **carnet**.

À l'oral, questionner :

Où l'histoire se déroule-t-elle ?

Hiroki et son père vivent-ils à Hitachi depuis toujours ?

Où habitaient-ils avant ?

Que fait le papa d'Hiroki ?

Que trouve Hiroki ?

Quelle est l'histoire de ce jeu ?

Décrivez le concept de ce jeu ?

De quoi a-t-on besoin pour jouer en réseau ?

Qu'est-ce qu'un serveur ?

Le jeu peut-il fonctionner sans un serveur qui stocke et gère les différents avatars de joueurs, les parties, les conversations ?

Quels sont les différents métiers liés aux jeux vidéos qu'évoque le papa ?



Activité(s) possible(s) :

- **Annexe 1** : pour comprendre les différentes étapes de création des jeux vidéos.

- **Annexe 2** : pour découvrir le roman de William Morris dont s'inspire le jeu.

Demander aux élèves de lire le **chapitre 2 chez eux**.

Proposition de déroulement (2)



Séance 2 :

Lire et comprendre un texte littéraire en se l'appropriant.
Enrichir le lexique.
Savoir suivre un programme de construction géométrique.
Connaître les caractéristiques d'un triangle équilatéral.
Tracer un triangle équilatéral.

Séance 3 :

Lire et comprendre un texte littéraire en se l'appropriant.
Enrichir le lexique.
Connaître les caractéristiques littéraires d'une enquête.

Séance 2 :

- **Rappel** de la séance précédente.

Chapitres 2 et 3 : Kogen (à la maison) et Le réseau fantôme (en classe)

Le chapitre 2 a été lu à la maison. Après s'être assuré de leur compréhension, les élèves lisent le chapitre 3 (voir les questions ci-dessous).

Les élèves consultent/complètent ce qu'ils peuvent de leur **carnet**.

À l'oral, questionner :

Kogen :

Comment s'appelait la mère d'Hiroki ?

Sait-on où elle est ?

Que se passe-t-il avec le jeu ?

Qui Hiroki a-t-il croisé dans le jeu ?

Est-ce possible ?

Le réseau fantôme :

Quel est le nom de l'autre avatar dans le jeu ?

Quel est le nom de la vraie joueuse dont l'avatar est Abondance ?

Qu'est-ce que la triforme ?

Que se passe-t-il avec le réseau Internet d'Hiroki et son père ?

Quel fléau menace Midori et le jeu ?

Que demande-t-elle à Hiroki de trouver ?

Activités :

- **Annexe 3** : fabriquer le collier de la triforme.

Demander aux élèves de lire le **chapitre 4** chez eux.



Séance 3 :

- **Rappel** de la séance précédente.

Chapitres 4 et 5 : Daisuke Ojisan et Le brouillard noir

Le chapitre 4 a été lu à la maison. Après s'être assuré de leur compréhension, les élèves lisent le chapitre 5 (voir les questions ci-dessous).

Les élèves consultent/complètent ce qu'ils peuvent de leur **carnet**.

À l'oral, questionner :

Daisuke ojisan :

Qui est Daisuke pour Hiroki ?

Quel est le prénom du père d'Hiroki ?

Qu'est-ce qu'un Yakusa ?

À qui appartenait le collier auquel Midori fait référence ?

Quel pseudonyme le père d'Hiroki avait-il choisi pour son avatar dans le jeu ? Qu'est-ce que cela explique ?

Qu'apprend-on sur la mère d'Hiroki ?

Le brouillard noir :

Qu'apprend-on encore à propos de la mère d'Hiroki ?

De quoi Hiroki et Emiko se rendent-ils compte dans une zone précise du jeu ?

Activités :

- On demandera aux élèves de **définir ce qu'est une enquête**. Ils ouvriront alors leur carnet à la partie « L'enquête » liront les **six « ingrédients » nécessaires** : l'énigme à résoudre, l'enquête, la victime, le(les) coupable(s), le mode opératoire (c'est la façon de faire), le mobile (qui répond à la question « Pourquoi ? »). Des exemples seront donnés pour illustrer ces termes. **Dorénavant, ils rempliront cette partie après chaque lecture** (jusqu'à la résolution de l'énigme).

Demander aux élèves de lire le **chapitre 6** chez eux.





Proposition de déroulement (3)

Séance 4 :

Lire et comprendre un texte littéraire en se l'appropriant.
Enrichir le lexique.
Représenter un personnage à partir de sa description.

Séance 5 :

Lire et comprendre un texte littéraire en se l'appropriant.
Enrichir le lexique.
Réfléchir aux usages de l'Internet.

Séance 4 :

- **Rappel** de la séance précédente.

Chapitres 6 et 7 : L'aventure de Rodolphe et La méprise

Le chapitre 6 a été lu à la maison. Après s'être assuré de leur compréhension, les élèves lisent le chapitre 7 (voir les questions ci-dessous).

Les élèves consultent/complètent ce qu'ils peuvent de leur **carnet**.

À l'oral, questionner :

L'aventure de Rodolphe :

Que remarquez-vous à propos de la typographie ?

Le narrateur a-t-il changé ?

Qui est Rodolphe ?

Où se déroule les actions décrites ? Quelle « bête » rencontre-t-il ?

Comment fait-il pour l'apprivoiser ?

Contre qui combat-il ?

La méprise :

Qui rencontre Rodolphe dans le château ?

L'avatar peut-il bouger ? Pourquoi d'après vous ?

Dans quel lieu réel Midori a-t-elle été « avalée » par le jeu ? Sait-on pourquoi ?

Que demande-t-elle à Hiroki ?

Que pense-t-elle du puits de lumière ?

Activités :

- **Annexe 4** : dessiner Tar'Berith

Demander aux élèves de lire le **chapitre 8 chez eux**.



Séance 5 :

- **Rappel** de la séance précédente.

Chapitres 8 et 9 : Règlements de comptes et La proposition de Daisuke

Le chapitre 8 a été lu à la maison. Après s'être assuré de leur compréhension, les élèves lisent le chapitre 9 (voir les questions ci-dessous).

Les élèves consultent/complètent ce qu'ils peuvent de leur **carnet**.

À l'oral, questionner :

Règlements de comptes :

Que découvrent les deux amis durant leur recherche ?

La proposition de Daisuke :

Quelle proposition Daisuke fait-il à Hiroki ?

Hiroki accepte-t-il et pourquoi ?

Comment réagit le père d'Hiroki ?

Que répond Hiroki quand Midori lui demande pourquoi son père ne lui a pas donné son vrai nom ?

Qu'est-ce que ça vous évoque ?

Activités :

- **Annexe 5** : les usages d'Internet.

Demander aux élèves de lire le **chapitre 10 chez eux**.





Proposition de déroulement (4)

Séance 6 :

Lire et comprendre un texte littéraire en se l'appropriant.
Enrichir le lexique.
Représenter une scène à partir de sa description.

Séance 7 :

Lire et comprendre un texte littéraire en se l'appropriant.
Enrichir le lexique.
Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante.

Séance 6 :

- **Rappel** de la séance précédente.



Chapitres 10 et 11 : En route pour Sendai et Le bois perdu

Le chapitre 10 a été lu à la maison. Après s'être assuré de leur compréhension, les élèves lisent le chapitre 11 (voir les questions ci-dessous).

Les élèves consultent/complètent ce qu'ils peuvent de leur **carnet**.

À l'oral, questionner :

En route pour Sendai :

Quel stratagème Daisuke trouve-t-il pour emmener Emiko avec eux ?

Pourquoi Daisuke semble méfiant une fois arrivé à la gare d'après toi ?

Le bois perdu :

Décris le bois près de l'observatoire ?

Pourquoi y a-t-il un garde d'après toi ?

Que découvrent Emiko et Hiroki une fois arrivés dans le sous-sol ?

Que s'est-il passé ? Décrivez.

Où est le corps de Midori ? Et sa pensée ?

Comment entend-elle Hiroki et Emiko et eux, comment l'entendent-ils ?

Quel est le rôle de la parabole ?

Quel est le plan des 3 compères ?

Que se passe-t-il hélas ?



Activités :

- **Annexe 6** : dessiner la scène au moment où les gardes entrent dans la pièce.

Demander aux élèves de lire le **chapitre 12 chez eux**.

Séance 7 :

- **Rappel** de la séance précédente.



Chapitres 12 et épilogue : Amours compliquées et Épilogue.

Le chapitre 12 a été lu à la maison. Après s'être assuré de leur compréhension, les élèves lisent l'épilogue (voir les questions ci-dessous).

Les élèves consultent/complètent ce qu'ils peuvent de leur **carnet**.

À l'oral, questionner :

Amours compliquées :

Pourquoi les personnages ont-ils été arrêtés ?

Qu'en est-il de Midori ?

Les gardes et scientifiques acceptent-ils de dire ce qui s'est passé ?

Pourquoi d'après vous ? Que demandent-ils aux 3 compères ?

Pourquoi n'avaient-ils pas trouvé le corps de Midori au moment de l'accident ?

Qu'ont-ils fait de Midori d'après vous ?

Qu'apprend-on sur Daisuke ? Qui est Akeno ? Pourquoi est-ce très drôle ?

Épilogue :

Qui pourrait bien être cette femme qui dépose une lettre sur le banc ?



Activités :

- **Annexe 7** : imaginer qui est cette femme et ce qui est écrit dans la lettre.



Conclusion

Conclusion :



Distribuer l'annexe 8 en expliquant que les auteurs de livres ont plusieurs outils à leurs dispositions pour raconter une histoire et, dans le cas qui nous intéresse, écrire un roman.

Pour prendre une autre image, écrire un roman, c'est un peu comme une recette faite de plusieurs ingrédients.

Le jeu d'Hiroki en comprend plusieurs.

Sur la fiche distribuée, les élèves prendront connaissance de certains de ces ingrédients (dans les rectangles) et colorieront uniquement ceux qui ont été utilisés par l'auteur pour écrire l'ouvrage.

Une mise en commun permettra de définir les genres présents dans l'ouvrage : genres policier, fantastique et éventuellement psychologique.

Ensuite, l'enseignant demandera à ses élèves *l'ingrédient* qu'ils ont préféré dans le livre et pourra leur **proposer d'autres ouvrages en fonction de leurs choix** (par exemple, *Megumi* et *le fantôme* du même auteur).

À l'aide du QR code suivant, on proposera enfin aux élèves **un voyage au Japon en une minute**. On leur demandera alors de lister les différentes caractéristiques de cette culture très riche ainsi que des pistes pour approfondir si certains en manifestent le désir.



Ce carnet d'explorateur(rice) appartient à :

.....



Classe :

Année :

Contenu :

- Un glossaire avec le lexique difficile : *la boîte à outils lexicale*.
- *À la découverte du Japon*.
- *L'enquête*.
- Les annexes.



La boîte à outils lexicale



Reporte-toi à cette boîte à outils quand tu ne comprends pas un mot ou une expression lors de tes lectures.

Chapitre 1/mots	Définitions
<i>Rues tracées au cordeau</i>	Exp. Rues très droites et symétriques.
<i>Bon an mal an</i>	Exp. Malgré tout, l'un dans l'autre.
Circonspect(e)	Adj. Qui agit avec réflexion et prudence.
Superflu(e)	Adj. Qui ne sert à rien, inutile.
Culpabilité	n.f. État de quelqu'un qui se sent coupable.
Translucide	Adj. Transparent.
<i>Fantasy</i>	n.f. Genre littéraire mêlant parfois mythes et légendes.
Benêt	Adj. Masc. Très simple, naïf.
Résurrection	n.f. Fait de renaître après la mort ou la disparition.

Chapitre 2/mots	Définitions
Poupin(e)	Adj. Se dit d'un visage frais, coloré, brillant de santé.
<i>Un joli printemps</i>	Exp. Indique qu'Emiko sera une très belle adolescente.
Cathodique	Adj. Relatif à la technologie utilisée pour le fonctionnement des premières télévisions.
Rudimentaire	Adj. Qui en est à ses débuts.

<i>De guerre lasse</i>	Exp. À bout de résistance.
<i>Drapé dans une dignité mal placée</i>	Exp. Qui ne veut surtout pas avoir tort, à tout prix.
Relique sacrée	GN. Objet témoin du passé et auquel on accorde la plus grande valeur.
Pesanteur solennelle	GN. Situation qui présente une gravité, une importance particulière.
Comparse	n. Personne qui accompagne.
Étuve	n.f. Endroit où il fait très chaud.
Mû (mue)	Adj. Incité(e) à agir.
Duveteux(euse)	Adj. Calme, apaisé(e).
Bucolique	Adj. Relatif à la vie des bergers, en plaine nature.
Préraphaélisme	n.m. Forme d'art.
Entraîlles	n.f.p. Intérieur.
Avatar	n.m. Personnage virtuel que l'utilisateur d'un jeu utilise pour le représenter.

Chapitre 3/mots	Définitions
Saké	n.m. Alcool japonais.
Suspicieux(euse)	Adj. Qui doute, qui ne fait pas confiance.



La boîte à outils lexicale (2)



Grommeler	V. Ronchonner.
Déférence	n.f. Marque de respect.
Vrombissement	n.m. Bruit d'un moteur qui tourne.
Étiolé(e)	Adj. Affaibli(e) voire disparu(e).
Viole de gambe	n.f. Instrument de musique médiéval.
Luth	n.m. Instrument de musique médiéval.
Fantomatique	Adj. Qui a l'apparence d'un fantôme.
Blafard(e)	Adj. Blanc(blanche), livide.
Amnésie	n.f. Perte de mémoire.
Hilarité	n.f. Grande gaité, explosion de rire.

Chapitre 4/mots	Définitions
Asséner	V. Exprimer avec force un propos.
Viril(e)	Adj. Témoignant de l'énergie et de la fermeté.
<i>Sans sommation</i>	Exp. Sans prévenir.
Élimé(e)	Adj. Usé(e).
Candidement	Adv. Naïvement, en se cachant la vérité.
Illustré	n.m. Magazine ou livre contenant des histoires illustrées.
Tyran	n.m. Chef injuste, cruel qui décide tout seul.
Dextérité	n.f. Avec une grande habileté.

Humer	V. Sentir.
Arrogant(e)	Adj. Méprisant(e).
<i>Chat</i>	Mot anglais. Logiciel informatique permettant de discuter.
Anonymat	n.m. Fait de ne pas donner son nom.
<i>Hacker</i>	n.m. Personne qui cherche à contourner les protections d'un logiciel.

Chapitre 5/mots	Définition
Cloporte	n.m. Crustacé terrestre.
Crayeux(euse)	Adj. Qui est de la nature de la craie.
Impérieux(euse)	Adj. Qui n'admet pas qu'on résiste à sa volonté.

Chapitre 6/mots	Définitions
<i>Avaries du temps</i>	Exp. Dégâts dus au temps qui passe.
Aspérité	n.f. Rugosité d'une surface.
Ostensiblement	Adv. De façon visible, visiblement.
Se cabrer	V. Se dresser sur ses pattes de derrière.
Gratitude	n.f. reconnaissance.
Avorton	n.m. Homme faible, mal fait, monstrueux.
Faîte	n.m. Sommet.



La boîte à outils lexicale (3)



Flammèche	n.f. Petite flamme.
Dodeliner	V. Balancer lentement et régulièrement.
Dactylographe	n. Personne dont le métier est d'écrire à la machine.
<i>Talon d'Achille</i>	Exp. Faiblesse.
Champêtre	Adj. Qui se rapporte à la campagne.
Capharnaüm	n.m. Bazar, grand désordre.
Diaphane	Adj. Qui laisse passer la lumière.
Tangible	Adj. Réel(le), possible.

Chapitre 7/mots	Définitions
Tacitement	Adv. En se mettant d'accord sans rien se dire.

Chapitre 8/mots	Définitions
Déflagration	n.f. Explosion.

Chapitre 9/mots	Définitions
Cramoisi(e)	Adj. En colère.
Vociférer	V. Ronchonner.
Faraud(e)	Adj. Faisant le(la) fier(fière).
Alibi	n.m. Preuve qu'une personne n'était pas présente lors d'un vol ou d'un meurtre par exemple.

<i>Quid de Midori ?</i>	Exp. Que fait-on de Midori ?
Présage	n.m. Pressentiment.

Chapitre 10/mots	Définitions
Sporadique	Adj. Ponctuel(le)
Spectral(e)	Adj. Qui ressemble à un fantôme.
Œillade	n.f. Clin d'œil complice.

Chapitre 11/mots	Définitions
Impromptu(e)	Adj. Imprévu(e).
Écusson	n.m. Petite pièce de métal qui porte des signes distinctifs.
<i>Faire chou blanc</i>	Exp. Échouer.
Plain-pied	n.m. Maison sur un seul niveau, sans étage.
Éthéré(e)	Adj. Léger (légère), impalpable.
Alangui(e)	Adj. Mou (molle), faible.

Chapitre 12/mots	Définitions
Lugubre	Adj. Qui inspire peur et tristesse.
Circonscri(e)	Adj. Limité(e).
Contrit(e)	Adj. Qui marque le regret.
Bobard	n.m. fam. Mensonge.



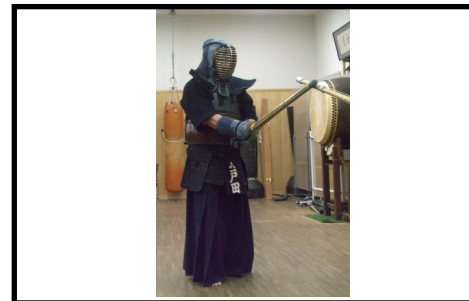
À la découverte du Japon



Lors de tes lectures, tu vas rencontrer de nombreux mots japonais dont certains sont des noms de plats ou d'objets que l'on trouve au Japon. Ci-dessous, ces plats ou objets te sont présentés sous forme de photographies. Note leur nom japonais au fil de tes lectures. Attention ! Les images ne sont pas dans l'ordre d'apparition.

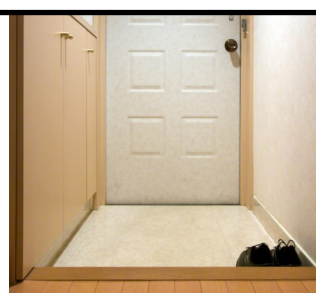
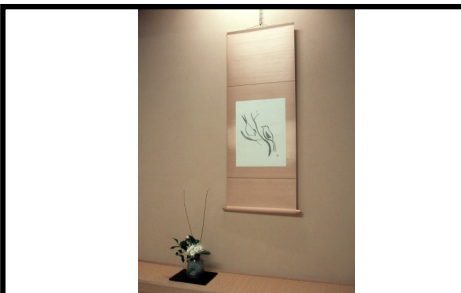


	w	r	y	m	h	n	t	s	k	
ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
N	WA	RA	YA	MA	HA	NA	TA	SA	KA	A
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え
		を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ
		WO	RO	YO	MO	HO	NO	TO	SO	KO
										o





À la découverte du Japon (2)



Crédits photos :

Tsukemono : Par Mini923 sur Wikipédia anglais, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=4846588>

Okonomiyaki : Par Alpha — originally posted to Flickr as Bacon and Cheese Okonomiyako - Asatsuki, CC BY-SA 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=8910092>

Limonade Ramune : <https://www.kyotoboutique.fr/fr/sodas-et-boissons-japonaises/5830-limonade-japonaise-ramune-kimura-ganso-ramune-4972842330026.html>

Calpis soda : Par © Xavier Caré / Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=35426490>

Alphabet hiragana : <https://japaniste.fr/apprendre-le-hiragana-et-le-katakana-ebook-gratuit/>

Shinkansen : Par ja:User:MK Products — ja:Image:Kyusushinkansen type800 shinminamata.jpg, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2145948>

Okiben : <https://www.japan.travel/fr/guide/experience-japans-local-ekiben-culture/>

Shoji : <https://www.decoration-asiatique.com/panneau-coulissant-japonais-shoji/>

Kakemono : Par Chris 73 / Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=472951>



L'enquête



Vous avez rappelé les différents *ingrédients* nécessaires à une enquête : l'énigme à résoudre, l'enquête, la victime, le(les) coupable(s), le mode opératoire (c'est la façon de faire), le mobile (qui répond à la question *Pourquoi ?*). Voici ton carnet d'enquêteur(rice). Notes-y tous les éléments que tu glaneras au fil de tes lectures afin d'enquêter.

L'énigme à résoudre (l'intrigue) / La victime :

.....

.....

.....

.....

Les coupables et le mobile :

.....

.....

.....

.....



L'enquête (2)



Les phases de l'enquête et les informations obtenues :

.....

.....

.....

.....

Le mode opératoire :

.....

.....

.....

.....



L'enquête (3))



Tu vois que l'intrigue dans *Le jeu d'Hiroki* prend la forme d'une enquête. Cela dit, certaines informations restent inexplicables ce qui fait une différence par rapport aux enquêtes, policières par exemple. Note dans le tableau ci-dessous les éléments inexplicables, surnaturels...

Éléments inexplicables, surnaturels, incohérents :

.....

.....

.....

.....



Les étapes de création d'un jeu vidéo et les métiers



Créer un jeu vidéo est très long et complexe.

Il y a 6 grandes étapes :

1) La conceptualisation : c'est l'étape qui permet de répondre à la question : « En quoi consistera ce jeu ? ». C'est aussi durant cette étape que les **scénaristes** commenceront à réfléchir aux thématiques abordées, à la façon de jouer (seul, à plusieurs, en réseau...), s'il s'agira d'un jeu d'action, d'aventure, de gestion...

2) Le pitch : c'est l'étape où il va falloir aller rencontrer des éditeurs pour essayer de les convaincre de donner de l'argent pour commencer à fabriquer le jeu. Cela coûte très cher ! Le pitch permet en fait de présenter les grandes lignes du jeu, ce qu'il a d'intéressant, ce qu'il apporte de nouveau et qui n'existe dans aucun autre jeu.

3) L'élaboration de la charte et la budgétisation : après avoir trouvé de l'argent, il va falloir essayer de chiffrer plus précisément ce que cette somme permettra de proposer comme jeu. C'est donc une étape où les **programmeurs**, les **scénaristes** et les **graphistes** vont essayer de se mettre d'accord sur ce qu'ils veulent absolument dans le futur jeu ou ce sur quoi ils peuvent lâcher du lest. C'est aussi pendant cette étape qu'ils cherchent une cohérence graphique et sonore (par exemple, dans le jeu *Kogen*, les décors, les graphismes et la musique renvoient au Moyen Âge).

4) Premiers tests et prototypes : l'objectif ici est de tester les idées globalement puis de plus en plus précisément. Souvent au début, ces tests sont réalisés sur du papier. Les **testeurs** jouent aussi avec des figurines pour voir si la cohérence de la charte est bien respectée. Puis, petit à petit, des versions numériques de ces tests seront proposées. L'idée est en fait d'essayer de reproduire l'expérience que ressentira le futur joueur et ainsi de voir quelles seront les éventuelles difficultés et quelles améliorations apporter.

5) La production : c'est au tour des **programmeurs**, **designers**, **techniciens** et **ingénieurs**, véritables spécialistes de l'informatique, d'entrer en scène. C'est la partie la plus importante durant laquelle le jeu va peu à peu prendre vie : la musique, les personnages, les ennemis, les décors, la façon de jouer, les options... Tout va devenir de plus en plus concret.

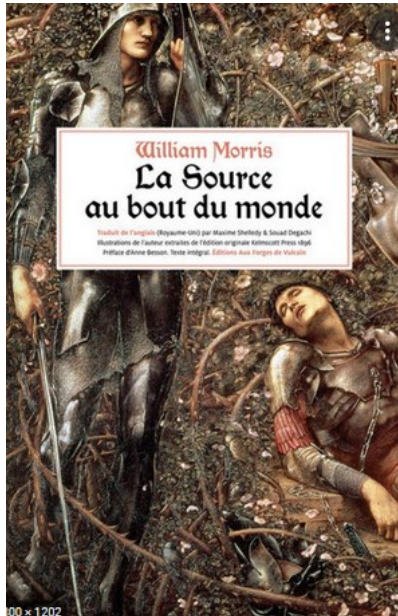
6) Avancement et finalisation : une fois que le jeu est présentable au grand public et que les bugs ont été supprimés, le jeu est terminé et commercialisé. Cela dit, des professionnels continuent de travailler dessus pour l'améliorer, proposer des mises à jours, corriger quelques imperfections... C'est la maintenance.

Prénom :

Date :/...../.....



Consigne : lis cette fiche de présentation du roman de William Morris « La source au bout du monde ».

**Résumé :**

Rodolphe, le plus jeune fils du roi des Hauts-Prés, s'enfuit de la maison de son père pour partir en quête d'aventures et connaître la vie d'un chevalier errant. Chemin faisant, il apprend l'existence d'une source magique à l'eau miraculeuse et se met en devoir de la découvrir. Son aventure le mènera par-delà les citadelles des hommes, les forêts enchantées et les landes arides. Le jeune aventurier y rencontrera un grand nombre de figures extravagantes qui bouleverseront sa vision du monde, du Bien et du Mal, et de lui-même : de fiers bergers-guerriers défiant l'ordre établi, des brigands justiciers, un mystérieux chevalier noir, un moine étrange et une sorcière insoumise à la loi des hommes dont il tombera éperdument amoureux.

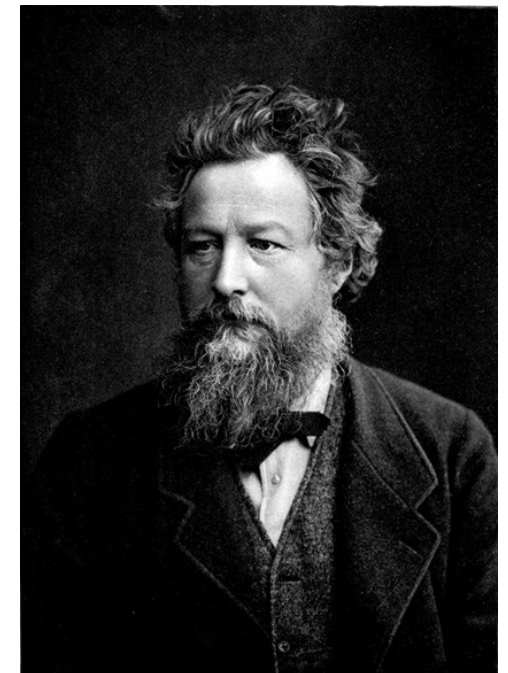
Ce texte incarne la naissance de la *fantasy*, croisement du roman d'aventure et du conte.

William Morris :

William Morris est né le 24 mars 1834 à Londres et mort le 3 octobre 1896. Curieux de nature, il crée des textiles, devient imprimeur, écrivain, poète, conférencier, peintre, dessinateur et architecte !

Il est connu pour ses œuvres littéraires (dont *La source au bout du monde*) et ses créations dans le domaine des arts décoratifs.

Il est également très engagé politiquement.



Annexe 3

Prénom :

Date :/...../.....

Consigne : voici les instructions géométriques qui te permettront de te fabriquer le collier de la triforme dont il est question dans l'ouvrage. Trace la figure décrite en suivant les instructions. Découpe ensuite ton travail et décore-le si tu le souhaites. Libre ensuite à toi de t'en faire un collier.



Trace un triangle équilatéral ABC dont les côtés mesurent 5cm.

Trace les milieux E de [AB], F de [BC] et G de [AC].

Trace le triangle EFG.

Hachure les triangles AEG, EBF et CFG.

Découpe ta figure et décore-la.

Tu ne sais plus tracer un triangle équilatéral (c'est-à-dire un triangle ayant 3 côtés de même longueur) ? Pas de panique !

Observe ce tutoriel :

<https://www.youtube.com/watch?v=j8LTlkv8Uc0>



Dessine ta triforme ici →

Prénom :

Date :/...../.....

Consigne : relève les diverses descriptions de Tar' Bérith et dessine-le.



Tar' Berith

La description de Tar' Bérith :

.....

.....

.....

.....

.....

Le dessin de Tar' Bérith :

Prénom :

Date :/...../.....



Consigne : d'après toi, peut-on tout dire sur internet ? Écris tes idées dans l'encadré.

.....

.....

.....

.....

.....

Observe maintenant ces 3 vidéos :

<https://www.youtube.com/watch?v=9dZs5JCPV7A&list=PL61146034C50B6B6D><https://www.youtube.com/watch?v=AsBhubEq3q8><https://www.youtube.com/watch?v=FQFnUdLZJUA&list=PL61146034C50B6B6D&index=3>

Ensemble, faites un bilan de ce que vous venez d'apprendre et réalisez une affiche pour sensibiliser les autres élèves de l'école aux dangers d'Internet et au fait de ne pouvoir tout y dire pour préserver sa vie privée.

Prénom :

Date :/...../.....

Consigne : grâce à ta lecture, imagine le sous-sol de Midori. Note les moindres détails sur ton cahier de brouillon.
Ensuite, représente-toi la scène de façon très précise et ce, juste au moment où les gardes entrent dans la pièce.
Représente cette scène le plus précisément possible, y compris ce qu'on voit sur l'écran de la télévision.



Prénom :

Date :/...../.....

Consigne : imagine qui est cette femme qui observe les deux amis et ce qui est écrit dans la lettre.

	OUI	NON (je modifie alors mon texte)
J'ai trouvé une explication possible.		
J'ai dévoilé le contenu de la lettre et cela a un rapport avec l'œuvre.		
J'ai vérifié l'orthographe, la ponctuation et la cohérence de mon écrit.		

Prénom :

Date :/...../.....

Lis et colorie les descriptions qui correspondent aux choix de l'auteur pour écrire *Le jeu d'Hiroki*.**Roman historique :**

Le récit se déroule souvent dans un lointain passé (le moyen-âge, la préhistoire...). Les personnages ont souvent un fort caractère et vivent des aventures extraordinaires.

Roman merveilleux :

Raconte une histoire déconnectée de notre réalité. Tout a été inventé : les personnages, les lieux... Le temps du récit est inconnu ou vague. Le récit prend parfois appui sur les mythes.

Roman fantastique :

Récit qui se passe dans le monde réel dans lequel, tout à coup, surviennent des éléments surnaturels et irrationnels.

Roman de science-fiction :

Le récit se passe dans notre monde mais dans le futur.

L'univers scientifique (ou prenant une forme de raisonnement scientifique) est très présent.

Roman policier :

C'est un récit dans lequel on trouve toujours un crime, une enquête, une victime, un coupable, un mode opératoire et un mobile.

Il y a du suspense.

Roman psychologique :

Le récit s'intéresse à la vie intérieure d'un ou plusieurs personnages. Le lecteur a accès à sa vie intérieure, ses ressentis, ses émotions...

