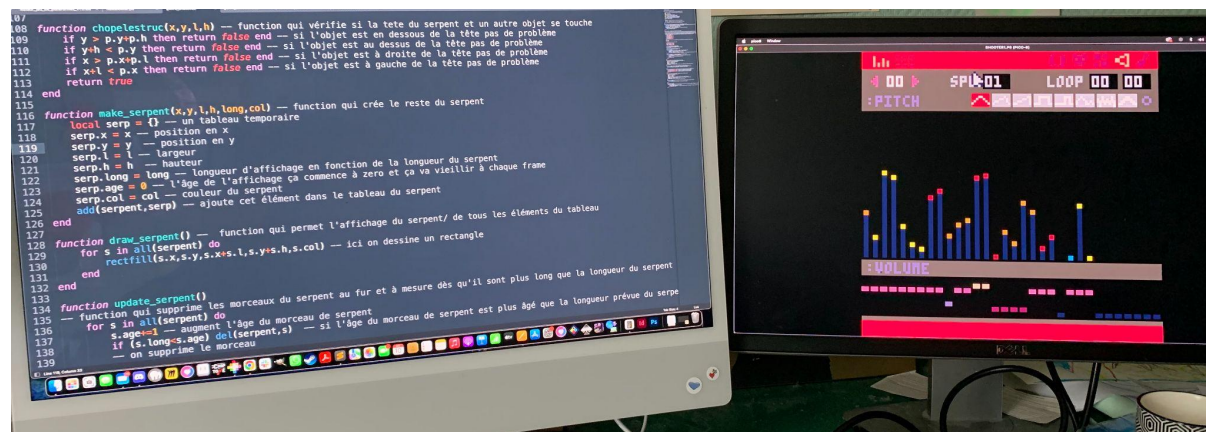


## ATELIER(S) "CREATION DE JEUX VIDÉO AVEC PICO 8"

### Niveau 1 - Découverte

*Qui n'a jamais rêvé d'animer un pixel, de créer le son "blip bloup" quand on récupère une pièce dans un jeu, de dessiner des niveaux et de partager ses créations.*

*Loin d'être des développeurs de jeux vidéo professionnels, les animateurs de la coopérative la Revanche sont avant tout des animateurs professionnels et se proposent d'accompagner un groupe de jeunes dans la découverte et la compréhension d'un logiciel de création de jeux vidéo appelé [Pico 8](#) mais également dans la création d'un premier jeu vidéo tout en pixels.*



L'ensemble de nos prestations se construit avec la structure cliente en amont. Les éléments suivants renvoient à une intervention type.

## Deux ateliers autour du jeu vidéo sont proposés.

- **Niveau 1 : Découverte**

L'atelier découverte de jeux vidéo indépendant et du logiciel de création PICO 8.

- **Niveau 2 : Faire un jeu**

L'atelier création d'un jeu imaginé et pensé par les participant·e·s avec PICO 8.

### ATELIER DÉCOUVERTE :

#### Présentation de l'atelier :

- Présentation et découverte d'une sélection de jeux vidéo indépendants réalisés avec le logiciel PICO 8.
- Analyse et connaissance des différents types de jeux : on y aborde les notions de gameplay, game feel, graphismes, interactions jeu/joueur·se.
- Présentation et découverte du logiciel PICO 8.

#### Manipulation du logiciel :

- Découverte du code : les trois fonctions de PICO 8, le langage Lua, créer des fonctions, afficher des sprites à l'écran, utiliser les boutons pour créer des interactions, les boucles logiques.
- Découverte de l'éditeur de sprite : dessiner un sprite, faire une animation, l'afficher à l'écran, utiliser la carte intégrée.
- Découverte de l'éditeur de son et de musique : faire un son, l'implémenter dans le jeu, faire une première mélodie.

#### Objectifs pédagogiques de l'intervention :

- Faire découvrir le jeu vidéo indépendant et la création de jeux vidéo (communauté PICO 8) et les game jam (moments collectifs de création de jeux vidéo).
- Découvrir et comprendre les mécanismes de gameplay.
- Ressentir l'émotion de voir bouger un sprite ou afficher quelque chose sur un écran.
- Dessiner des sprites, des décors, des éléments de jeux à plusieurs.
- Créer de la musique et des effets sonores.
- Apprendre des premières bases en code avec le langage Lua.
- Renforcement des acquis scolaires mathématiques, rédaction, schéma, géométrie, abstraction, calcul.



### **Durée de l'atelier :**

- L'atelier découverte dure un minimum de 3 heures en une ou deux séances.

### **Public :**

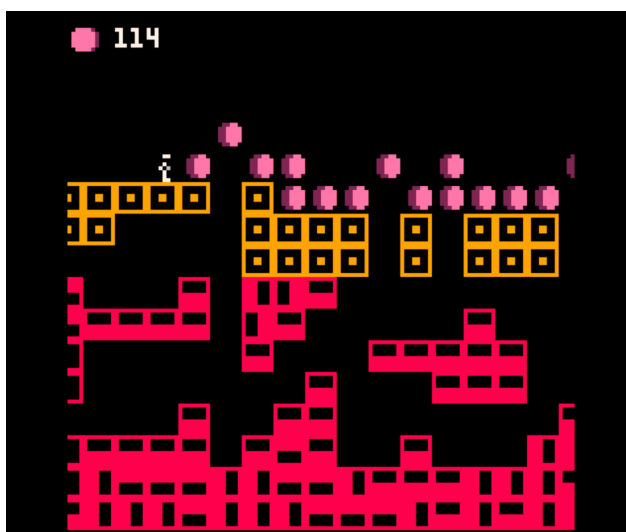
- Un groupe de 8 jeunes maximum de 13 à 17 ans

### **Éléments techniques nécessaires à la tenue de la prestation (fournis par le client) :**

- Une connexion wifi.
- Une salle avec l'électricité pour brancher les ordis, un vidéo-projecteur.
- Des tables et des chaises pour s'installer.

### **Rôle des animateurs de "La Revanche"**

- Les animateurs de la Revanche font vivre l'atelier et l'anime.
- Ils accompagnent les participants tout au long de l'atelier et font le lien entre les attentes et les besoins de ceux-ci.
- Ils proposent aux participants des supports et de la documentation en lien avec l'atelier.
- Ils adaptent les contenus et la progression de l'atelier au groupe.
- Ils coordonnent les participants et l'avancée du projet.
- Ils fournissent aux participants les savoirs nécessaires à l'aboutissement du projet.
- Dans le cadre de la réalisation d'un jeu vidéo, les animateurs de la Revanche sont intégrés au groupe et prennent part à la création de celui-ci.



Quelques captures d'écran de jeux ou de morceaux de jeux créés avec PICO 8 par nos soins.

