

UN UNIVERS ENTRE RÉALITÉ ET FICTION

Date de mise en ligne : octobre 2018

Quelles sont les forces qui ont fait perdre son trône à Cléopâtre ?
Échanger sur la part de réalité et de fiction dans les jeux vidéo.

- **Thème** : histoire
- **Niveau** : B1
- **Public** : adolescents
- **Durée indicative** : 2 séances de 45 min

EXTRAIT UTILISÉ

Dans cet extrait, Bayek et Aya rejoignent Cléopâtre et ses amis pour mettre en place un plan d'action contre l'Ordre des Anciens qui sème la terreur dans toute l'Égypte.

Les personnages de l'extrait :

- **Bayek** est le héros du jeu *Assassin's Creed Origins*. C'est un medjaï : son rôle est de protéger le pharaon et tout le peuple d'Égypte.
- **Aya** est la femme de Bayek. Elle est au service de Cléopâtre.
- **Cléopâtre** est la reine d'Égypte, mais elle a perdu son trône au profit de son frère Ptolémée.
- **Apollodorus** est sicilien. C'est un fidèle disciple et un ami de Cléopâtre.
- **Pasherentpah** était un Grand Prêtre à Memphis sous le règne du pharaon Ptolémée XIII. Il est aussi un des premiers membres de l'organisation qui se transformera plus tard en Confrérie des Assassins.

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Étape 1 – L'univers du jeu <i>Assassin's Creed Origins</i>.....	2
• Découvrir des informations sur un personnage historique	2
Étape 2 – Au cœur de l'intrigue	2
• Comprendre la situation (activité 1)	2
• Identifier un personnage et ses caractéristiques (activité 2)	2
• Comprendre des malédictions (activité 3)	3
Étape 3 – La quête... du français	3
• Travailler l'alternance présent / passé composé / imparfait (activité 4)	3
Étape 4 – Les coulisses des jeux vidéo	3
• Démêler réalité et fiction (activité 5)	3
Étape 5 – À la place du héros.....	4
• Proposer un contexte et un événement déclencheur (activité 6)	4

OBJECTIFS COMMUNICATIFS / PRAGMATIQUES

- Comprendre une devinette.
- Comprendre une situation.
- Identifier un personnage et ses caractéristiques.
- Comprendre des malédictions.
- Exprimer son point de vue.
- Imaginer un contexte et une trame de jeu vidéo.

OBJECTIF LINGUISTIQUE

- Travailler l'alternance présent / passé composé / imparfait.

OBJECTIF (INTER)CULTUREL

- Découvrir des informations sur un personnage historique.

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

- Échanger sur la place de la réalité et de la fiction dans le jeu vidéo.

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

→ Découvrir des informations sur un personnage historique

Compréhension orale – binômes – 10 min

Répartir la classe en binômes et s'assurer que tout le monde connaît le principe des devinettes. Préciser aux binômes qu'ils peuvent répondre quand ils veulent, mais qu'ils n'auront droit qu'à une seule proposition.

À deux. *Écoutez les indices et retrouvez ce personnage célèbre.*

- Je suis née à Alexandrie en 69 avant Jésus-Christ.
- Mon prénom vient du grec et signifie « la gloire du père ».
- J'ai régné sur l'Égypte entre 51 et 30 avant Jésus-Christ.
- Comme le voulait la tradition chez les pharaons, j'ai été mariée à mon frère Ptolémée.
- Je suis la dernière pharaonne reine d'Égypte.
- J'ai eu une relation amoureuse avec Jules César, puis Marc-Antoine.
- Je suis célèbre pour ma beauté, et pour mon nez.
- J'ai un rôle important dans une bande dessinée d'Astérix.

Je suis...

Pistes de correction / Corrigés :

Cléopâtre.

ÉTAPE 2 – AU CŒUR DE L'INTRIGUE

→ Comprendre la situation (activité 1)

Culture et compréhension orale – groupe-classe, individuel – 10 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Écrire au tableau les mots « voix », « intonations » et « musique ».

Faire écouter l'extrait jusqu'à 0'56 avec le son, mais en masquant les images.

Comment qualifieriez-vous les voix, les intonations et la musique dans cet extrait ?

Proposer aux apprenant·e·s d'échanger leurs impressions à 3 ou 4, puis recueillir les propositions à l'oral. Préciser aux apprenant·e·s qu'ils/elles peuvent se sentir libres de répondre comme ils/elles l'entendent, puisque c'est une question subjective.

Pistes de correction / Corrigés :

J'ai entendu plusieurs personnes, des hommes et deux femmes. Les voix sont graves. J'ai l'impression que le ton est plutôt sévère et négatif, comme s'il y avait un problème grave. On entend aussi des mots comme « éliminer », « notre cause », « mon exil », « contrôler »... La musique est traditionnelle et plutôt lente, un peu angoissante. [...]

Distribuer la fiche apprenant et inviter la classe à prendre connaissance de l'activité 1. S'assurer que le lexique est compris de tou·te·s. *Faites l'activité 1 : choisissez les bonnes réponses pour compléter le résumé de la situation.*

Inciter les apprenant·e·s à s'appuyer sur ce qui vient d'être dit. Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Dans cet extrait, deux personnes plusieurs personnes sont réunies. Elles parlent des malédictions qui touchent l'Égypte. succès qu'a remporté

→ Identifier un personnage et ses caractéristiques (activité 2)

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

Constituer des binômes et les inviter à observer les items de l'activité 2. En vérifier la bonne compréhension. Montrer le même extrait avec le son, mais cette fois avec les images.

À deux. *Faites l'activité 2 : que sait-on de Cléopâtre ? Barrez les mauvaises réponses.*

Laisser les binômes se mettre d'accord, puis recueillir les propositions à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Informations à barrer : a tué le fils de Bayek et Aya. / appartient à l'Ordre des Anciens.

→ **Comprendre des malédictions (activité 3)**

Culture et compréhension orale – binômes – 15 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Garder les mêmes binômes que pour l'activité précédente. Inviter les apprenant·e·s à lire les éléments de l'activité 3. Vérifier que le lexique est compris de tou·te·s. Montrer l'extrait à partir de 0'57 avec le son et les images.

À deux. *Faites l'activité 3 : retrouvez où et comment les forces de l'Ordre agissent en Égypte. Associez les éléments des pyramides à chaque lieu, puis reconstituez les phrases.*

Proposer aux binômes de comparer leurs réponses avec le binôme voisin, puis recueillir les réponses à l'oral. Montrer une nouvelle fois l'extrait si nécessaire.

Projeter ou distribuer la carte de l'Égypte de la fiche matériel pour aider les apprenant·e·s à mieux situer les lieux des malédictions. Leur préciser que la carte est présentée comme elle est vue dans l'extrait, mais qu'il faudrait en fait la regarder à l'envers, delta vers le haut, pour respecter la géographie et le cours du Nil. Leur préciser également que ces lieux sont bien réels, même si les malédictions ne le sont pas.

Pistes de correction / Corrigés :

N°1 : dans le delta, le sable engloutit des villages à cause du Scarabée. / N°2 : Gizeh est marquée par la mort et la ruine, à cause de la Hyène. / N°3 : à Memphis, le Léopard a répandu un pouvoir démoniaque.

ÉTAPE 3 – LA QUÊTE... DU FRANÇAIS→ **Travailler l'alternance présent / passé composé / imparfait (activité 4)**

Grammaire – binômes, petits groupes – 15 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Garder les mêmes binômes que pour l'activité précédente. Inviter les apprenant·e·s à lire les éléments de l'activité 4. Proposer aux binômes de réaliser l'activité sans regarder l'extrait, dans un premier temps ; leur préciser qu'ils doivent utiliser le présent, le passé composé et l'imparfait. Projeter l'activité au tableau.

À deux. *Faites l'activité 4 : complétez les phrases avec le verbe proposé à la bonne conjugaison.*

Laisser un temps de réflexion aux binômes, puis recueillir les propositions à l'oral. Noter la conjugaison la plus souvent proposée par les apprenant·e·s au tableau, puis montrer l'extrait avec le son pour valider les réponses.

Proposer aux binômes de se réunir deux à deux.

Pourquoi ces trois conjugaisons sont-elles utilisées ? Quel est le rôle de chacune ?

Laisser un temps de réflexion aux groupes, puis faire un tour de classe à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Cf. transcription

Le présent donne des informations sur la situation du moment ; le passé composé indique un événement qui a eu lieu dans le passé ; l'imparfait présente une situation dans le passé qui n'existe donc plus aujourd'hui.

ÉTAPE 4 – LES COULISSES DES JEUX VIDÉO→ **Démêler réalité et fiction (activité 5)**

Production orale – petits groupes, groupe-classe – 15 min (support : fiche apprenant)

Garder les mêmes petits groupes que pour l'activité précédente ; les inviter à prendre connaissance de l'activité 5. Rappeler aux apprenant·e·s qu'ils·elles ne sont pas en cours d'histoire et qu'il·elles peuvent exprimer leur subjectivité.

En petits groupes. *Faites l'activité 5 : à votre avis, dans le jeu, pour chacun de ces éléments, quelle est la part de réalité et quelle est la part de fiction ?*

Inciter les apprenant·e·s à construire des phrases en deux parties reliées par des mots et expressions comme « mais », « par contre »... Laisser le temps aux groupes d'échanger, puis recueillir les propositions à l'oral.



La franchise *Assassin's Creed* est connue pour être basée sur des éléments historiques réels. Les créateur·trices font de nombreuses recherches pour chaque épisode, et un·e conseiller·ère historique intervient à chaque étape de la conception. Ils s'autorisent malgré tout un certain nombre d'entorses à la réalité : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas_5206701_4408996.html.

Selon vous, pourquoi les jeux comme Assassin's Creed mélangent-ils la réalité et la fiction ? Que pensez-vous de ce mélange ?

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

Pistes de correction / Corrigés :

Cléopâtre est un personnage réel. On dit qu'elle était très belle, mais peut-être qu'elle ne ressemblait pas exactement au personnage du jeu. Par contre, ses accompagnateurs n'ont sans doute pas existé, même si Cléopâtre devait être entourée de personnes comme eux. C'est comme les malédictions : elles n'ont pas existé, mais peut-être que les créateurs du jeu se sont inspirés des dix plaies d'Égypte. [...]

Je crois que les créateurs mélangent la réalité et la fiction pour faire plus vrai et pour donner plus envie aux joueurs. C'est comme si on participait un peu à l'histoire de l'époque. [...]

ÉTAPE 5 – À LA PLACE DU HÉROS

→ Proposer un contexte et un événement déclencheur (activité 6)

Médiation, compréhension et production écrites – petits groupes – 15 min (supports : fiche apprenant et fiche matériel)

Garder les mêmes petits groupes que pour l'activité précédente ; les inviter à prendre connaissance de l'activité 6. Distribuer à chacun un exemplaire de la page 2 de la fiche matériel pour les aider à choisir un contexte historico-géographique.



Pour information, les périodes suivantes ont déjà été traitées dans *Assassin's Creed* : la 3^e Croisade, la Renaissance italienne, la Guerre d'Indépendance américaine, l'âge d'or de la piraterie, la Révolution industrielle anglaise, la Révolution française, l'Égypte antique. Le dernier épisode en date, *Odyssey*, sorti en octobre 2018 se passe dans la Grèce antique à l'époque des grandes guerres entre Sparte et Athènes.

En petits groupes. *Faites l'activité 6 : les créateurs d'Assassin's Creed cherchent de nouvelles idées pour le prochain jeu. Aidez-les en imaginant un bref scénario et le rôle du héros ou de l'héroïne, à partir du contexte historique et géographique que vous avez choisi.*

Inciter les apprenant·e·s à s'appuyer sur les activités précédentes, notamment sur l'alternance des conjugaisons et le mélange réalité / fiction. Circuler dans la classe pour apporter aide et correction éventuelles aux groupes. Inviter les groupes qui le souhaitent à partager leurs idées.

Pistes de correction / Corrigés :

Contexte historique / géographique : à l'époque de Gengis-Khan, dans l'actuelle Mongolie.

Événement(s) déclencheur(s) : les peuples de la steppe étaient tous différents, très éloignés les uns des autres et Gengis-Khan voulait les réunir. Mais Djaquma, son ennemi, voulait détruire la réputation de Gengis-Khan. Il a demandé à un de ses serviteurs d'intégrer la « cour » de Gengis-Khan pour l'espionner et pouvoir prendre de l'avance sur lui.

Nom du héros : Naaranbatar

Rôle du héros : dans notre épisode d'*Assassin's Creed*, Naaranbatar doit identifier le traître ; il combat aussi toutes les tentatives des hommes de Djaquma pour empêcher la réunification des tribus mongoles. [...]