

L'ILE AUX DRAGONS

Guide pédagogique



Sommaire

Introduction P.4

Repères P.5

À qui s'adresse ce guide ?

Les CPS, C'est quoi ?

Pourquoi faire un jeu vidéo ?

L'île aux 93 dragons, mécaniques de jeu P.8

L'histoire

La création du personnage

L'exploration

Les rencontres avec les dragons

Animer un atelier de développement des CPS P.10

Quelques rappels généraux

Le débrief : le coeur et l'esprit de la séance

Des exemples d'ateliers

- Focus sur la connaissance de soi
- Focus sur la communication
- Séance spécifique contexte

Annexes P.20

Annexe 1 - Tableau CPS

Annexe 2 - Tableau synthétique, sur quoi s'appuyer dans le jeu pour renforcer et développer les CPS

Annexe 3 - Lexique

Annexe 4 - Récapitulatif zones, régions, dragons

Annexe 5 - Guide technique du jeu

Annexe 6 - Pour aller plus loin : une sélection de sites ressources

INTRODUCTION

Le **Conseil Départemental de la Seine-Saint-Denis** joue un rôle important dans la mise en œuvre des politiques de **prévention** dans les domaines de la santé, de l'éducation, de la protection de l'enfance. Il propose également un certain nombre d'actions éducatives, et déploie et soutient à ce titre des projets pédagogiques visant entre autre la prévention des conduites à risques, la promotion de la santé et par conséquent **le bien-être des jeunes**.

C'est dans cette double optique que s'inscrit sa décision de soutenir la **création** du présent jeu vidéo « **L'île aux 93 dragons** », **projet multipartenarial et outil de prévention innovant**, reposant à la fois sur l'expérience de structures expertes et de professionnel.les de terrain.

Ce projet est né d'une idée de la **Mission Métropolitaine de Prévention des Conduites à Risques (MMPCR)**, centre de ressources pour les professionnel.les de Seine-Saint-Denis et de Paris qui soutient, accompagne et mène des actions de **prévention des conduites à risques**. C'est à travers une démarche expérientielle et partenariale que la MMPCR déploie son action, en s'appuyant notamment sur des outils pédagogiques, à la fois prétextes et supports pour l'action. Elle promeut en particulier le **renforcement des compétences psychosociales (CPS)**, approche transversale ayant fait ses preuves en matière de prévention des conduites à risques et, plus largement, de promotion de la santé et du bien-être.

En ce sens, **ce jeu vidéo se veut ainsi un outil pédagogique de prévention globale, permettant de traduire de manière ludique le renforcement des compétences psychosociales**, dont la capacité à s'entraider et à coopérer, la reconnaissance et la gestion des émotions, la communication et l'empathie pour autrui...

Pour le créer, le **studio de jeu vidéo à impact social Gamabilis**, disposant de solides références dans la création d'aventures vidéoludiques ayant un impact citoyen et/ou éducatif, a été missionné.

L'île aux 93 dragons est ainsi le fruit de nombreuses collaborations, et nous espérons qu'il sera aussi au cœur de nombreuses autres à l'avenir !

Remerciements

La MMPCR tient à remercier particulièrement l'ensemble des professionnel.les et des jeunes – et moins jeunes - ayant participé de près ou de loin à la création de « L'île aux 93 dragons » et de ce guide, en proposant des idées, partageant des ressources, testant régulièrement le jeu, donnant de leur temps. Cette aventure n'aurait eu ni la même saveur ni le même résultat sans leur mobilisation active.

Merci à elles et eux !

🙏 *Les adolescent.e.s de : l'espace Jeunesse Cesaria Evora de La Courneuve, du Programme de Réussite Educative de Bagnolet, de l'APCIS d'Epinaux-sur-Seine, du centre social Alain Mimoun de Villemomble, du service Jeunesse de Dugny, du collège G.Rouault et du centre social Danube à Paris 19ème, et de l'Institut Médico-Pédagogique Dysphasia à Paris 10ème – ainsi que leurs encadrant.es.*

🙏 *Les professionnel.les Dounia Bensalem, Sabrina Billiau, Souhila Dakich, Sébastien Francoz, Gaëlle Jaudeau, Gwen Joly, Garance Jusseaume-Blondel, Clément Manoharan, Sébastien Radal pour leur engagement, et l'équipe de la MMPCR (notamment Anastasia, Cathy, Hélène, Jean, Laurence, Yannick...) pour leurs conseils, leurs contributions et leurs encouragements.*

🙏 *Et enfin, Manuel Chambrouty, Aurélie Desimeur Maysounave et Sylvie Gérard, chef.fes de projet MMPCR pour avoir imaginé et porté ce projet jusque sa réalisation concrète.*

REPÈRES

À qui s'adresse ce guide ?

- À tout.es celles et ceux qui souhaiteraient en savoir plus sur "L'île aux 93 dragons" et en discuter avec les enfants, adolescent.es, jeunes qui auraient pu y jouer.
- À celles et ceux souhaitant débriefer le jeu vidéo avec celles et ceux qui y auraient joué et mené une réflexion critiques sur l'expérience vécue.
- Aux professionnel.les souhaitant animer un atelier collectif du jeu vidéo dans sa version coopérative et en faire une expérimentation pédagogique de développement des compétences psychosociales.

Les Compétences Psychosociales (CPS) c'est quoi ?

Définies en 1993 par l'Organisation Mondiale de la Santé, les compétences psychosociale (CPS) « sont la capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne. C'est l'aptitude d'une personne à maintenir un état de bien-être mental, en adoptant un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement. »



Pourquoi ?

Les recherches montrent que le développement des CPS contribuent, en améliorant le bien-être, à prévenir les conduites à risques en particulier chez les jeunes (consommation de tabac, d'alcool, de substances psychoactives, santé sexuelle, problèmes de santé mentale, comportements violents, etc.). Développer ses propres CPS permet d'augmenter le pouvoir d'agir en faveur de sa santé et de celle de son entourage.

Comment ?

Les compétences se réalisent et se vérifient dans l'action, donc dans le jeu. Pour aider les jeunes à prendre conscience de leur potentiel l'adulte doit adopter une vision positive de son public ; l'aider à repérer et renforcer ses savoir-faire plutôt que diagnostiquer ses manques. Il s'agit d'observer l'action en mobilisant son attention sur les qualités développées par les jeunes pour atteindre l'objectif plutôt que sur leurs failles. Cette posture aura une incidence sur la teneur (le contenu) et la qualité du débriefing.

Pourquoi faire un jeu (vidéo)

« Le jeu est gratuit. Il délivre de l'obligation. Il échappe à la réalité. Il laisse parfois la place au hasard, à la chance et au pas de chance, qui vont et viennent. Le jeu n'a pas d'âge. Impliquant l'égalité des partenaires, il gomme les différences de sexe, de génération, et crée une situation relationnelle nouvelle. [...] Le jeu est un combat[...] . S'il sollicite la rivalité, il la contient dans un cadre précis, régi par des règles précises qui, même si elles invitent à la transgression, mettent les adolescents à l'abri de la violence du combat »¹.

¹ Valérie Navarro, Le jeu, l'outil éducatif pour la prise en charge des adolescents.
,<https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2008-2-page-158.htm>

Intérêts du jeu ... et notamment vidéo !

Le jeu, qu'il soit vidéo, de société, sportif ou autre, possède de nombreux avantages qui contribuent au développement et au bien-être des personnes, jeunes ou pas. Il possède en soi de nombreuses vertus : jouer, c'est tout à la fois s'amuser, apprendre, être en lien Loin d'être « inutile », c'est au contraire une activité essentielle au développement de l'enfant.

A l'instar du jeu « classique », le jeu vidéo offre de nombreuses vertus. Nous avons conscience que le jeu vidéo peut être parfois problématique, que ce soit en termes de temps passé ou d'usages. Nous faisons cependant le choix dans ce guide de nous focaliser sur ces nombreux avantages en termes ludiques ... et de développement de compétences (psychosociales notamment).

Pour le/la joueur.euse, notamment enfant ou adolescent.e, il peut être synonyme de :

- Divertissement et plaisir : il participe à l'épanouissement personnel et collectif.
- Développement de nombreuses compétences et apprentissages : mémoire, concentration, résolution de problèmes, pensée critique, créativité, communication, coopération, gestion des émotions, empathie, stratégie, etc.
- Vecteur de lien social : c'est le lien avec l'autre qui crée l'empathie, c'est l'empathie qui encourage le respect, et la coopération.

Dans *Jeu et réalité (1975)*, Winnicott souligne que « jouer implique la confiance ». Il favorise l'instauration d'un cadre suffisamment sécurisant pour l'adolescent.e et, ce faisant, lui permet d'expérimenter des situations variées sans « vrai » risque.

Les jeux permettent ainsi à leurs utilisateurs de faire l'expérience des conséquences de leurs actions de manière réaliste mais sécurisée. Cette approche active de l'apprentissage a été démontrée comme étant particulièrement efficace pour l'acquisition de connaissances et de compétences pratiques.

Cependant, pour que le « vrai » jeu émerge, et que ses vertus puissent pleinement s'exprimer, il est nécessaire d'adopter une attitude réellement ludique. Le rôle de l'adulte / de l'accompagnant est fondamental de ce point de vue-là.

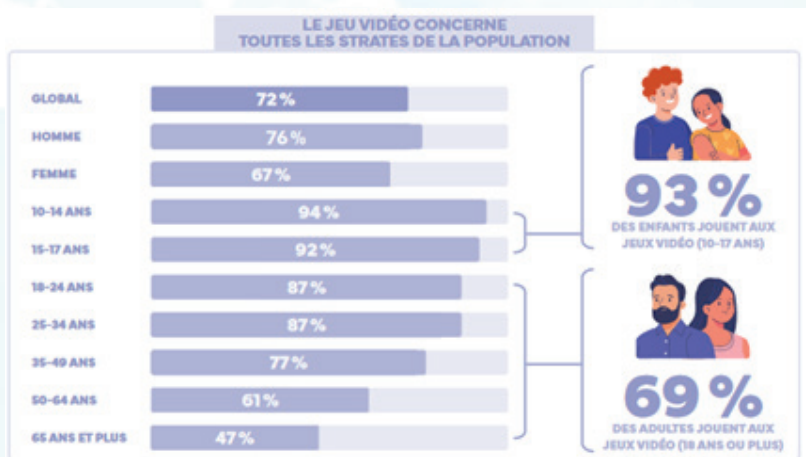
Il est important de reconnaître ces qualités et ne pas être dans une approche uniquement moralisatrice et/ou limitative (en termes de temps, de pratiques..) pour promouvoir un usage positif et enrichissant des jeux vidéo, que ce soit dans un contexte éducatif ou de loisirs. Ils permettent en effet à ceux qui s'y adonnent de déployer et développer des compétences au cours de leurs parties, l'un des principaux enjeux pour les accompagnants étant alors de les guider pour pouvoir les « transférer » dans d'autres activités, dans d'autres contextes.

Pour l'adulte, dans l'accompagnement éducatif, le jeu peut notamment être un(e):

- Outil d'observation pour voir l'enfant / le/la jeune sous un autre jour
- Voie privilégiée pour se relier à lui / elle
- Moyen ingénieux pour faciliter la prévention en la rendant plus ludique et motivante, et donc potentiellement plus efficace.
- Passerelle pour développer des compétences sociales, émotionnelles et cognitives, et les transférer dans d'autres activités et plus largement dans leur vie quotidienne.

Le jeu vidéo aujourd'hui

Avec plus de 39 millions de joueur.euse.s de 10 ans et plus en France, le jeu vidéo est devenu une activité de loisirs majeure pour de nombreuses personnes, plus de la moitié d'entre elles jouant même régulièrement, au moins une fois par semaine. Il est, de loin, le « loisir numérique » préféré des Français(es), les joueuses étant quasiment aussi nombreuses que les joueurs.



https://afjv.link/file_server/afjv_download/2023/231019_les_francais_et_le_jeu_video_oct_2023.pdf

Le jeu vidéo constitue donc une passion, un loisir central, une réalité pour (presque) toutes et tous, en particulier les plus jeunes, et donc un média qui « parle » à la plupart des adolescent.es, même si les jeux auxquels ils et elles jouent peuvent être très variés.

Un "vrai" jeu vidéo, une aventure, une expérience

Les principales motivations à jouer étant de 1) se divertir 2) sortir de son quotidien 3) passer un moment convivial avec d'autres personnes, « L'île aux 93 dragons », au-delà de ses intentions pédagogiques en matière de renforcement des compétences psychosociales, se veut pour cela être un « vrai » jeu vidéo, jouable individuellement mais aussi en collectif, grâce à une application mobile disponible sur smartphone ou tablette afin d'être accessible facilement.

De plus, pour développer pleinement les CPS, la dynamique expérientielle et ludique est primordiale. L'ambition de « L'île aux dragons » est ainsi de proposer une aventure réellement vidéoludique aux joueur.euse.s pour « coller » à leur réalité et leurs pratiques tout en renforçant leurs compétences psychosociales notamment sur les volets communication / gestion des émotions / empathie / créativité, et questionner les stéréotypes de genre.

« Et puis jouer pour apprendre. Mais surtout jouer pour permettre à l'adolescent de se construire une identité ! Le jeu est un outil qui se veut modeste, simple mais riche. Alors pourquoi ne pas oser jouer ?¹ » .

¹ Valérie Navarro, Le jeu, l'outil éducatif pour la prise en charge des adolescents.
,<https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2008-2-page-158.htm>

L'ÎLE AUX 93 DRAGONS : MÉCANIQUES DE JEU

L'histoire

Le/la joueur.euse a fait naufrage sur une île où cohabitent des dragons et des humains. **Son objectif est d'explorer cette île et de récupérer auprès des dragons des artefacts permettant de comprendre la langue draconique.** Par cette langue, les Dragons et les Humains de l'Île vivent ensemble en harmonie.

Le/la joueur.euse a la possibilité de rencontrer **5 dragons** dont **3 sont obligatoires**. Il/elle peut aussi réaliser des **quêtes annexes facultatives**, représentées par le symbole « ! » au-dessus des personnages non joueurs.

Il y a trois grandes phases dans le jeu : la phase de **création** du personnage, la phase **d'exploration** et les moments **de rencontre** avec les dragons.

La création du personnage

Lors du démarrage d'une nouvelle partie, le/la joueur.euse crée **son personnage**.

Celui-ci sera doté de « **compétences** » (niveau 1 à 5), qui seront développées et évolueront tout au long de son aventure, en fonction des choix effectués lors de ses rencontres avec les dragons, de l'exploration menée et de la créativité déployée.

Il/elle doit d'abord attribuer 2 points entre les **compétences « de rencontre »** suivantes : **Communication, Empathie, Entraide, Puissance**. Ces compétences ont chacune un rôle important dans les rencontres.

D'autres **compétences** dites « **d'exploration** » lui sont automatiquement attribuées au départ: Stratégie, Persévérance, Créativité, et évoluent en fonction des matériaux récoltés et des babioles créées avec.

Le/la joueur.euse choisit ensuite un **titre** – parmi ceux disponibles en fonction des niveaux de compétences débloqués - qui sera affiché sur son profil et pourra être changé en cours de partie -, puis répond à une série de questions autour de ses rêves, ses peurs et ses rires.

Pour finir, le/la joueur.euse crée un **blason** pour le représenter.

L'exploration

Le ou les joueurs peuvent explorer la carte librement pour réaliser des **Quêtes**. Ces Quêtes sont affichées dans le **Carnet** du joueur. L'île se compose de différentes **Régions**, qui seront débloquées petit à petit (passage via des « portails » après avoir rencontré – ou pas – un.e dragon.ne), représentées sur une **Carte**.



L'exploration permet aussi de rencontrer des **personnages non joueurs** (PNJ) qui peuvent donner des quêtes annexes facultatives (« ! »).

Divers **matériaux** ou **objets** peuvent être ramassés au cours de l'exploration : ils apparaîtront dans le **Carnet (Inventaire ou Lexique)**.

[Important] Certains matériaux ramassés peuvent être combinés dans l'onglet **Inventaire** du Carnet pour fabriquer des **Babioles** qui peuvent être utilisées pour :

- **Régénérer l'énergie magique** du joueur, qui lui permet de poursuivre les rencontres avec les dragons sans baisse de confiance de leur part,
- **Favoriser les issues positives** aux rencontres avec les Dragons en donnant des indices sur les réponses les plus appropriées / augmentant leur confiance ou multipliant certains effets positifs.

Les rencontres avec les dragons

L'objectif du jeu est de rencontrer les dragons, comprendre leurs besoins, partager un moment sympathique avec eux afin qu'ils aient envie de donner un souvenir au joueur : leur **Artefact**.

Les rencontres peuvent avoir une issue **positive** (don d'un artefact et autres récompenses) ou **négative** (non bloquante mais pas de récompense) en fonction du **niveau de confiance du dragon**.

Lorsqu'un joueur rencontre un dragon, plusieurs options sont possibles. Le joueur peut :



Dialoguer : pour dialoguer, le joueur utilise de l'énergie magique dont le niveau est indiqué à l'écran. Celle-ci peut être régénérée en passant son tour (Repos), au risque de faire baisser la confiance du dragon qui se sent ignoré, ou en utilisant une babiole. Quatre propositions de dialogue sont systématiquement disponibles : les choix du ou des joueurs influencent la jauge de confiance du dragon.

[Important] En cas de jeu multijoueur, si les joueurs ne font pas les mêmes choix et qu'il y a égalité, la réponse est choisie aléatoirement parmi celles choisies par les joueurs.



Utiliser un objet : cela permet d'influer sur la **jauge de confiance du dragon** ou sur la **jauge d'énergie magique du joueur**. Utiliser un objet permet aussi de réaliser une **action particulière** qui clôt la rencontre.

Action particulière : parfois le joueur peut choisir d'agir plutôt que de parler. Encore faut-il savoir le faire au bon moment pour que l'issue de la rencontre soit positive ! Attention à la jauge de confiance du dragon.



Se reposer : Le joueur passe son tour, ce qui fait baisser la confiance du dragon, mais récupère de l'énergie magique.

Il est toujours possible de **Partir** en cours de rencontres, mais ce choix aura des conséquences (clôture positive ou négative de la rencontre) en fonction du moment pour le faire.

ANIMER UN ATELIER DE DEVELOPPEMENT DES CPS

Quelques rappels généraux

L'Île aux 93 dragons est un jeu vidéo pouvant se jouer **individuellement** mais aussi **collectivement**, de **2 à 4 joueurs**. Les ateliers CPS se prêtent particulièrement à l'aventure collective.

Une **animation** se déroule généralement en **trois grandes étapes**.

- La 1ère commence par l'**accueil du groupe** (aménagement de l'espace si nécessaire), l'explication des règles du cadre puis faire connaissance les uns avec les autres pour se sentir en confiance par exemple en proposant un jeu brise-glace (cf. annexe).
- La 2ème consiste à faire **expérimenter l'outil proposé** (ici le jeu vidéo en mode coopératif) et observer les participants en action.
- La 3ème étape est le **débriefing**, temps d'échange avec les participants. Il s'appuie sur des questions très ouvertes en fonction de ce que vous souhaitez travailler en particulier. Inviter les personnes à contribuer par des phrases précises : "j'ai observé que", "j'ai pensé que", "j'ai ressenti", "je veux". Insister sur le fait que, dans un premier temps, les personnes doivent dire "je" plutôt que "on" ou "nous"; cela les aidera à être plus claires vis-à-vis de leurs perceptions et à ne pas imaginer que tout le monde observe / pense comme elles. C'est à cette étape que le professionnel fait part de ces observations les compétences qu'il a repérées en les illustrant.

Focus sur le débrief - *le coeur et l'esprit de la séance*

C'est le moment où l'animateur fait le lien avec ce qu'il essaye de valoriser, de développer.

Célébrer la réussite

Revenir sur
l'expérience vécue

Partager collectivement
des ressentis
individuels

Evaluer l'activité
menée

Entendre l'avis des
autres. Expliciter ses
choix

Faire prendre
conscience des
compétences et
qualités mobilisées

Réfléchir au transfert
des compétences
acquises

Renforcer les liens
entre les
participants

Des exemples d'ateliers

Les exemples ci-dessous se prêtent à l'animation de séances en multijoueurs, mais il est possible d'utiliser les conducteurs proposés pour un échange suite à des parties jouées individuellement.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de séances pédagogiques :

- se focalisant spécifiquement sur une compétence psychosociale (même si plusieurs sont toujours développées dans et par le jeu !) : la connaissance de soi et la communication.
- s'adaptant à une contrainte horaire spécifique type « heure de classe »

Il s'agit de suggestions, utilisables « clé en main » mais aussi transformables et ajustables à votre contexte, votre public, votre environnement.



POUR POUVOIR JOUER CORRECTEMENT EN MULTIJOUEURS, IL EST NECESSAIRE DE DISPOSER D'UNE BONNE CONNEXION INTERNET ET QUE CELLE-CI SOIT STABLE.

Enseignements issus de l'étude d'impacts menée fin 2024

Avoir le temps nécessaire pour jouer, mais aussi explorer pour solliciter différentes compétences en jeu. Ne pas négliger le débrief :

Dynamique de groupe

La dynamique de jeu en coopération est très dépendante de la dynamique du groupe, en lien avec sa composition : veuille à ce que le groupe soit se connaisse déjà bien, soit prévoir un temps d'interconnaissance avant de démarer le jeu vidéo. Attention à ce qu'un "groupe dans le groupe" ne se forme pas.

Points de vigilance

Techniques

- Il est possible de passer plus rapidement le tutoriel : ne pas hésiter sur l'intérêt de lire les éléments donnés pour effectuer des choix en connaissance de cause.
- Pendant les rencontres, le recours à d'autres choix que "dialoguer" n'est pas toujours évident : ne pas hésiter à repréciser les autres choix disponibles : Partir / Utiliser une babiole / Agir
- La quantité de textes à lire peut être importante : soutenir les jeunes en ayant besoin.

En terme de CPS :

- Avoir un regard particulier sur le genre, que ce soit en termes de dynamique de groupe ou de prise de parole en public.
- L'impossibilité de choisir son avatar peut générer des frustrations (ex. différence de genre ou de couleur de peau entre l'avatar et la réalité) : ne pas hésiter à revenir dessus dans le débriefing.

Éléments généralement appréciés sur lesquels faire réagir les joueurs

- Le jeu en équipe
- Les rencontres avec les dragons
- Les univers et les visuels, l'histoire et la découverte des différentes régions.

FOCUS SUR : LA CONNAISSANCE DE SOI

Objectif : Mieux se connaître, repérer ses qualités et avoir confiance en soi

Durée : 2h à 2h30

Installation, Objectifs, Consignes - 15 mn

- Accueil du groupe : aménagement de l'espace, rappel du cadre (non jugement, bienveillance...), faire connaissance les uns avec les autres pour se sentir en confiance via un jeu brise-glace (cf. annexe).
- Rappel du déroulé : vivre une aventure par le jeu vidéo puis en discuter.

Mise en place du jeu - 10/15 mn

- Création du personnage : choix d'un nom de joueur.euse ; attribution des 2 points de compétences puis choix d'un titre suivant l'attribution ; réponses à 3 questions (rêve / peur / rire) ; création d'un blason
- Découverte du personnage attribué aléatoirement

Jeu - 45 mn à 1h

- Observer particulièrement :
 - * *les choix effectués lors des différentes étapes de la création de leur personnage, le temps consacré à chacune d'entre elles, la communication (ou pas) entre les joueurs.euses, leur réaction face à la découverte du personnage qui leur est attribué.*
 - * *les actions privilégiées par les joueurs.euses une fois en jeu : exploration (curiosité), collecte des matériaux (persévérance), création de babioles (créativité), rencontre avec les personnages non joueurs (écoute, entraide), rencontre avec les dragons (toutes les CPS).*
 - * *la consultation et utilisation du Carnet : suivre l'évolution de son profil et de ses compétences, regarder son inventaire, créer des babioles, regarder le lexique... : capacité à s'organiser méthodiquement ; compréhension de son environnement ; observer ses compétences se développer.*
 - * *le comportement des joueurs.euses pendant l'atelier : place prise dans le groupe (drôle ; motivant ; fédérateur ; calme ; sécurisant ; concentré ...).*
 - * *les compétences mobilisées individuellement pendant les rencontres avec les dragons (entraide, empathie, puissance, communication).*
- Veiller à repérer une compétence/qualité à chaque joueur.euse pour pouvoir leur faire un retour argumenté
- Ne pas hésiter à rappeler les différentes possibilités offertes aux joueurs.euses : matériaux à collecter, babioles à créer, personnages non joueurs (PNJ) à rencontrer, multiples options pendant les rencontres avec les dragons...
- Veiller au temps
- Ne pas fermer le jeu une fois terminé / le temps écoulé. Récupérer le profil en faisant une capture d'écran.

Debrief - 40 à 45 mn

- **Global :**

- * Comment ça c'est passé pour vous (individuellement) ?
- * Que s'est-il passé ?
- * Vos observations / Vos pensées ? Vos ressentis ?

- **Jeu :**

- * Le moment que vous avez préféré ? Le moment qui vous a agacé ?
- * Qu'avez-vous pensé du fait de ne pas pouvoir choisir votre personnage ? Son apparence vous a-t-elle plu ? Pourquoi ?
- * Qu'avez-vous fait pendant le jeu (explorer, collecter, créer, rencontrer, dialoguer, agir ...)?
- * Qu'elles étaient les forces de votre groupe ?
- * Vos trois compétences préférées (rappel définitions) ? Avez-vous été consulter celles de votre carnet ? Comment ont-elles évoluées ? Cela vous surprend-il ?
- * Pensez-vous connaître toutes vos qualités / compétences ?
- * Votre plus belle réussite ? Pourquoi ?
- * Avez-vous envie de rejouer ?

Conclusion - 10 mn

- Est-ce que vous avez appris des choses ?
- Avez vous repéré des qualités qui peuvent vous servir dans la vie de tous les jours ? Lesquelles / pourquoi ?
- Des envies ?



FOCUS SUR : LA COMMUNICATION

Objectif : Prévenir le harcèlement en promouvant une communication bienveillante

Durée : 2h à 2h30

Installation, Objectifs, Consignes - 15 mn

- Accueil du groupe : aménagement de l'espace, rappel du cadre (non jugement, bienveillance...), faire connaissance les un.e.s avec les autres pour se sentir en confiance via un jeu brise-glace (cf. annexe).
- Rappel du déroulé : vivre une aventure par le jeu vidéo puis en discuter. Leur demander d'être particulièrement attentif.ve.s aux rencontres avec les dragons (objectif : au moins 3).
- Indiquer les 3 zones où se rendre pour faire ces rencontres (cf. annexe).

Mise en place du jeu - 10/15 mn

- Création du personnage : choix d'un nom de joueur.euse ; attribution des 2 points de compétences puis choix d'un titre suivant l'attribution ; réponses à 3 questions (rêve / peur / rire) ; création d'un blason
- Découverte du personnage attribué aléatoirement

Jeu - 45 mn à 1h

- Observer particulièrement :
 - *les interactions entre joueurs.euses : soutien, entraide, gestion des éventuels conflits.*
 - *Le comportement des joueurs.euses : description, commentaire de ses actions et choix effectués pendant le jeu*
 - *le type de communication privilégié dans les rencontres avec les dragons*
 - *se mettre d'accord ou pas en groupe*
- Veiller à repérer une compétence/qualité à chaque joueur.euse pour pouvoir leur faire un retour argumenté
- Ne pas hésiter à donner des indications pour aider à la progression dans le jeu et à atteindre l'objectif de rencontres avec les dragons : carte de l'île ; zones où se trouvent les dragons ; utilisations des différents outils proposés (babioles, "actions contextuelles").
- Veiller au temps
- Ne pas fermer le jeu une fois terminé / le temps écoulé (récupérer le profil : faire une capture d'écran)

Debrief - 40 à 45 mn

- **Global :**
 - * Comment ça c'est passé pour vous (individuellement) ?
 - * Que s'est-il passé ?
 - * Vos observations / Vos pensées ? Vos ressentis ?
- **Jeu :**
 - * Le moment que vous avez préféré ? Le moment qui vous a agacé ?
 - * Comment avez-vous communiqué entre vous ? Avec les mots, les gestes ...? Rappeler les différents types de communication (verbal/non-verbal)
 - * Comment avez-vous pris les décisions ? Vous êtes-vous mis d'accord ? Faire ressortir les registres utilisés
 - * Comment avez-vous fait pour réussir (une rencontre / aller au bout du jeu) ? mettre en lumière les moments de communication fluides et les stratégies adoptées (grâce à quoi) ?
 - * Comment ont réagi les dragons quand vous avez dialogué avec eux ? A votre avis, pourquoi ont-ils agi de telle ou telle façon ? Que ressentaient-ils ? Faire ressortir les différents choix de communication observés. Ouvrir le débat sur les autres choix possibles (s'aider du profil des joueur.euse.s).

Conclusion - 10 mn

- Est-ce que vous avez appris des choses ?
- Est-ce que cela vous fait penser à des situations ?
- Avez-vous repéré des qualités qui peuvent vous servir dans la vie de tous les jours ? Lesquelles / Pourquoi ?
- Des envies ?



FOCUS SUR DES SÉANCES MENÉES SOUS CONTRAINTE DE TEMPS

Type heure de classe

Quels objectifs pour quelle séance ?

Dans ce focus sont proposés 3 niveaux d'expérience. Les niveaux 1 et 2 se prêtent à l'animation de séances encadrées avec un grand groupe de joueurs.euses, qu'ils ou elles jouent en individuel ou en multijoueur. Il convient de distinguer les Objectifs de jeu des Objectifs pédagogiques.

[Note: prévoir une adaptation pour la spécificité des séances interindividuelles ou en tout petit groupe].

NIVEAU 1 - EXPLORATEURS CURIEUX

Objectifs du jeu :

- Rencontrer les trois dragons obligatoires : Mistralia / Liraelle / Elarielle
- Récupérer des récompenses auprès de ces trois dragons
- Il est recommandé de projeter ces objectifs.

Objectifs pédagogiques :

- Développer la coopération
- Apprendre à communiquer
- Gérer les conflits et leurs conséquences

Durée totale : 1h50 ou 2 fois 55 minutes de classe

Installation, Objectifs, Consignes - 15/20 mn

S'assurer en amont de la séance que les élèves ont un smartphone ou prévoir des tablettes. S'assurer d'une connexion internet fonctionnelle pour les élèves.

- Les élèves s'installent par groupe de 4 maximum.
- L'animateur.rice annonce les objectifs de la séance : Jouer à un jeu dont les objectifs sont ceux présentés ci-dessus.
- Ils vont dans un premier temps (inscrire les étapes au tableau)
 - Télécharger le jeu "L'île aux 93 dragons" sur Playstore et l'Appstore.
 - Lancer le jeu et regarder la cinématique d'introduction.
- Avant de lancer une partie, indiquer aux joueurs.euses:
 - Les personnes jouant seules peuvent démarrer en autonomie.
 - Pour les groupes en multijoueurs, une personnes crée une partie et partage le code avec ses camarades. Les autres joueurs.euses choisissent "j'ai un code partie" et rentre le code partagé par la personne qui a créé la partie.
 - Indiquer aussi aux joueurs.euses qu'ils ou elles vont devoir créer un personnage en répondant à 3 questions et en créant un blason.
 - Indiquer aussi qu'une fois la rencontre avec le dernier dragon terminée, ils ou elles doivent appeler l'animateur.rice pour faire une capture d'écran ou récupérer les informations de l'onglet "Profils" du Carnet (mettre exemple). Une fois cela fait, ils pourront se rendre dans la dernière salle du jeu.
 - Les joueurs.euse peuvent lancer la partie.

Note : Lors de la création du personnage, il peut être nécessaire de les aider à comprendre le vocabulaire, notamment le mot empathie.

Durée du jeu : 45mn

Les joueurs.euses commencent par explorer le jeu et les zones. L'adulte observe et peut recentrer sur les objectifs : la rencontre des 3 dragons dans les zones identifiées (cf. annexe 4).

Fin de la partie « jeu » : chacun.e sauvegarde les informations de l'onglet "Profil" et « Quêtes » du carnet par capture d'écran et envoie à l'adulte ou en remplissant à la main le document papier "Carnet" (à construire en s'inspirant de celui proposé dans le jeu vidéo).

Debrief : 45mn

Support :

- ✓ *L'onglet "Profil du carnet" avec les informations sur les Compétences de rencontre et les Compétences d'exploration.*
- ✓ *L'onglet "Quêtes" pour savoir qui a obtenu des récompenses.*
- ✓ *Le profil des Dragons et leurs besoins (cf. onglet "personnages" dans le carnet).*
- ✓ *L'arbre des besoins (inspiré de la pyramide de Maslow)*



Retour sur la séance :

- Proposer à quelques élèves volontaires de partager leur plus grand rêve, ce qui les inquiète ou la dernière chose qui les a fait rire.
- Sur un support (tableau), créer une colonne par Dragon et demander qui a obtenu des récompenses. Incrire les noms des élèves dans la colonne du dragon correspondant.
- Pour chaque Dragon, demander aux élèves s'ils ont pu repérer quel était 1) leur éventuel problème, 2) leur émotion, 3) leur besoin. S'ils ne sont pas en mesure de répondre, ne pas leur donner la solution. La suite de la séance reprendra ce point.
- Demander quelle a été la réaction des dragons lorsqu'ils n'ont pas donné de récompense. Demander aux élèves s'ils identifient pourquoi le dragon a réagi ainsi. Faire de même lorsqu'ils ont donné les récompenses.
- Une fois les différentes stratégies possibles repérées, demander aux élèves si cela correspond à ce qu'ils peuvent vivre au quotidien. En cas de défense de l'argument du passage en force, demander aux élèves comment ils se sentiraient s'ils étaient dans le rôle inverse, s'ils subissaient le rapport de force.
- Transition sur les besoins : poser la question de pourquoi nous ressentons parfois certaines émotions et pas d'autres. Développer sur ses propres besoins, mais aussi sur l'identification des besoins des autres. Possibilité d'utiliser l'arbre des besoins comme support.
- Revenir sur les Dragons et déterminer leurs besoins en groupe.
- Demander aux élèves qui n'ont pas obtenu les récompenses si la rencontre s'est terminée positivement ? Si la rencontre a permis au dragon de répondre à son besoin ? Si la rencontre a permis au joueur de répondre à son besoin (obtenir les récompenses) ?
- Proposer aux élèves de construire une stratégie de résolution de conflit. Les accompagner en leur proposant les fondamentaux suivants : être attentif aux besoins des dragons/personnes, suggérer le dialogue pour résoudre le conflit afin de ne pas rompre le lien. En cas de lien rompu, penser aux possibilités de réparation.
- Si le temps le permet, proposer à un ou plusieurs élèves de proposer d'analyser une situation qu'ils ont vécue ou dont ils ont été témoins. Cette situation n'est pas forcément un conflit, elle peut être une difficulté repérée chez une personne.

NIVEAU 2 - VOYAGEURS EXPÉRIMENTÉS

Objectifs du jeu :

- Rencontrer les trois dragons obligatoires : Mistralia / Liraelle / Elarielle et les deux dragons facultatifs : Zephyrin / Erithys
- Récupérer des récompenses auprès de ces cinq dragons

Il est recommandé de projeter ces objectifs.

Objectifs pédagogiques :

- Développer la coopération
- Apprendre à communiquer
- Gérer les conflits et leurs conséquences

Durée totale : 2h

Plan de séance : S'inspirer de la séance précédente en intégrant le fait qu'il faille rencontrer les 5 dragons et non 3.

Observer si cette contrainte supplémentaire modifie le comportement des joueurs.euses et leurs interactions.

Allouer 10/15 minutes supplémentaires à la phase de jeu en tant que telle pour permettre ces deux rencontres additionnelles.

Préciser qu'il existe peut-être d'autres manières de résoudre les rencontres avec les dragons et comprendre leurs besoins (si les joueurs.euses n'ont recours qu'au dialogue - cf "utiliser un objet" et "action particulière")

- **Installation, objectifs, consignes** - 15/20 mn
- **Jeu** - 1h
- **Débrief** - 45 mn

NIVEAU 3 - AVENTURIERS INTRÉPIDES

Objectifs du jeu :

- Rencontrer les trois dragons obligatoires : Mistralia / Liraelle / Elarielle et les deux dragons facultatifs : Zephyrin / Erithys
- Récupérer des récompenses auprès de ces cinq dragons
- Réaliser les quêtes annexes données par des personnages non joueurs (PNJ - cf. annexe 3 : lexique) représentés par un point d'exclamation au-dessus de leur tête.

Il est recommandé de projeter ces objectifs.

Objectifs pédagogiques :

- Développer la coopération
- Apprendre à communiquer
- Gérer les conflits et leurs conséquences
- Développer la persévérance et la créativité par l'exploration

Durée totale : compter au moins 1h30 à 2h de jeu, soit environ 3h au total.

Plan de séance : S'inspirer de la séance précédente en intégrant le fait qu'il faille rencontrer les 5 dragons mais aussi réaliser les quêtes annexes données par les PNJ.

Ce "niveau d'aventure", contrairement aux deux précédents, permet de se libérer de la contrainte de temps et de permettre d'allouer suffisamment de temps pour les interactions entre joueurs.euses, la résolution positive des rencontres avec les dragons, et la dimension exploratoire de l'environnement du jeu : collecte de matériaux, création de babioles, réalisation des quêtes annexes.

Ce faisant, il permet à chacun.e d'y "trouver son compte" en valorisant des modes de jeu, des centres d'intérêts et des compétences propres à chacun.e.

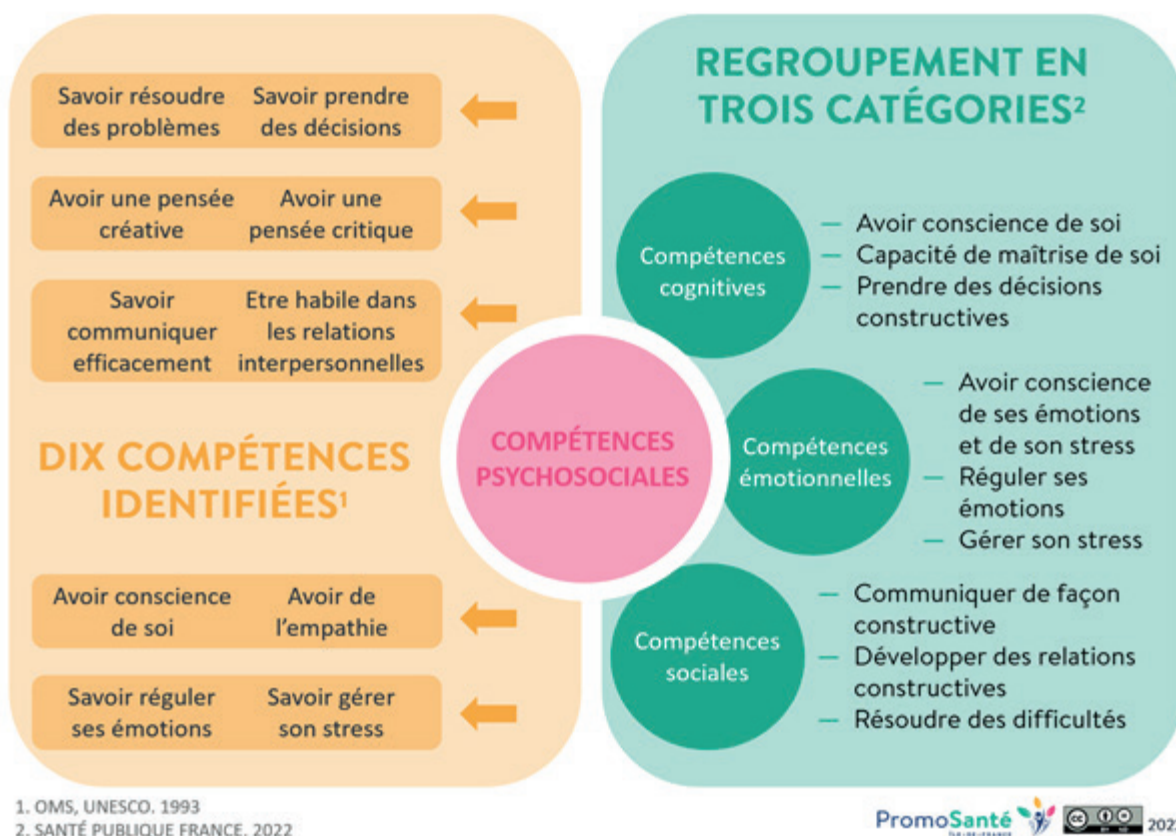
C'est pour cela qu'il se prête particulièrement au mode de jeu "solo" - mais aussi au multijoueurs dans un contexte où l'on peut leur laisser du temps, ou multiplier les séances.

En terme de débriefing, il peut être intéressant d'en faire un premier, rapide, à plus ou moins mi-parcours de l'aventure (environ 30 à 45 mn de jeu ; 2 ou 3 dragons rencontrés ; 1 quête annexe réalisée a minima).

Mettre l'accent à la fois sur la dynamique de groupe, les interactions entre joueurs.euses, la communication avec les dragons, mais aussi l'exploration de l'environnement, la créativité déployée, la curiosité pour la découverte de l'île...

- **Installation, objectifs, consignes** - 15/20 mn
- **Jeu** - 40/45 mn
- **Pause / 1^{ER} débrief** - 15/20 mn
- **Jeu** - 40/45 mn
- **Débrief** - 45 mn

ANNEXE 1 - LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES



Les compétences psychosociales - l'essentiel à savoir : Santé publique France, 2023. 8 p Ce document présente les connaissances nécessaires pour comprendre ce que sont les compétences psychosociales (CPS) et leurs effets, ainsi que les manières de les développer. Il permet de saisir l'intérêt de leur déploiement général, tout en donnant les premières notions pour les appréhender de façon concrète.

<https://www.santepubliquefrance.fr/maladies-et-traumatismes/sante-mentale/depression-et-anxiete/documents/brochure/les-competences-psychosociales-l-essentiel-a-savoir>



Les compétences psychosociales : un référentiel pour un déploiement auprès des enfants et des jeunes. Synthèse de l'état des connaissances scientifiques et théoriques réalisé en 2021. Saint-Maurice : Santé publique France, 2022. 37p.

<https://www.santepubliquefrance.fr/docs/les-competences-psychosociales-un-referentiel-pour-un-deploiement-aupres-des-enfants-et-des-jeunes.-synthese-de-l-etat-des-connaissances-scientif>



ANNEXE 2 - TABLEAU SYNTHÉTIQUE :

Sur quoi s'appuyer dans le jeu pour renforcer et développer les CPS

	A la création du personnage	Pendant le jeu
Connaissance de soi	- choix de nom du personnage - questions préalables : rêve /peur /rire - compétences choisies - affirmation des goûts à la création du blason (image de soi que l'on veut renvoyer) - réaction et identification au personnage attribué.e (genre, apparence physique...)	- Comportement et attitude dans les rencontres avec les dragons - Choix de dialogue pendant les rencontres - Réaction au dialogue choisi par le groupe lors des rencontres - Interactions avec les autres joueurs
Communication	- compétences choisies - Se mettre d'accord (ou pas) en groupe pour le choix des compétences	- type de communication privilégié dans les rencontres avec les dragons - description, commentaire de ses actions et choix pendant le jeu - se mettre d'accord en groupe - interactions avec les autres joueurs - se soutenir et s'entraider entre joueurs - savoir demander de l'aide
Empathie / Emotions	- compétences choisies - se rappeler un rêve, une peur, un rire - aborder grâce aux questions d'autres émotions (ex. colère) et comment les gérer	- capacité à comprendre le ressenti des dragons - identifier et gérer ses propres émotions en tant que joueur / dans ses interactions avec les autres joueurs (frustration, agacement, excitation...)
Créativité / Esprit critique	- choix de nom de personnage - choix stratégique (ou pas) des compétences - choix du blason (sens esthétique) - réaction et identification au personnage attribué.e (genre, apparence physique...)	- exploration de l'île et des différentes zones - recherche de matériaux, objets sur l'île - création de babioles via recettes - utilisation à bon escient de babioles dans les rencontres avec les dragons - analyser son expérience pour mieux progresser en groupe
Résolution de problèmes / Prise de décisions	- compétences choisies - réponse (ou pas) aux questions - choix du blason	- décisions prises dans les rencontres (individuellement / en collectif) - nombre de dragons rencontrés (3, 4 ou 5) - quêtes secondaires effectuées (ou pas) - utilisation (ou pas) de stratégie pour réduire les risques - savoir demander de l'aide
Autres Compétences	- évolutions des choix effectués en cas de partie rejouée (nom du personnage, compétences choisies, blason...)	- repérage dans l'espace - mémorisation (chemins, objets, personnages non joueurs...) - persévérance (temps passé dans l'île, lancement rencontres, recherche matériaux, création babioles...) - curiosité : parler (ou pas) avec les personnages non joueurs, exploration de l'île et jeu plus largement - patience : ne pas se précipiter - oser expérimenter - observation et attention portées à la progression de l'aventure et aux autres joueurs

ANNEXE 3 - LEXIQUE



Avatar : Personnage numérique, réaliste ou fantaisiste qui représente le joueur dans un monde virtuel.

Artefact : désigne, dans ce jeu, une récompense majeure remise à l'issue d'une rencontre réussie avec un dragon. Cela équivaut à une partie du trésor.

Carte de jeu / Game map : Représentation de l'environnement dans lequel le jeu se déroule et où les personnages du jeu vidéo évoluent.

Cinématique : Séquence animée non interactive d'un jeu vidéo, précalculée et réalisée en image de synthèse, qui vient ponctuer le scénario à des moments clés, notamment au début et à la fin du jeu et qui sert, notamment, à faire avancer la narration.

Communication : Ensemble de paroles, gestes ou signes permettant d'échanger entre plusieurs personnes.

Compétence : Ensemble des savoirs, savoir-faire et savoir-être d'un individu.

Compétences Psychosociales (CPS) : Définies comme la capacité d'une personne à faire face aux exigences et aux défis de la vie quotidienne, les compétences psychosociales peuvent être de nature sociale, émotionnelle ou cognitive

Coopération : Action de participer à une œuvre/action commune.

Craft : désigne, dans le jeu vidéo, une recette permettant de fabriquer un objet.

Jeu éducatif : jeu vidéo utilisé comme outil d'apprentissage, qui a pour but d'éduquer, de transmettre des connaissances et des compétences par l'intermédiaire du jeu vidéo.

Créativité : Capacité, faculté de créer de nouvelles choses et de bonnes idées de solution.

Debrief : processus de communication structuré qui permet de faire le point sur une situation ou une expérience vécue.

Empathie : Capacité de s'identifier à autrui dans ce qu'il ressent.

Entraide : S'aider, se soutenir mutuellement.

Esprit critique : Faire preuve d'analyse systématique et approfondie des enjeux, des idées, des événements et de leurs contextes avant d'accepter ou de formuler une opinion ou une conclusion pertinente à la situation.

Exploration : Parcourir une région inconnue pour en découvrir les objets, la situation, l'étendue, les habitants...

Jeu coopératif : jeu vidéo multi-joueurs dans lequel les joueurs jouent ensemble et dont les actions doivent être menées conjointement pour atteindre un objectif commun.

Jeu vidéo sérieux / Serious game : application informatique qui combine une intention sérieuse de type pédagogique, informatif, communicationnel, avec un environnement d'apprentissage prenant la forme d'un jeu vidéo.

Jouabilité : Ensemble des éléments liés à l'interaction entre le joueur et le jeu, dont les règles et les possibilités d'action, qui sont définis et intégrés au jeu lors de la création d'un jeu vidéo et qui contribue au plaisir de jouer, découlant de l'interactivité, ressenti pendant le jeu.

Ludoéducatif : Qui a pour but d'éduquer, d'enseigner par l'intermédiaire du jeu.

Le lore : le lore est l'arrière-plan historique et culturel d'un univers fictionnel.

Persévérance : Capacité de tenir bon face aux épreuves et de persister dans ses efforts jusqu'à atteindre son but.

PNJ : acronyme de "personnage non-joueur", désignant tout personnage appartenant à l'univers mais n'étant pas dirigé par un joueur humain.

Persévérance : Capacité de tenir bon face aux épreuves et de persister dans ses efforts jusqu'à atteindre son but.

Puissance : Pouvoir d'imposer son autorité.

Psychosocial : Qui se rapporte à la psychologie humaine dans la vie sociale.

Quête principale / secondaire : Recherche délibérée d'un objectif ou d'un but particulier, souvent impliquant une série d'étapes, d'épreuves ou de défis. Dans notre jeu vidéo, la quête principale vise à rencontrer les dragons, et les quêtes secondaires à rendre service aux personnages secondaires.

Rencontre : Fait de se trouver en présence de quelqu'un en allant volontairement au-devant de lui.

Skill : désigne, en substance, les compétences ou capacités d'un joueur sur un jeu.

Stratégie : Logique implicite ou explicite pour atteindre un objectif.

Différents genres de jeu vidéo

Plateforme - ex. : Mario

FPS, "First Person Shooter - ex. : Counter Strike

RPG, "Rôle Playing Game" - ex. : Zelda

MMORPG "Jeux de rôle et jeux en ligne massivement multijoueurs - ex. : World of Warcraft

MOBA "Multiplayeurs online battle arena" - ex. : League of Legends

Horreur - ex. : Silent Hill

Hack'n'Slash "Tailler et trancher" - ex. : Diablo

RTS "Real time strategy" - ex. : Starcraft

ANNEXE 4 - RÉCAPITULATIF ÎLE AUX 93 DRAGONS : Zones, Régions, Dragons

Après avoir créé son personnage (choix compétences / questions / blason / découverte du personnage attribué), le joueur ou la joueuse se retrouve sur une île composée de 3 régions, elles-mêmes réparties en plusieurs zones, où il ou elle y rencontrera plusieurs dragons, qui seront dans des états d'esprit bien différents.

ELSKA

- **Plage**
- **Village**
- **Chemin Serpentin : rencontre obligatoire - Mistralia (qui a peur)**



LOBHONG

- **Montagne : rencontre facultative - Zephyrin (qui est surexcitée et prend des risques démesurés)**
- **Volcan : rencontre obligatoire - Liraelle (collectionneuse compulsive et potentiellement agressive)**



TALOCANAT

- **Sous-bois : rencontre obligatoire - Erithys (blessée en s'enfuyant)**
- **Teomatlan**
- **Temple : rencontre obligatoire - Elarielle (isolé car se sent différent)**



ANNEXE 5 - GUIDE TECHNIQUE

Informations préalables

Lors de l'arrivée sur le menu principal, on peut voir un bouton connexion, en haut à gauche de l'écran. Cette connexion est un compte spécifique au jeu qui permet de conserver sa sauvegarde solo entre plusieurs appareils.



Pour les groupes en multijoueurs, une personne **crée une partie et partage le code avec les autres joueurs.euses**, qui choisissent "j'ai un code partie" et rentrent le code partagé.

Quête principale et fil conducteur

La Plage

Après avoir créé et lancé une partie, les joueurs.euses commencent sur **la plage**. Ils y suivent le premier tutoriel leur apprenant comment se déplacer puis enchaînent en ramassant un objet de lore : **la tasse**. Vient ensuite le tutoriel du ramassage d'objet, du codex et de l'inventaire. En continuant sur la plage, le guide vous attend. Parlez-lui pour récupérer **la quête principale**.

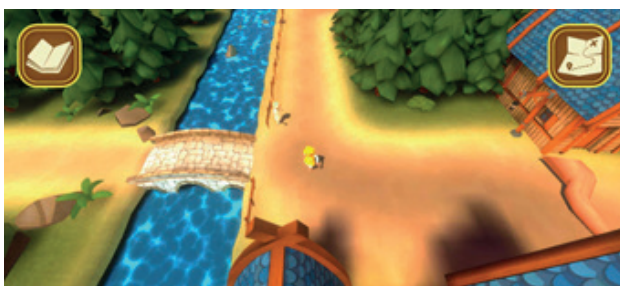


Ils et elles peuvent ensuite continuer leur chemin vers **le Village de Pêcheurs**, au sud de la plage.

Le Village de Pêcheurs

Il est conseillé de ramasser le maximum de matériaux.

La suite de l'aventure vous attend devant le pont. Vous y trouverez un PNJ qui vous demandera de l'aide, c'est votre **première quête secondaire** et le tutoriel de quête. Elle viendra s'ajouter à la quête principale dans l'onglet "Quêtes" du carnet.



Poursuivez ensuite votre chemin vers l'ouest, direction **le Chemin Serpentin**.

La Chemin Serpentin

Ici aussi, plein de matériaux à récupérer mais surtout, votre **première rencontre**. En effet, un dragon est au milieu du pont ! Ce dernier est apeuré et refuse de traverser, bloquant ainsi le passage. Parlez à **Mistralia** sur le pont pour l'aider.



Si vous avez réussi à faire augmenter la confiance de Mistralia, vous obtiendrez des récompenses : des matériaux de craft, et un trésor. Les matériaux seront dans l'inventaire, et le trésor se trouve dans le lexique.

Si c'est le cas, parlez au guide qui est apparu pour déclencher la quête des artefacts (attention : si vous n'avez pas réussi, le guide n'apparaîtra pas).

Dans tous les cas, vous obtenez un "Tampon" qui permet de passer à la région suivante. Ce tampon n'est pas un réel objet et vous ne le verrez pas dans votre inventaire ou lexique.



Si vous avez récupéré des matériaux, vous pouvez créer votre première babiole.

Ouvrez le carnet et appuyez sur le bouton « babioles ». Le tutoriel d'artisanat (=craft) se déclenche si vous avez assez de matériaux pour en créer. Suivez les instructions. Sur cet écran, faites glisser les ingrédients qui figurent dans l'encadré « Matériaux » dans l'encadré en-dessous. Vous pouvez voir les différentes recettes possibles incluant chacun des ingrédients glissés dans l'encadré « Recettes possibles » de la page de gauche. Cliquez sur « Combiner ». Bravo, vous avez une babiole !



Prochaine étape ? **les Racines de la Montagne !**



Les racines de la montagne

Ici, deux choix s'offrent à vous :

- Longer la paroi du **volcan** à l'Est et directement aller vers le **Volcan et Liraelle**



- S'aventurer vers l'ouest et aider **Zéphyrin**.

Cette dernière va vous suivre sans vous lâcher dès que vous serez assez proche, et ce jusqu'à ce que vous soyez arrivé.e près du lac de lave, entre les deux drapeaux à son effigie. Vous pourrez y lancer sa rencontre.

Si la rencontre est un succès, vous obtiendrez des matériaux en récompense et Zéphyrin vous indiquera d'aller au sud pour trouver un trésor.

Si la rencontre est un échec, Zéphyrin saute et vous continuez l'aventure.



Une fois ceci fait, vous pourrez poursuivre votre aventure en vous dirigeant vers le **Volcan**.

Le coeur du Volcan

Dès votre arrivée dans le volcan, vous pourrez y récupérer une quête. Explorez la zone pour aller à la rencontre de **Liraelle**, à la **recherche de son cristal**.



Récupérer ce **cristal** permet de **déclencher la rencontre de Liraelle**. En effet, la dragonne va chercher à vous le prendre pour pouvoir compléter sa collection. Le cristal se trouve sur une petite île au milieu du lac de lave. Une fois le cristal en poche, dirigez-vous vers Liraelle. Elle devrait vous **attaquer et lancer la rencontre d'elle-même** si vous possédez le cristal.

La rencontre terminée, vous pouvez sortir du volcan en direction du **Sous-bois**.



Le Sous-bois

En arrivant dans le sous-bois vous pourrez observer **Erithys**, un dragon assez peureux. Il s'enfuira en vous voyant approcher et finira par se blesser dans sa fuite.

Vous remarquerez que certains troncs d'arbres bloquent votre chemin. Il faudra vous procurer une **Hache** pour les couper.

La hache se trouve au nord-est de la carte. Une fois récupérée, elle permet de couper les troncs d'arbres en cliquant dessus.



Notez qu'il y a des troncs d'arbres dans d'autres régions que vous avez visitées avant. N'hésitez pas à y retourner !



Après avoir récupéré la hache et avant d'aller dans la prochaine zone, vous pouvez prendre à gauche pour trouver **Erithys** et lancer le dialogue.

L'aventure se poursuit vers **Teomatlan**



Teomatlan

Vous voilà arrivé.e à Teomatlan. Le point d'intérêt principal de cette ville est son temple. C'est donc logiquement notre prochaine destination. Devant les escaliers de ce dernier, vous trouverez une habitante qui vous confiera la dernière quête annexe du jeu. Vous pourrez ensuite explorer la ville ou bien vous diriger directement vers l'entrée du temple.



Le Temple

Vous voilà arrivé.e au rez-de-chaussée du Temple. Ici, vous pourrez constater plusieurs choses :

- Elarielle le dragon est caché dans un des coins de la salle. S'il vous voit, il s'enfuira vers les étages supérieurs du temple. Si vous arrivez à l'attraper, vous pourrez découvrir pourquoi il se cache seul, ici.
- Si vous avez pris la quête secondaire de Teomatlan, vous pourrez jouer au cache-cache avec un enfant.



Attention ! au deuxième et troisième étage, le sol du temple s'effondre par endroit et vous retournerez à l'étage inférieur si vous tombez.

Une fois la rencontre avec Elarielle terminée, continuez à grimper les étages du temple. Au dernier étage, vous retrouverez le guide ainsi que les dragons dont vous possédez le trésor dans votre carnet.

Allumez leur braséro et obtenez une ligne spéciale sur votre carnet, puis terminez la partie.



Liste des entrées du Carnet

Il existe 3 onglets dans le carnet que vous pourrez remplir au cours de la partie. Ces onglets vous donnent des informations sur l'histoire, les régions, les personnages et les divers objets que vous rencontrerez en Aerondra.

Histoire	Personnages	Objets	
Aeondra Dragons Elska Les habitants d'Elska Plage d'Elska Village d'Elska Lobhong Les racines de la montagne L'entrée dans la grotte Le Cœur du Volcan Habitants de Lobhong Talocanat Le Sous-Bois Teomatlan Temple de Xylastrum Habitants de Telocanat	Les dragons Mistralia Liraelle Elarielle Zéphyrin Erithys Les PNJ Audun Zolin Arunee Le guide	Objets de lore Dés de chances des marées Sceau des gardiens Carnet de l'explorateur Coquillage d'Elska Tasse de Marin Tenue traditionnelle Truelle rouillée Poupée oubliée Médaillon perdue Tlaptzalli Journal du matin Carte du Temple Offrande en parfait état Notes de l'explorateur 1 Notes de l'explorateur 2 Notes de l'explorateur 3 Equipement de Khoja Casque de mineur	Echantillon d'artisanat Rosée de Rosétoile Pétales de LuneW Feuille d'automne éternel Fruits d'or Feuille de vie Fleur de la nuit Guirlande de fée Eclat de cristal Récompenses de quêtes Artefact de Mistralia Artefact de Liraelle Artefact de Elarielle Artefact de Zéphyrin Artefact de Erithys Carte du Monde Dictionnaire Draconique L'Histoire d'Aeondra vu du ciel Vieux livre de recettes Hache Cristal

FAQ :

- Vous vous retrouvez bloqué.e dans l'inventaire des matériaux avec une croix grisée, c'est que vous êtes en train de suivre le tutoriel de crafting. Pour vous débloquent, vous devez crafter une babiole, c'est-à-dire prendre les matériaux à droite et les mettre dans la barre d'artisanat, qui se trouve juste en dessous.
- Si vous vous retrouvez bloqué.e dans un mur ou à l'extérieur du terrain, utilisez la carte pour vous remettre dans un bon environnement.
- La position des joueur.euse.s dans le lobby (bateau) se fait selon leur arrivée dans le jeu : la personne qui a créé la partie est au centre. La deuxième personne qui rejoint la partie est à droite, premier plan, la troisième est à droite, second plan, et la quatrième est à gauche, derrière le tonneau.

ANNEXE 6 - POUR EN SAVOIR PLUS : SÉLECTION DE RESSOURCES

➤ Des techniques d'animation

Des exemples de **Brise-glace** proposés par AMO-ecole permettant d'échauffer le groupe, aider à faire connaissance, encourager la coopération, la participation, amuser et...briser la glace !

https://amo-ecole.be/wp-content/uploads/Outils-downloads/Animations_Brise_glace.pdf



Boîte à outils de l'association Aequitaz qui vise à renforcer le pouvoir d'agir des citoyen.nes et lutte pour plus de justice sociale. Elle propose notamment des outils qui facilitent « le faire ensemble, l'analyse de ce qui pose problème, de ses causes et de là où il est possible d'agir pour changer la situation ».

<https://www.aequitaz.org/ressources-2/boite-a-outils/>

Plus particulièrement :

[Comprendre les différentes dimensions d'un problème avec un éléphant](#)

[Prendre conscience de nos préjugés, travailler sur la différence et les formes de discriminations](#)

(à partir d'un jeu de mise en situation)

[Expérimenter des formes de débats et de délibérations démocratiques](#)

(à partir de la question du numérique)



The debriefing cube est un outil réalisé par Chris Caswell & Julian Kea (Berlin) et proposé en téléchargement sous licence CreativeCommons. Il propose 6 axes possibles pour affiner le debriefing d'une activité avec un groupe :

- ✓ A partir de l'objectif (ce que chacun en a compris)
- ✓ En explorant le processus (que s'est-il passé pendant la séquence ?)
- ✓ En observant la dynamique de groupe
- ✓ En explorant la communication (ce que l'on a pensé, entendu et dit)
- ✓ En étant attentif à ses émotions, à celles de l'autre et l'impact sur l'activité/le groupe
- ✓ En se projetant dans le futur : qu'est-ce que l'on a trouvé d'intéressant, source d'inspiration et d'apprentissage ?

https://www.kilearning.net/TheDebriefingCube_CC-BY_v20.pdf



Techniques d'Animation Gestuelle

Les Ani-modération sont des gestes permettant de s'exprimer sans interrompre l'orateur et visible par tous.

<https://lassos.regal.bio/historique/animation-des-reunions/#page-content>



De l'intérêt de la coopération en pédagogie :

<https://theconversation.com/favoriser-la-cooperation-a-lecole-pour-combattre-lechec-scolaire-224573>



➤ Des ressources proposant des activités pour développer les CPS

Le cartable des CPS. Site ressource de l'IREPS Pays de la Loire incluant une partie théorique sur les CPS et des activités pédagogiques permettant de travailler plusieurs de ces compétences.

<https://www.cartablecps.org/page-0-0-0.html>



La Boîte à outils de l'Université de Paix de Bruxelles comporte un ensemble de fiches d'activités reproductibles, des outils pour apprendre à prévenir et à gérer positivement les conflits et ce, dans une démarche ludique favorisant la communication, le respect, l'autonomie, la coopération, etc.

<https://www.universitedepaix.org/ressources-2/boite-a-outils/>



La Campagne des 7 astuces pour se recharger, du Mouvement Santé Mentale Québec, propose 7 solides fondations aidant à garder une bonne santé mentale individuelle et collective.

<https://mouvementsmq.ca/population/jeunesse/>, et notamment Des forces à découvrir / S'accepter / Créer des liens



Le smartphone des besoins du CDES d'Eure-et-Loir est un outil qui a pour objectif de développer la conscience de soi en identifiant et en comprenant les besoins d'un être humain. Les thèmes abordés permettent de prendre conscience de l'importance du bien-être, qui mène à construire un ou des projets pour se réaliser.

https://fraps.centredoc.fr/doc_num.php?explnum_id=29



➤ Des ressources sur les jeux vidéo et la pédagogie

PédaGoJeux est un collectif créé en 2008 avec une ambition : informer et sensibiliser les parents sur le jeu vidéo pour, in fine, créer les conditions d'une expérience positive et sereine du jeu vidéo au sein de la famille. PédaGoJeux aborde toutes les facettes du jeu vidéo en présentant ses atouts mais aussi les sujets sensibles, sans angélisme, ni diabolisation. Le jeu vidéo expliqué aux parents :

<https://www.pedagojeux.fr/>



« **Gaming 4 skills** » est un projet européen mené en 2020/2022 qui a créé différentes ressources multimodales pour les enseignants en cinq langues concernant l'utilisation éducative des jeux vidéo.

<https://www.gaming4skills.eu/?lang=fr>



Education aux médias & jeux vidéos - Des ressorts ludiques à l'approche critique est un dossier de **Media Animation** qui, dans sa première partie, redéfinit ce qu'est le jeu dans toutes ces formes diverses et variées, des origines aux jeux vidéo et jeux en réseau puis serious games. La seconde partie est consacrée à l'approche de l'éducation aux médias appliquée aux jeux vidéo.

https://media-animation.be/IMG/pdf/media_animation_-_education_aux_medias_et_jeux_video_-_web.pdf



Jeux vidéo et éducation – Ateliers de pédagogie (vidéo)ludiques est un ouvrage réalisé par **For’J et Quai 10** qui propose un regard éclairé pour construire un avis argumenté sur le jeu vidéo, culture immense et encore aujourd’hui largement ignorée aussi bien du grand public que des joueurs souvent concentrés sur quelques blockbusters. Mais aussi un regard pédagogique par la mise à disposition d’outils pour comprendre le Wmédia, pour initier au numérique et pour apprendre par ce média.

https://polemetropole.bm-lyon.fr/wp-content/uploads/2019/05/PDF_Jeu-video-et-education-Quai10-1.pdf





Pour tous renseignements relatifs à
"L'Île aux 93 dragons" contactez
eao@seinesaintdenis.fr

MMPCR.FR

41 rue delizy - 93500 Pantin

01 71 29 26 91

mmPCR@seinesaintdenis.fr