

## PLONGÉE DANS LE DÉCOR D'ALEXANDRIE

Date de mise en ligne : janvier 2019

Pourquoi Aya, la femme de Bayek, n'est-elle pas à la bibliothèque d'Alexandrie ?  
Identifier les caractéristiques des décors de jeux vidéo.

- **Thème** : patrimoine
- **Niveau** : A2
- **Public** : adolescents
- **Durée indicative** : 2 séances de 45 min

### EXTRAIT UTILISÉ

Dans cet extrait, Bayek doit retrouver Aya à la bibliothèque d'Alexandrie, mais c'est son cousin, Phanos, qui se présente au rendez-vous et lui explique pourquoi sa femme n'a pas pu venir.

Les personnages de l'extrait :

- **Bayek** est le héros du jeu *Assassin's Creed Origins*. C'est un medjay : son rôle est de protéger le pharaon et tout le peuple d'Égypte.
- **Phanos le Jeune** était un comédien et dramaturge grec. Dans le jeu, il est le cousin d'Aya.
- **Aya** est la femme de Bayek, c'est une combattante.

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE

<b>Étape 1 – L'univers du jeu <i>Assassin's Creed Origins</i></b> .....	<b>2</b>
• Découvrir la ville d'Alexandrie.....	2
<b>Étape 2 – Au cœur de l'intrigue</b> .....	<b>2</b>
• Découvrir l'histoire et les personnages (activité 1).....	2
• Comprendre le problème (activité 2).....	3
<b>Étape 3 – La quête... du français</b> .....	<b>3</b>
• Travailler sur la structure des questions (activité 3).....	3
• Reconnaître les différentes formes de questions (activité 4).....	3
<b>Étape 4 – Les coulisses des jeux vidéo</b> .....	<b>4</b>
• Comparer des images à la réalité.....	4
<b>Étape 5 – À la place du héros</b> .....	<b>4</b>
• Proposer un lieu pour un nouvel épisode (activité 5).....	4

#### OBJECTIFS COMMUNICATIFS / PRAGMATIQUES

- Parler d'une ville et de ses bâtiments.
- Découvrir l'histoire et ses personnages.
- Comprendre un problème.
- Exprimer son point de vue.
- Proposer un lieu pour un nouvel épisode.

#### OBJECTIF LINGUISTIQUE

- Revoir la structure et la forme des questions.

#### OBJECTIF (INTER)CULTUREL

- Découvrir la ville et la bibliothèque d'Alexandrie.

#### ÉDUCATION AUX MÉDIAS

- Identifier les caractéristiques des décors de jeux vidéo.

## ÉTAPE 1 – L'UNIVERS DU JEU ASSASSIN'S CREED ORIGINS

### → Découvrir la ville d'Alexandrie

Repérage visuel, production orale – petits groupes – 15 min (supports : vidéo et fiche matériel)

Constituer de petits groupes de travail et distribuer à chacun un morceau de papier.

En petits groupes. *Comment s'appelle la ville égyptienne célèbre dans l'Antiquité pour son phare et sa grande bibliothèque ? Écrivez votre proposition sur le morceau de papier et cachez votre réponse.*

Si les apprenant·e·s ne connaissent pas le mot « phare », leur expliquer, dessiner ou leur montrer la photo d'un phare. Garder les groupes, puis montrer le début de la vidéo (jusqu'à 0'23) sans le son, quand l'aigle survole la ville.

En petits groupes. *Quels lieux, quels bâtiments pouvez-vous voir dans cette ville ?*

Recueillir les propositions à l'oral et les noter au tableau.

Distribuer une fiche matériel à chaque groupe, puis demander aux apprenant·e·s si le nom de la ville écrit sur la fiche correspond à celui qu'ils·elles avaient trouvé. Projeter ensuite l'image au tableau, en l'agrandissant si nécessaire. Demander à un·e apprenant·e de lire la consigne et s'assurer que les mots sont compris de tou·te·s. Ne pas hésiter à projeter des images si possible.

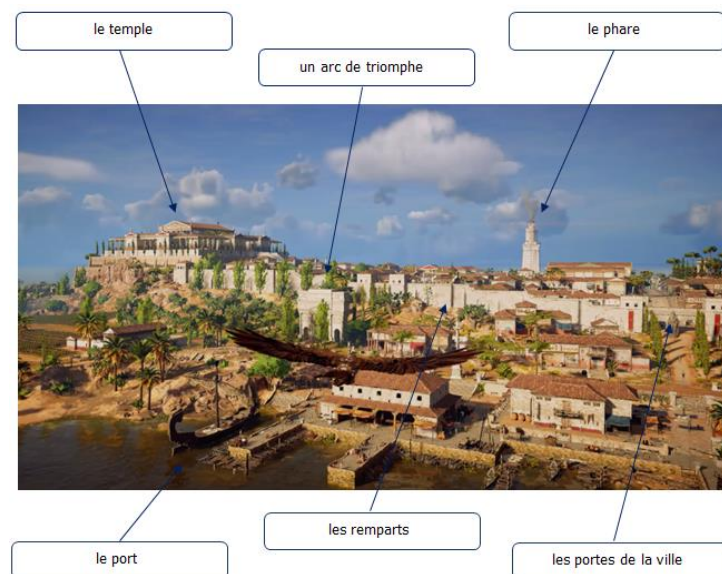
En petits groupes. *Observez la ville d'Alexandrie vue du ciel et placez les lieux et bâtiments suivants : un arc de triomphe ; le phare ; le port ; les portes de la ville ; les remparts ; le temple.*

Inviter les apprenant·e·s qui le souhaitent à compléter l'activité au tableau.

### Pistes de correction / Corrigés :

La ville est Alexandrie.

Les lieux et les bâtiments : un port, des rues, des maisons, un phare, un mur, des parcs, un château...



## ÉTAPE 2 – AU CŒUR DE L'INTRIGUE

### → Découvrir l'histoire et les personnages (activité 1)

Compréhension orale – binômes – 10 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Constituer des binômes et distribuer la fiche apprenant.

Inviter les apprenant·e·s à lire les phrases de l'activité 1 et expliquer le vocabulaire nouveau, si nécessaire.

Puis, montrer la vidéo en entier avec le son.

À deux. *Faites l'activité 1 : remettez les différents moments de l'histoire dans le bon ordre.*

Noter l'ordre correct au tableau sur proposition des apprenant·e·s.

**Pistes de correction / Corrigés :**

N°1 Bayek arrive dans la grande bibliothèque. / N°2 Bayek se demande où est sa femme, Aya. / N°3 Bayek rencontre Phanos, le cousin d'Aya. / N°4 Phanos propose à Bayek de le suivre. / N°5 Phanos explique pourquoi Aya est absente. / N°6 Phanos dit à Bayek de ne pas s'inquiéter.

→ **Comprendre le problème (activité 2)**

**Compréhension orale** – binômes, petits groupes – 10 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Inviter les apprenant·e·s à lire les propositions de l'activité 2 et veiller à la bonne compréhension des phrases données. Montrer à nouveau la vidéo en entier avec le son.

À deux. *Faites l'activité 2 : qu'apprend-on sur Aya, la femme de Bayek ? Cochez les bonnes réponses.*

Inviter les groupes à comparer leurs réponses avec celles du groupe voisin.

Mise en commun à l'oral en grand groupe.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Aya, la femme de Bayek,  a eu des ennuis.

a laissé une lettre à son mari.

Dans toute la ville, des hommes questionnent les habitants pour...

avoir des informations sur Bayek.

retrouver Aya.

Aya s'est échappée grâce à Appolodorus,...

un cousin très puissant de Cléopâtre.

un ami très puissant de Phanos.

Aya doit se cacher à cause de...

problèmes politiques.

sa religion.

**ÉTAPE 3 – LA QUÊTE... DU FRANÇAIS**→ **Travailler sur la structure des questions (activité 3)**

**Grammaire** – individuel, binômes – 10 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Vérifier la bonne compréhension de la consigne et du lexique de l'activité 3 par les apprenant·e·s, notamment pour la question 5, puis leur proposer de travailler seul·e, dans un premier temps.

Individuellement. *Faites l'activité 3 : remettez les mots dans le bon ordre pour reconstituer les questions.*

Proposer aux apprenant·e·s de comparer leurs réponses avec celles de leurs voisin·e·s.

Recueillir les propositions à l'oral et les noter au tableau, même si elles ne sont pas correctes. Montrer la vidéo avec le son pour valider les réponses et inviter les apprenant·e·s à apporter les corrections nécessaires au tableau.

**Pistes de correction / Corrigés :**

1. Comment vais-je trouver Aya [parmi tous ces rouleaux] ?

2. Tu es Bayek ?

3. Elle va bien ?

4. Qui es-tu ?

5. Tu t'intéresses aux vers d'Homère ?

6. Pourquoi parles-tu si bas ?

7. Où est-elle en ce moment ?

8. Mais qu'est-ce qui s'est passé ?

→ **Reconnaître les différentes formes de questions (activité 4)**

**Grammaire** – binômes, groupe-classe – 10 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Constituer des binômes. Avant de commencer l'activité, vérifier que les apprenant·e·s connaissent bien les trois formes de questions sur lesquelles ils vont travailler.

À deux. *Faites l'activité 4 : notez le numéro de chaque question de l'activité précédente dans la bonne catégorie.*

Projeter l'activité au tableau et inviter les apprenant·e·s qui le souhaitent à la corriger. Les laisser discuter et se mettre d'accord ensemble sur les bonnes réponses.

En groupe-classe. *Quelle·s forme·s de questions s'utilisent plutôt à l'oral ? À l'écrit ?*

Laisser les apprenant·e·s échanger librement, puis recueillir leur avis à l'oral. Leur proposer ensuite de transformer les questions relevant de l'oral en questions de l'écrit avec inversion du sujet et du verbe.

Noter les transformations au tableau.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Intonation ↗ : 2 ; 3 ; 5

Est-ce que / qui ? : 8

Inversion sujet-verbe : 1 ; 4 ; 6 ; 7

**ÉTAPE 4 – LES COULISSES DES JEUX VIDÉO****→ Comparer des images à la réalité**

Repérage visuel, production orale – petits groupes, groupe-classe – 15 min (support : fiche matériel)

Projeter les images de la deuxième page de la fiche matériel au tableau et les agrandir si besoin. Demander aux apprenant·e·s d'observer les deux premières images 1a et 1b. Leur expliquer que c'est grâce à certains objets, certains détails que les décors du jeu ressemblent au monde réel.

En grand groupe. *Observez attentivement les images 1a et 1b et faites la liste des détails qui les rendent proches de la réalité.*

Inviter les apprenant·e·s à proposer oralement leurs idées puis listez les propositions au tableau.

Constituer de petits groupes et attribuer une image à chacun, soit la n°2, soit la n°3. Autoriser l'utilisation des dictionnaires si nécessaire pour les mots nouveaux.

En petits groupes. *Observez attentivement votre image et faites la liste des détails qui la rende proche du monde réel.*

Proposer ensuite aux groupes qui travaillent sur la même image d'échanger leurs idées.

Inviter un·e représentant·e de chaque groupe à entourer sur chaque image les détails qui leur semblent importants, puis à les écrire au tableau.

*Selon vous, ces images sont-elles réussies ? Sont-elles assez proches de la réalité ? Comment trouvez-vous les décors du jeu ? D'après vous, quel est l'intérêt pour le jeu ?*

Inciter les apprenant·e·s à s'exprimer librement.

**Pistes de correction / Corrigés :**

1. a et b - Les pierres dans le mur, la lumière sur la statue, la robe de la statue, les taches blanches sur le genou de la statue, les bougies allumées au pied de la statue, les fleurs par terre...

2. Le sol (la mosaïque au sol), le tapis, les rouleaux sur les tables et dans les étagères, les lampes, les objets un peu partout...

3. Les vêtements des deux hommes, les ombres derrière les hommes avec le soleil, l'herbe à côté de la porte, les grandes fleurs vues par la petite porte derrière les deux hommes, les poils de barbe et les cheveux des deux hommes...

Pour moi, les images ressemblent vraiment à la réalité. Elles sont très détaillées, elles ressemblent à des photos. Les décors sont très beaux. Pour le jeu, c'est bien parce c'est très joli et très réel, on a envie de jouer.

**ÉTAPE 5 – À LA PLACE DU HÉROS****→ Proposer un lieu pour un nouvel épisode (activité 5)**

Médiation, compréhension et production écrites – petits groupes – 20 min (support : fiche apprenant)

Garder les mêmes petits groupes que pour l'activité précédente ; les inviter à prendre connaissance de l'activité 5. Distribuer à chacun un exemplaire de la page 3 de la fiche apprenant.

En petits groupes. *Faites l'activité 5 : lisez la fiche proposée sur la bibliothèque d'Alexandrie puis à votre tour, choisissez un lieu célèbre pour un nouvel épisode d'Assassin's Creed.*

Circuler dans la classe pour apporter aide et correction éventuelles aux groupes. Inviter les groupes qui le souhaitent à partager leurs idées.

Ensuite, mélanger les groupes et constituer des binômes. Expliquer aux apprenant·e·s qu'ils devront utiliser les questions et les réponses de l'activité 5 pour le dialogue.

À deux. *À partir du lieu que vous avez choisi, imaginez un dialogue entre un·e journaliste de magazine de jeux vidéo et le·la créateur·trice du prochain épisode d'Assassin's Creed.*

Circuler dans les groupes pour corriger les dialogues puis inviter les binômes à les jouer devant la classe.

**Pistes de correction / Corrigés :**

La cathédrale Notre-Dame, à Paris, en France.

C'est une église très connue. Il y a eu un roman célèbre *Le Bossu de Notre-Dame*. Elle est très grande et très belle. Elle existe depuis longtemps...

Les dessins sur les murs, les bougies allumées, les vitraux avec plein de couleurs, toutes les statues, les bancs, les tableaux, pas beaucoup de lumière, le soleil qui entre par les vitraux...