



DOUBLE-PROGRAMME

RÉSUMÉ

Session de jeu + Projection d'un film

Salle de projection

Durée : 1h

Faire jouer le public

A partir de 8 ans (à adapter selon le film)

DESCRIPTION DE L'ATELIER

Une session de jeu participative ouverte à tous les niveaux

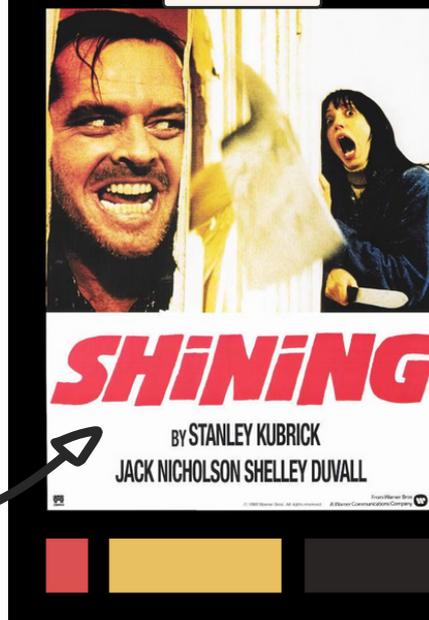
Le.la médiateur.trice accueille le public dans la salle de cinéma et propose au public une introduction au jeu vidéo via des titres accessibles et immersifs. Le public est invité à s'essayer aux jeux sur le grand écran au fur et à mesure que le.la médiateur.trice fait circuler les manettes sans fil dans la salle.

Aborder la cinéphilie via le média du jeu vidéo

Ce temps de jeu est précédé d'une courte présentation où le.la médiateur.trice revient sur les liens (thématiques, outils narratifs, représentations...) entre les jeux de la session et le film qui est projeté ensuite.

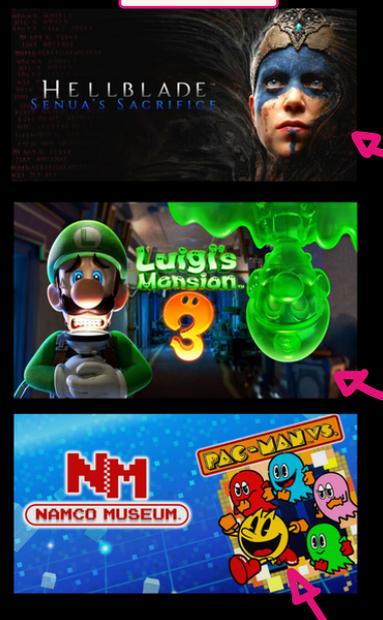
EXEMPLE

FILM



Le film projeté autour duquel on choisit les jeux de la session

JEUX



Introduction de la session avec **Hellblade**, jeu d'aventure/action autour de la schizophrénie

Puis, 8 joueurs s'affrontent dans **Luigi's Mansion 3** qui se passe aussi un hôtel hanté

Enfin, on finit avec un jeu d'arcade à l'ancienne où 4 joueurs se cherchent dans un **labyrinthe**

DÉROULEMENT

Après avoir présenté les jeux choisis et leurs liens avec le film, la session de jeu commence. Le médiateur.trice distribue les manettes aux volontaires. L'objectif est de faire jouer le plus de personnes possible dans le temps imparti de la séance. **La jauge de participant.es n'est pas limitée** dans la mesure où même si chacun ne joue pas directement, les jeux choisis sont assez immersifs, narratifs et divertissants **pour plaire aux spectateur.trices**. A la fin, le médiateur.trice peut avoir un temps d'échange avec le public pour recueillir ses impressions.



TECHNIQUE

Besoins matériels

- une table pour poser ordinateur et console de jeux en bas de l'écran
- une connectique HDMI sur le projecteur
- un micro afin d'avoir la voix du/de la médiateur.trice qui commente les actions des joueur.euses et le son des jeux projetés **en simultané**
- le reste du matériel est amené par le/la médiateur.trice et installé selon le schéma suivant

