
APPELEZ-MOI ZEUS



BIBLE SERIOUS GAME

MYTHOLOGY

Quest

SERIOUS GAME

La Chouette et le Péplos

Cible jeunesse (9 - 13 ans)

iIdée originale serious game

Marc Alcaraz

Bible écrite par

Marc Alcaraz

L'équipe

Marc Alcaraz : architecte digital et auteur

Amélie Guinet : illustratrice

Jean-Marc Michelangeli : directeur d'écriture

Jean-Yves Loisy : co-auteur et consultant historique

Julie-Anne Delpy : consultante historique

Muriel Mimran : productrice Boni and Prod

SOMMAIRE

NOTE D'INTENTION.....4

MYTHOLOGY QUEST.....5

- Synopsis
- Histoire
- Cibles
- Illustrations
- Co-auteurs et consultants historiques
- Contexte historique
- Personnages principaux
- Personnages secondaires
- Contexte du projet
- Usages et stratégie de développement
- Objectifs d'apprentissage : éléments du programme scolaire dans le jeu
- Jouabilité

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES.....16

- Interface utilisateur
- Maniabilité
- Supports
- Stratégies

ANNEXES.....17

- Programme d'histoire des collèges
- Etat de l'Art

Geek et Hacker Digital depuis 1984, j'ai toujours eu pour passion les mythes et légendes sous toutes leurs formes.

Autodidacte et hyperactif, mon expérience professionnelle s'appuie sur quinze ans de production et de création interactive en tant que chef de projet, architecte digital, formateur et consultant dans les domaines de l'éducation, de la culture, du tourisme, de l'audiovisuel et du web.

Je recentre depuis 4 ans mon activité sur l'écriture et la conception de projets transmedia avec un fort potentiel narratif, technique et créatif mais aussi l'accompagnement de sociétés de productions, de studios d'animations, et d'agences de communication. L'opportunité qui m'est donnée par **Boni and Prod** de me joindre au projet transmedia "**Appelez-moi Zeus !**" s'inscrit parfaitement dans la dynamique de travailler sur des projets ambitieux, avec des gens motivés et dans des univers qui me touchent et m'inspirent.

Les nouveaux usages qui nous sont offerts en terme de mobilité, d'accessibilité, de partage et de jouabilité, avec l'avènement des smartphones et des tablettes, des connexions internet haut débit et des réseaux sociaux, définissent une nouvelle manière d'apprendre, de découvrir et de s'approprier notre **Histoire** avec un aspect plus participatif basé sur des principes de gamification permettant une approche à la fois plus ludique et simple des connaissances.

Face à un "Digital Native" de plus en plus exigeant, c'est à dire des jeunes enfants ou des adolescent baignés dans la manipulation quotidienne des technologies connectées et mobiles, il est indispensable d'apporter une expertise et un recul en terme d'écriture, d'usage et d'ergonomie pour créer des solutions originales qui vont les stimuler et les intéresser.

Il est nécessaire de les rendre actif et de les faire participer pour leur donner l'envie d'apprendre en s'appuyant sur leur vécu, leurs acquis et leurs centres d'intérêt. Le but est de favoriser leur persévérance lors d'activités rébarbatives, rigoureuses et contraignantes.

Il est indispensable de leur donner les outils qui vont leur permettre de devenir autonomes: savoir chercher par soi même, avoir le goût de l'effort, être curieux et attentif face à un problème, comprendre ce qui se cache, savoir chercher de l'aide et profiter du savoir faire et de l'expérience des autres.

Mythology Quest combine dans sa conception tous ces principes et propose un jeu original et de qualité, accessible au plus grand nombre, pouvant être joué sans forcément avoir un besoin pédagogique précis mais qui va entraîner le joueur malgré lui dans une dynamique culturelle et historique. Le jeu permet dans sa construction de créer une continuité entre le temps d'apprentissage et le temps de la détente avec des outils permettant d'avancer seul ou à plusieurs.

Marc Alcaraz

Synopsis

*Mesures-tu la chance que tu as de vivre dans une démocratie ?
Tu sais ce qu'est la démocratie n'est-ce pas ?
C'est un pouvoir politique détenu par le peuple, dans un principe d'égalité...
Enfin, à peu de choses près !
Mais savais-tu que ce concept est né avec la cité Athènes ?
Cité dont je ne suis pas peu fier...
Car elle porte le nom de ma fille... Athéna !
Les citoyens y étaient déjà des hommes libres...
Avec des droits civiques, juridiques et politiques !
Mais pour mieux comprendre, je te propose de remonter à travers les siècles...
Jusqu'à cette époque où les hommes chantaient encore nos louanges !
Ainsi, le temps d'un jeu, d'une énigme...
Tu découvriras que ta société... n'est finalement pas si éloignée de la mienne !"*

Mythology Quest est un serious game qui fait partie du projet transmedia « **Appelez-moi Zeus** », comprenant trois dispositifs indépendants mais connectés les uns aux autres. Il cible les "digital natives" de 9 à 13 ans, et permet de connaître, de manière ludique, l'histoire de la civilisation grecque.



Titre : La Chouette et le Péplos

Type : Serious Game - Aventure / Réflexion / Point and Click

Durée du jeu : 2h à 3h

Cible : 9-13 ans et plus.

Nombre de joueurs : 1

Supports :

- Smartphone et tablettes Android / iPhone et iPad
- Microsoft Windows / Mac OS X
- Navigateur internet et réseaux sociaux.

Points de contact :

- Concept transmedia global : Appelez-moi Zeus

MYTHOLOGY Quest : La chouette et le Pèplos



Histoire

En 421 av. J.-C., pendant les fêtes des Panathénées, Hélios, un jeune et ingénieux métèque se lance malgré lui dans une grande aventure, menant l'enquête pour retrouver le Péplos, un voile sacré qui a disparu et qui doit recouvrir la statue d'Athéna.

Il est accompagné dans sa quête par son amie d'enfance, Nanà, une arrhéphore** responsable du Péplos qu'elle a tissé en prévision des cérémonies rituelles en l'honneur des dieux protecteurs.

La perte de ce haut symbole politique et religieux est un véritable sacrilège pour les habitants de la cité, qui craignent de perdre la protection des dieux et voient déjà l'ombre d'une vengeance divine planer sur eux.

Qui a bien pu voler le Péplos ? Et dans quel but ?

Au risque de rompre l'équilibre fragile de la cité toute entière...

Cibles

Mythology Quest est un serious game adapté au programme d'Histoire de la civilisation grecque en 6ème. Il est aussi accessible à des enfants à partir des classes de CM1 et CM2. Il permet également de compléter les programmes de 5ème, 4ème et 3ème en latin et grec et au programme de troisième en français sur la tragédie.

Ciblant principalement les «digital natives», enfants et pré-adolescents de **9 à 13 ans** nés à l'heure du numérique. Le jeu se veut grand public au niveau de sa narration et de son intrigue.

Illustrations

Amélie Guinet : Game Artist / Illustratrice



Amélie Guinet a fini ses études d'art à Bellecour Ecole il y a deux ans et a eu le plaisir de travailler en tant qu'illustratrice, graphiste 2D et Game Artist pour différents jeux vidéo indépendant tels que 2Dark ou Genetic Disaster. Elle a un attrait particulier pour le Serious Game et aime créer des ambiances, jouer avec les couleurs, et designer des personnages. C'est un grand plaisir pour elle de dessiner pour un thème aussi riche que celui de la Grèce Antique !

1 les métèques étaient des étrangers venus s'installer à Athènes, sous la protection d'un maître qui était aussi souvent leur logeur, ceux-ci ne disposant pas du droit de posséder ni maison ni terres. A l'inverse des citoyens, ils avaient très peu de droits et beaucoup de devoirs, notamment ceux de payer de nombreuses taxes à l'état

Contexte historique

“Les Panathénées” sont des fêtes en l’honneur d’Athéna. Tous les 4 ans, la fête prenait une forme plus fastueuse (“Grandes Panathénées”). Tous les citoyens mais aussi les métèques y participaient. Pendant les trois premiers jours, les Athéniens organisaient des concours sportifs et musicaux. Le quatrième jour, un long cortège empruntait la voie sacrée ; des jeunes filles apportaient le Péplos, une tunique tissée par les Arrhéphores (fillettes choisies dans la bonne société athénienne), pour revêtir la vieille statue en bois d’Athéna.

Co-auteurs et consultants historiques

Jean-Marc Michelangeli : Scénariste Consultant

Comédien depuis de nombreuses années, il a créé le duo Les Bonimenteurs avec Didier Landucci il y a 15 ans. Avec ce spectacle nous avons improvisé plus de 6000 sketches et tourné partout en France. En parallèle il est également scénariste de longs-métrages (Un homme debout, Les Cinéphiles) et auteur pour la télévision (Nos chers voisins et PEP’S pour TF1, Interlude pour TPS Star, Le pitch pour Wild Side Editions).

Jean-Yves Loisy : Co-auteur et consultant historique

Enseignant d’Histoire et Géographie, il est consultant historique pour le jeu Mythology Quest et féru de numérique.

Julie-Anne Delpy : Consultante historique

Enseignante de lettres classiques au collège, elle est également consultante historique pour le jeu et passionnée de mythologie.

Personnages principaux



Hélios (11 ans) est le héros de notre histoire. Ce jeune fils de métèque vit avec ses parents sous la protection d’**Arthouros**, au cœur de la citée d’Athènes 450 av. J.C. Il est intelligent, vif, ingénieux et ne supporte pas l’injustice.



Naná¹ (11 ans) est l’amie d’enfance de Hélios. Elle est timide et douce mais se sent pousser des ailes aux côtés de Hélios. Il y a 4 ans elle a été élue par les citoyens bien pensants d’Athènes pour devenir une **Arrhéphore²**. Elle a pour lourde tâche de tisser, avec une autre jeune fille de sa condition le Péplos, une tunique servant à recouvrir la statue d’Athéna le dernier jour des Grandes Panathénées.

Personnages secondaires



Zéphyros (62 ans) est un vieil aède³ et philosophe qui décide de s'occuper de l'éducation d'Hélios. Il est excentrique et cache des secrets sur son passé qui vont progressivement aider notre héros à résoudre de nombreuses énigmes et comprendre l'origine du mystère qui plane sur la cité .



Titos (12 ans) est le meilleur ami d'Hélios. Il a la particularité de parler de façon brève avec des phrases ayant au maximum 140 caractères ! Il connaît la cité comme sa poche, en sait toujours plus qu'il ne le devrait sur les nombreux potins colportés par les habitants et possède des méthodes peu communes pour accéder à des lieux en principe inaccessibles.



Arthouros (36 ans) est le père de Naná, cet hiéropoioi (magistrat) de la cité d'Athènes est chargé d'organiser les Panathénées et de contribuer à l'entretien des temples dédiés aux Dieux. Il n'a pas beaucoup de temps pour s'occuper de sa fille.



Ôros (30 ans) est le père de Hélios, c'est un bâtisseur et un artisan. Il travaille pour Arthouros sur les chantiers des temples de la cité. Son rêve est de devenir un jour citoyen de la ville d'Athènes. Il essaie d'apporter à son fils le goût de l'effort et espère le voir un jour à un poste élevé au sein de la cité.



Nausiká (28 ans) est la mère d'Hélios, une femme douce et de caractère. Elle est la nourrisse de Naná (qui a perdu sa mère à sa naissance) et la considère comme sa fille.

³ Aède : artiste qui chante les époques. Le plus célèbre des aèdes est Homère.

Contexte du projet

“Mythology Quest” fait partie d’un projet transmedia global nommé “Appelez-moi Zeus” qui comprend, en plus du jeu, deux autres dispositifs : un web documentaire “looking for Zeus...” et une web série “La Folle Histoire des Dieux de l’Olympe”.

Les “serious games” permettent :

- de résoudre des problèmes dans un contexte très motivant et impliquant,
- de relativiser l’échec pour mieux servir l’apprentissage, l’exploration et l’essai de nouvelles expériences,
- de proposer une récompense à chaque progression des étapes du jeu,
- de créer une communauté qui va apprendre par l’entraide, l’apprenant devenant à son tour l’enseignant,
- d’aider à résoudre des problèmes,
- de rendre attrayante la dimension sérieuse,
- de privilégier la qualité à la durée d’apprentissage.

Véritable objet culturel, **le jeu vidéo est entré dans les programmes scolaires en 2008 pour devenir aujourd’hui un objet pédagogique supplémentaire.**

Les élèves, appelés “**digital natives**” (enfants nés à l’ère du numérique) ont complètement intégrés le jeu dans leur apprentissage. Smartphone, ordinateur ou tablette entre les mains, les “digital natives” peuvent à la fois réviser, parcourir la planète en quelques clics, approfondir leur connaissance sur des sujets variés, aller contempler les œuvres des plus grands musées ou plus prosaïquement, échanger aussi bien avec leurs camarades de cours que leurs enseignants et leurs parents...

Usages et stratégie de développement

Les jeux sont utiles pour développer des capacités d’anticipation, de créativité, de stratégie, d’esprit d’équipe. Mythology Quest est un serious game qui se développe dans le respect du plaisir du joueur, condition indispensable pour être reconnu en tant que jeu.

En classe, le jeu peut être utilisé par les professeurs comme un support de cours. Il permet d’approfondir ces connaissances et d’effectuer un travail collaboratif. Le but étant de créer un équilibre permettant à la fois de jouer et d’apprendre.

Les frontières entre le temps scolaire et celui en dehors étant de plus en plus poreuses, il est nécessaire de prendre en compte ces usages et de les intégrer dans la pratique pédagogique. Dans ce cadre, à la maison, le jeu peut être utilisé comme tel mais il peut aussi servir de support supplémentaire pour l’apprentissage.

Le contexte historique, le contenu, les environnements graphiques et les personnages du jeu seront validés par une groupe de travail composé d’experts de l’Education Nationale et de

professeurs des écoles pour appuyer et respecter la cohérence historique, pédagogique et ludo-éducative du projet.

Il permettra également de faire un lien entre la société antique et la société actuelle et de traiter des points, en dehors du contexte historique, tels que la démocratie, la place de la femme dans la société, les luttes des classes...

Le jeu est pensé comme une **solution évolutive** permettant de développer par la suite, en partenariat avec les équipes de l'école supérieure d'infographie ARIES, d'autres jeux basés sur d'autres époques historiques du programme des collèges (Antiquité en 6ème, Moyen-Age en 5ème, Révolution Française en 4ème...). L'idée étant à terme de créer une collection ludo-éducative complète au service des élèves et des professeurs.

Pour renforcer l'aspect éducatif du jeu, nous allons enrichir son contenu et ses fonctionnalités avec un partenariat avec l'école supérieure ARIES. (Cf. présentation de l'école en annexe) qui apportera tout son savoir faire en terme de développement et de game design.

Objectifs d'apprentissage

1. Éléments du programme scolaire dans le jeu

Le jeu "Mythology Quest" permet d'aborder les éléments du programme scolaire de sixième suivants :

Athènes

- La carte de la Méditerranée grecque
- Mise en relation avec des images et monuments significatifs
- La cité-État et la colonisation
- La fondation de la cité d'Athènes
- L'Attique, territoire de la cité

La cité et ses citoyens

- Les habitants de la cité ont des statuts différents : hommes, femmes, métèques, esclaves...
- L'unité de la cité des Athéniens a trois dimensions : religieuse, politique et militaire
- Les droits et de devoirs des citoyens qui fondent la démocratie athénienne au Vème siècle
- Périclès
- Un débat à l'Ecclesia
- Engagement militaire d'un citoyen

Lieux, monuments et représentations

- Les lieux et les monuments de la cité
- Les sanctuaires panhelléniques montrent l'unité culturelle du monde grec au Ve siècle
- Représentations grecques : céramiques, sculptures ...

Les jeux et les savants

- La fête des Panathénées : rôle civique et religieux
- Évocation des Jeux Olympiques et comparaison avec les Panathénées
- Les mythes grecs, les héros, les dieux (parler de l'Illiade et l'Odyssee)
- Les savants grecs déchiffrent le monde en s'appuyant sur la raison

Jouabilité

Gameplay

Mythology Quest est un jeu d'aventure de type "point and click" basé sur une enquête policière avec une suite d'énigmes et de casse-têtes posés par les habitants et les dirigeants de la cité grecque d'Athènes.

Le fil narratif de l'aventure s'articule autour :

- d'une intrigue riche avec de nombreux rebondissements,
- d'une grande liberté pour explorer la cité et son environnement proche,
- de personnages variés avec des psychologies spécifiques,
- de dialogues dynamiques permettant de modifier le cours de l'histoire,
- de nombreux objets à récupérer et à combiner entre eux,
- d'un grand nombre de puzzles, de mini jeux et d'énigmes.

Le jeu place le joueur dans une histoire fictive et parfois fantastique.

L'aventure se déroule pendant les fêtes des Panathénées dans les rues et bâtiments de la cité. Pour jouer et résoudre l'enquête, il faut interroger des habitants dans leur vie quotidienne. Il n'est pas nécessaire de résoudre toutes les énigmes pour progresser mais certaines sont obligatoires.

Le jeu s'appuie d'une part sur le programme des classes de 6ème au collège et d'autre part sur la culture générale du joueur, pour apprendre et comprendre la vie des grecs à Athènes pendant l'antiquité, découvrir l'influence de la politique, de la religion, des croyances, du commerce, des jeux, de la guerre, de l'art, de la philosophie et de l'éducation sur la population.

L'aspect didactique, le contexte historique, les environnements graphiques et les personnages du jeu seront validés par des professeurs pour respecter la cohérence historique et ludo-éducative du projet.

Pendant sa quête le joueur pourra :

- se déplacer rapidement sur une carte dans les zones débloquées de la cité,
- se balader librement dans une zone spécifique dans les rues, à l'intérieur de certains bâtiments, temples...
- interagir avec des personnages non joueurs pour faire avancer l'histoire ou

approfondir ses connaissances,

- collecter et utiliser des objets dans un inventaire,
- découvrir des éléments cachés dans l'interface.

Au cours de l'aventure Hélios découvre qu'il possède le «don» de communiquer lors de certaines phases clé du scénario (ex : pendant son sommeil) avec un enfant de son âge vivant dans un futur lointain (le joueur).

Hélios peut ainsi :

- interpellé directement le joueur
- discuter avec lui
- comparer son monde et le sien
- le pousser à s'interroger sur les différences et les similitudes de leurs civilisations respectives
- lui demander de l'aide pour résoudre des énigmes

Exemples :

- Hélios présente au joueur l'Agora, la place principale d'Athènes, lieu de rassemblement politique et mercantile de la cité et l'interroge pour savoir si de tels lieux existent encore à son époque. Le joueur découvre à l'aide de ressources externes que le terme Agora désigne de nos jours un ensemble urbain moderne, un espace piétonnier autour duquel se retrouvent des établissements administratifs, commerciaux et parfois religieux.

- Le joueur découvre lors d'une discussion que la frise des Panathénées que lui présente Hélios existe toujours aujourd'hui, dispersée dans plusieurs dans le monde (British Museum, Louvre, etc.).

Naná entre en trombe dans la pièce...

Naná : Hélios !

Naná : Hélios ... Réveille toi !

Hélios : ...

Hélios essaie d'ouvrir les yeux, encore troublé.

Naná : Il faut vraiment que l'on retourne au Parthénon ...

Phidias peut nous aider ...

Hélios : Attends ! (*il la coupe brusquement*)

Hélios se lève d'un bond !

Hélios : Je ne dormais pas...

je viens d'avoir à nouveau cette vision !

Avec cet enfant, tu sais d'une époque lointaine !

Naná : Encore ?

Hélios : Par Cronos ! C'est étrange...

Nous avons échangé longuement de la frise de Phidias...

Naná : La frise des Panathénées !?

Résoudre des énigmes

Aider des personnages non joueur (PNJ) pour avancer dans l'aventure et en savoir plus :

- discuter avec les personnages avec des choix de réponses pendant les dialogues,
- trouver des personnages ou des objets dans la cité,
- jouer à un mini jeu permettant de résoudre un problème rencontré par un personnage pour débloquer d'autres épreuves ou faire avancer le fil narratif.

Utilisation d'un inventaire pendant le jeu :

- Stocker des objets permettant d'avancer dans le jeu et des objets précieux permettant d'acheter d'autres objets, de donner au personnage des pouvoirs ou des clés pour débloquer certains éléments du jeu.
- Lire des notes importantes pour en savoir plus sur l'univers du jeu,
- Consulter à tout moment la carte de la cité,
- Le joueur obtient des badges et des succès et entre ainsi dans un processus de gamification qui lui permet de comparer son niveau de progression dans l'aventure avec d'autres amis et de se motiver pour avancer et résoudre dans son intégralité l'aventure.
- Possibilité de demander de l'aide à un ami.

Pour obtenir un indice et avancer dans sa quête le joueur doit :

- Répondre à des questions :
- des questions basées sur le programme scolaire directement,
- des questions basées sur des expressions populaires ou des marques

contemporaines s'inspirant de la mythologie (Exemple : D'où vient l'expression "La Cuisse de Jupiter" ?).

- Aider des personnages non joueurs en réalisant des épreuves.
- Résoudre des casse-têtes disséminés à des endroits stratégiques dans le jeu:
- aider à la construction du temple de Zeus,
- aider à irriguer les terrains des paysans,
- décoder des messages,
- résoudre des jeux de logique et géométriques, etc.

Difficulté et architecture compétitive

Sans être un «casual game» (jeu occasionnel) le jeu peut se vivre sans se presser et à son rythme.

Un système de sauvegarde permet au joueur d'enregistrer sa progression à tout moment en local ou en ligne avec un compte dédié et sécurisé, dans ce cas le joueur peut reprendre sa partie sur un autre terminal, par exemple en commençant son aventure sur une tablette en classe avec son professeur et en reprenant le jeu sur le smartphone de ses parents pendant un voyage en train.

La connexion avec un compte sécurisé permet également de pouvoir comparer avec ses amis sa progression, ses succès débloqués, etc.

Les épreuves permettant d'avancer dans l'intrigue sont réalisables avec un peu de réflexion et de persévérance sans que cela devienne bloquant.

Le joueur gagne des badges et des trophées pendant le jeu. Il peut à tout moment consulter des statistiques comme son pourcentage de progression, le temps passé sur le jeu ou sur une énigme.

Toutes ces informations permettent de créer un système de compétition entre les joueurs qui vont essayer de réaliser le jeu plus rapidement en couvrant le maximum de secrets et de quêtes annexes. Cette technique pousse le joueur à s'investir dans l'aventure et même à recommencer le jeu plusieurs fois pour améliorer son score.

Liens avec les autres projets de l'univers Transmedia

Mythology Quest ajoute un élément de réponse à la question : 1600 ans plus tard... que sont devenus les Dieux de l'Olympe.

Il remet dans son contexte historique la question et donne des éléments de comparaison avec notre société d'aujourd'hui baignée par les contes et légendes mythologiques.

Pour répondre à certaines questions le joueur sera invité à :

- chercher sur internet (Wikipedia, portail du projet "Appelez-moi Zeus", etc.)
- poser des questions à ses professeurs, ses parents, ses amis (avec des outils collaboratifs intégrés).

Certains objets dans le jeu (pièces de monnaie, outils, rituels, etc.) pourront être vus dans des musées par les enfants avec leurs parents ou professeurs. Le jeu proposera pendant l'aventure de découvrir ces objets dans la vie réelle avec des photos et des descriptifs détaillés écrits par des experts de la muséographie.

Certains événements dans le jeu vont influencer directement d'autres aspects narratifs des autres projets de l'univers transmedia. Par exemple certaines énigmes du jeu pourront être facilement résolues en visualisant les épisodes de la websérie, le webdocumentaire, en consultant le site internet du projet global, etc.

≡ SPECIFICATIONS TECHNIQUES et DIFFUSION

Interface utilisateur

Interface « responsive » et ergonomique plein écran au format paysage, l'interface s'adapte automatiquement à la résolution de l'écran du joueur.

Jeu en français mais avec un gestionnaire de contenu et un moteur de localisation prévu pour ajouter par la suite d'autres langues : anglais, espagnol, italien, etc.

Maniabilité

Gesture et usages tactiles sur les tablettes et smartphones.

Il est possible sur les versions tactiles d'étendre les fonctionnalités du gameplay pour certaines épreuves, par exemple avec un algorithme de reconnaissance de forme qui permet de dessiner des lettres et des objets pour débloquer certaines missions ou énigmes.

La version mobile du jeu permet d'utiliser des capteurs NFC ou des codes 2D (QRcode) dans des musées partenaires pour débloquer des badges supplémentaires et appuyer la motivation des joueurs en sollicitant leur esprit de compétition.

Supports et diffusion

Pour faciliter son usage en classe, le jeu est multi-plateforme et accessible par le plus grand nombre sur des ordinateurs personnels sous Microsoft Windows et Mac OSX.

Mythology Quest va être diffusé GRATUITEMENT sur le site internet de France Télévisions Education (www.education.francetv.fr) et sera disponible sur tous les navigateurs internet pour une utilisation en classe et/ou à la maison.

Pour une diffusion plus grand public, le jeu sera diffusé sur smartphones et tablettes pour les terminaux sous environnement iOS (iPhone et iPad) et Google Android. Dans un second temps il sera diffusé pour les dernières tablettes BlackBerry, Nook et Kindle Fire HD.

Le jeu possède également une page Facebook et Google Plus pour le rendre populaire et favoriser son adoption par les utilisateurs (hors école). Une version dédiée à ces réseaux sociaux nécessite de privilégier une protection spécifique pour éviter que les enfants y accèdent sans accompagnement.

Des forums de discussion accessibles par les élèves, les professeurs et les parents, permettront de centrer et modérer les discussions et questions autour du jeu et de favoriser l'aspect communautaire et d'entraide.

ANNEXES



Programme des Collèges

- <http://eduscol.education.fr/>
- Programme histoire de l'art école, collège et lycée.
- Programmes de l'enseignement d'histoire-géographie-éducation civique en 6ème
- Programme de langues et cultures de l'Antiquité au collège
- Programmes de l'enseignement de français au collège

Histoire de la civilisation grecque en 6ème

Voici une sélection des thèmes qui peuvent être intéressants pour alimenter le contenu sérieux et narratif de Mythology Quest.

La civilisation grecque (25% du temps consacré à l'histoire)

Thème 1 - Au fondement de la Grèce : Cités, Mythes, Panhellénisme

Connaissances :

- Les foyers de la civilisation grecque aux VIIIe - VIIe siècles sont identifiés (cités, colonisation).
- L'Illiade et l'Odyssée témoignent de l'univers mental des Grecs (mythes, héros et dieux).
- Les sanctuaires panhelléniques montrent l'unité culturelle du monde grec au Ve siècle.

Démarches :

- La carte de la Méditerranée grecque est mise en relation avec des images et monuments significatifs (trières, temples de Sicile...).
- On présente la cité-État et la colonisation à partir d'un exemple librement choisi.
- L'étude est conduite à partir d'extraits de l'Illiade et de l'Odyssée et de représentations grecques : céramiques, sculptures...
- L'étude est conduite au choix à partir du site de Delphes ou de l'évocation des Jeux olympiques.

Capacités :

- Connaître et utiliser les repères suivants :
 - Le monde grec sur une carte du bassin méditerranéen aux VIIIe-VIIe siècles av. J.-C.
 - Homère, VIIIe siècle av. J.-C.
- Raconter :
 - La fondation d'une cité
 - Un mythe grec
- Raconter un épisode des jeux olympiques ou décrire le sanctuaire de Delphes en expliquant leur fonction religieuse.

Thème 2 - La cité des Athéniens (Ve - IVe siècle) : Citoyenneté et démocratie

Connaissances :

- L'unité de la cité des Athéniens a trois dimensions : religieuse, politique et militaire.
- Les habitants de la cité ont des statuts différents.
- Au Ve siècle les citoyens jouissent de droits et de devoirs qui fondent la démocratie athénienne.

Démarches :

- L'étude est conduite à partir de la fête des Panathénées, et d'exemples au choix :
 - de l'engagement militaire d'un citoyen (hoplite à Marathon, marin à Salamine...)
 - d'un débat à l'Ecclesia (pendant la guerre du Péloponnèse par exemple...).

Capacités :

- Connaître et utiliser les repères suivants :
 - L'Attique, territoire de la cité
 - Périclès, Ve siècle av. J.C.
- Raconter :
 - Un épisode des guerres médiques (Marathon ou Salamine)
 - La fête des Panathénées en expliquant son rôle civique et religieux
- Raconter et expliquer :
 - Un débat à l'Ecclesia
- Caractériser :
 - Le statut des citoyens, des femmes et des esclaves
- Reconnaître :
 - Les lieux et les monuments de la cité

Thème 3 - La grèce des savants

Connaissances :

- Les savants grecs déchiffrent le monde en s'appuyant sur la raison.

Démarches (un exemple au choix) :

- Hippocrate de Cos (vers 460 - vers 370 av. J.-C.), le père de la médecine.
- Aristote (384 av. J.-C., 322 av. J.-C.), philosophe et naturaliste, le père de la biologie.
- Archimède de Syracuse (287 - 212 av. J.-C.), mathématicien et physicien.
- Eratosthène de Cyrène (276 - 194 av. J.-C.), mathématicien et géographe.

Capacités :

- Raconter quelques aspects de la vie et de l'œuvre du savant étudié.

État de l'art

Principales inspirations pour le gameplay

Machinarium

<http://machinarium.net/demo/>

Professeur Layton

<http://www.youtube.com/watch?v=Qdd2Bkfiik4>

Layton Brothers Mystery Room

<http://www.youtube.com/watch?v=Qh9ultYpjQY>

Les Aventures de May : L'Étrange Disparition

<http://www.youtube.com/watch?v=2CFA0tw8lOk>

Tiny Thief

<http://www.youtube.com/watch?v=E6pYSS53CqQ>

<http://www.jeuxvideo.com/articles/0001/00018808-tiny-thief-test.htm>

Touch Detective

<http://www.youtube.com/watch?v=tgm-BSRhRDU>

Références pour public plus âgé

Valiant Hearts

<http://www.youtube.com/watch?v=HEMvOia6cSM>

Ghost Trick

<http://www.youtube.com/watch?v=Axae7FyRnkA>

Hotel Dusk

<http://www.youtube.com/watch?v=BHhSh4vcl7k>

Inspirations avec des "Point & Click" avec un gameplay oldschool

So Blonde

<http://www.youtube.com/watch?v=xP4pko3C2Hc>

Les Chevaliers de Baphomet

<http://www.youtube.com/watch?v=n0NsRq6D998>

Runaway

<http://www.runaway-thegame.com/>

Little Big Adventure

http://fr.wikipedia.org/wiki/Little_Big_Adventure

MURIEL MIMRAN
Productrice

04 91 08 87 58 - 06 12 07 64 51
muriel@boniandprod.com
www.boniandprod.com

Boni
and
Prod

[Séries • Programmes courts • Téléfilms • Emissions • Spectacles]