

Fiche animation numérique

Rétro-gaming avec Super Mario World 2: Yoshi's Island

Présentation

Type de médiation : Atelier numérique du mercredi BDBR Villé

Durée : 2h

Intervenants : 1 animateur

Partenaires : /

Objectifs : Faire découvrir à un jeune public des titres originaux et d'anciennes méthodes de jeu. Contribuer à la création d'une « Culture numérique »

Cible : Enfants et ados

Ressources concernées : 1 SNES Mini + Jeu préinstallé (Super Mario World 2: Yoshi's Island)

Déroulé de la médiation (scénario détaillé)

L'atelier s'effectue sans inscription.

Après l'accueil des joueurs volontaires et une rapide présentation des commandes de la manette, le jeu est mis en route. Le joueur est alors conseillé par les spectateurs, surtout lors de phase d'énigme.

A chaque « Mort », il y a un changement de manette.

Les personnes qui arrivent au fur et à mesure découvrent le jeu peuvent rapidement y jouer.

Techniques utilisées

Encadrer les novices qui n'ont jamais joué à Mario ou à la SNES. Le jeu étant assez intuitif, sa maîtrise est rapide.

Modalités d'évaluation de la médiation

Retour des participants

Observations de l'animateur

Organisation

Veille et résultats obtenus pour l'élaboration de la médiation

Jeu vidéo disponible à la BDBR de Villé

Temps de travail (h) / personne (médiation comprise)

- Temps de travail en amont (recherche de l'application et test) : 1h
 - Médiation : 2h
-

Aménagement et matériel

Matériel (mobilier, fournitures...)

1 télévision

Quelques fauteuils

Informatique (matériel, outils, logiciels...)

1 SNES + manettes + Câble HDMI

Espace utilisé et descriptif

Espace Phénix de la BDBR Territoire Sud : 5m²

Préparation et installation

Vérifier le matériel, appréhender la manette et la mécanique du jeu

Communication

En amont

Programme culturel du relais de Villé

Pendant la médiation

Présentation du jeu dans le cadre de l'atelier numérique du mercredi

En aval

/

Bilan

Points forts

Un jeu rapidement intuitif. Après quelques minutes, on maîtrise assez facilement le principe. Les joueurs aiment les pièges et les pouvoirs de Yoshi. Ils semblent assez étonnés de la mécanique du jeu : parvenir au bout du niveau, Oui. Mais en conservant Bébé Mario ! Sinon, la mission principale change instantanément : Game Over s'il n'est pas récupéré rapidement.

Points faibles

Jeux en Anglais, il faut donc traduire toutes les fenêtres

Des niveaux franchement difficiles

Pour cette séance à Villé, il y avait peu de public

Bonnes pratiques à réutiliser

Le personnage est très connu mais le jeu non : découverte rassurante

Pour tous les âges

Pièges à éviter :

Langue étrangère

Peu de communication après une période de « break »

Retours de la cible : Jeu intéressant mais trop long au vu de la difficulté

Source : Bibliothèque de Villé / BDBR