

CATALOGUE SWITCH

cinema
public
Val-de-Marne



Pourquoi faire du jeu video en salle de cinéma ?

- Explorer les liens entre cinéma et jeu vidéo
- Créer un moment ludique, participatif, convivial et intergénérationnel
- Interagir avec les spectateur·ices, se rapprocher de son public

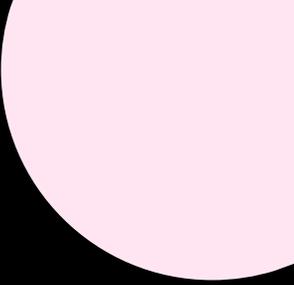
Créer sa séance de jeu en salle

- Séance thématique : film + jeu associé
- Le jeu pour le jeu : sans forcément de lien avec le film

Public cible : en fonction du film et jeu(x) choisi(s)

Durée idéale d'une session de jeu : entre 45min et 1h30

💡 N'hésitez pas à demander de l'aide via le serveur discord de l'association Playful (Cf. Ressources en fin de document)



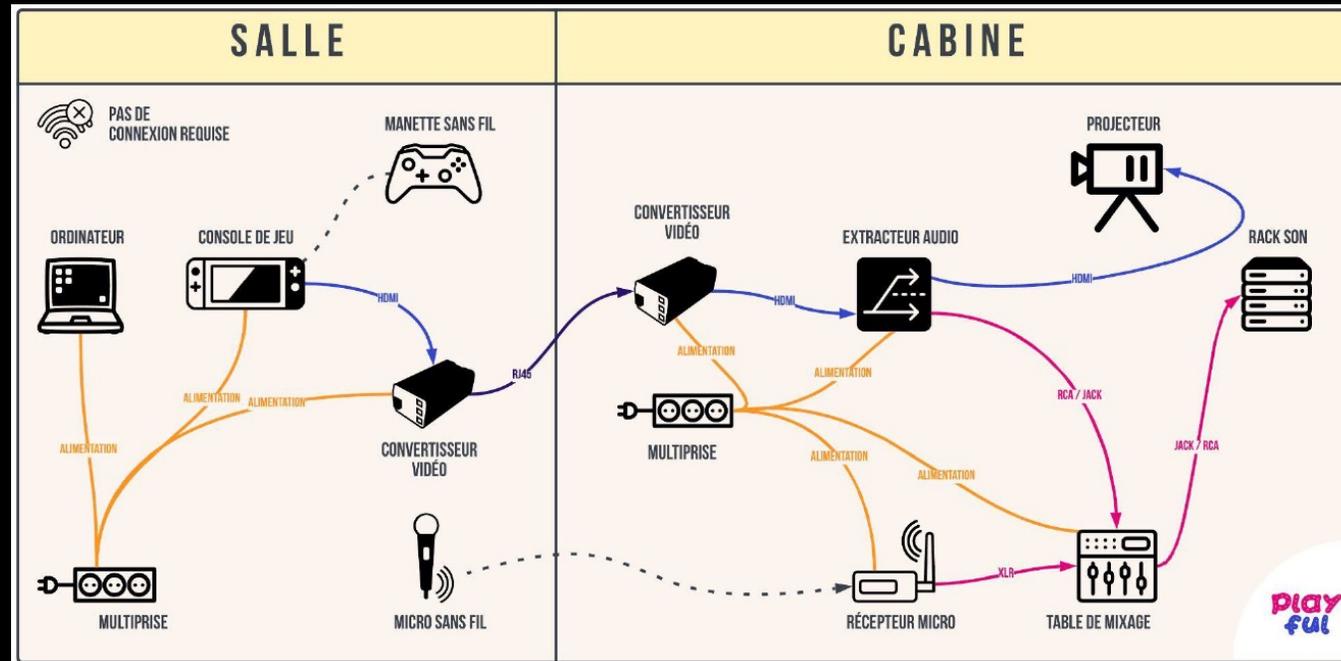
T E C H N I Q U E



Matériel



Faire les branchements (HMDI)



Crédit photo : Playful

Mise en route de la Switch

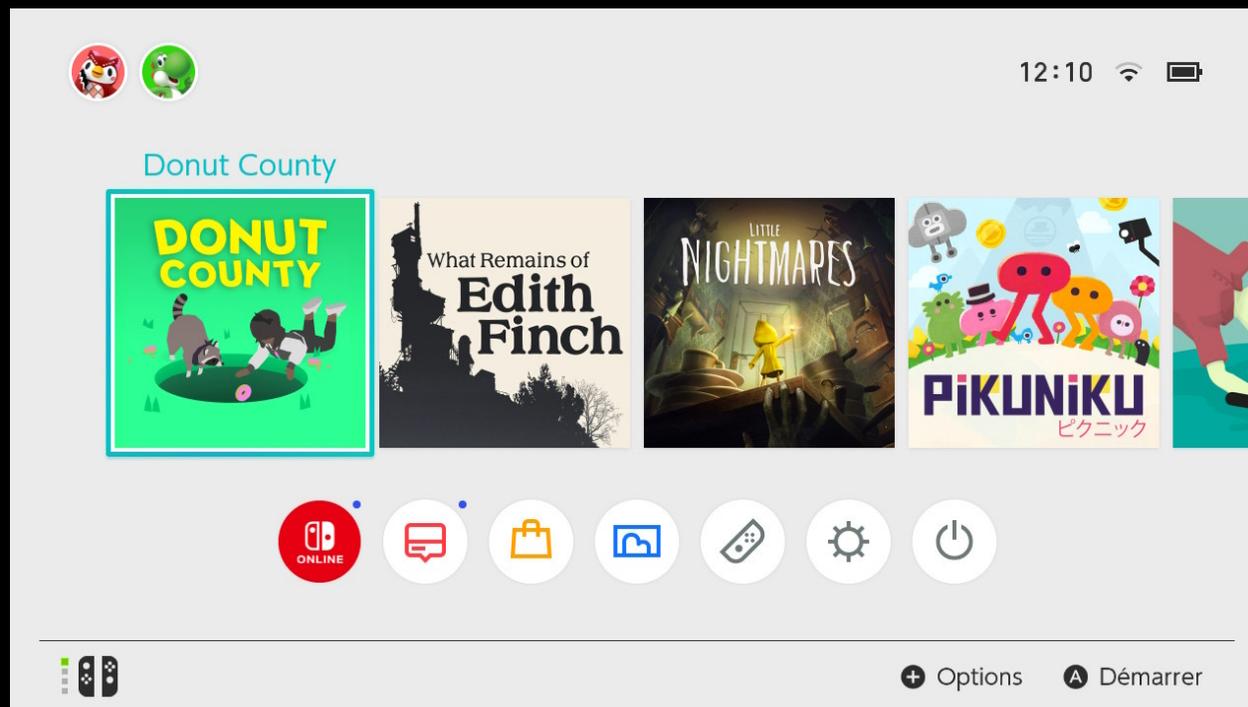
- Une fois les branchements faits, placer la Switch dans sa station d'accueil en enlevant au préalable les deux manettes (ne pas oublier de maintenir les deux petits boutons ronds à l'arrière des manettes pour pouvoir les faire glisser)
- Appuyer sur le bouton Power  (au-dessus de la console, tout à gauche) puis suivre les indications à l'écran
- Et aussi : Consulter le manuel d'utilisation et les informations dans et sur la boîte, ou tout simplement suivre les nombreuses indications schématisées à l'écran
- Retrouvez toutes les informations détaillées et illustrées [ici](#) !

Cliquer sur les triangles pour ouvrir les vidéos



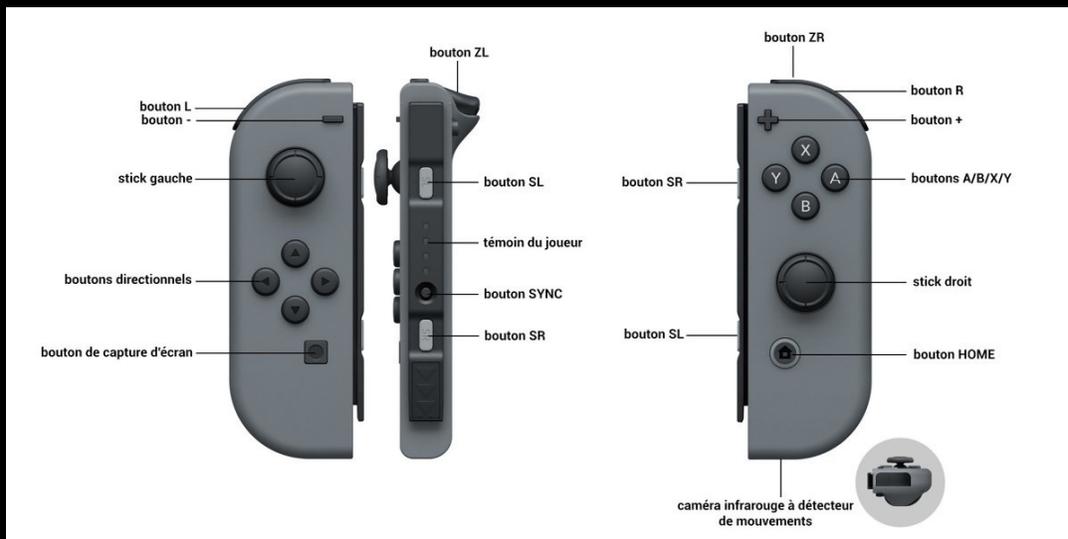
Vue d'ensemble de la console

Navigation dans le menu HOME



Tutoriel vidéo
du menu HOME

Les manettes



Les commandes essentielles :

- Stick gauche (ou boutons directionnels) pour naviguer/se déplacer dans le menu et dans les jeux
- Bouton A (ou flèche droite/X si manette à l'horizontale) pour valider l'action, « ok » (ex : pour lancer le jeu)
- Les autres commandes varient selon les jeux. Un tutoriel est généralement montré quand on lance le jeu, ou pendant la partie, soit en allant chercher le menu « commande/contrôles »

Synchroniser les manettes, changer d'ordre



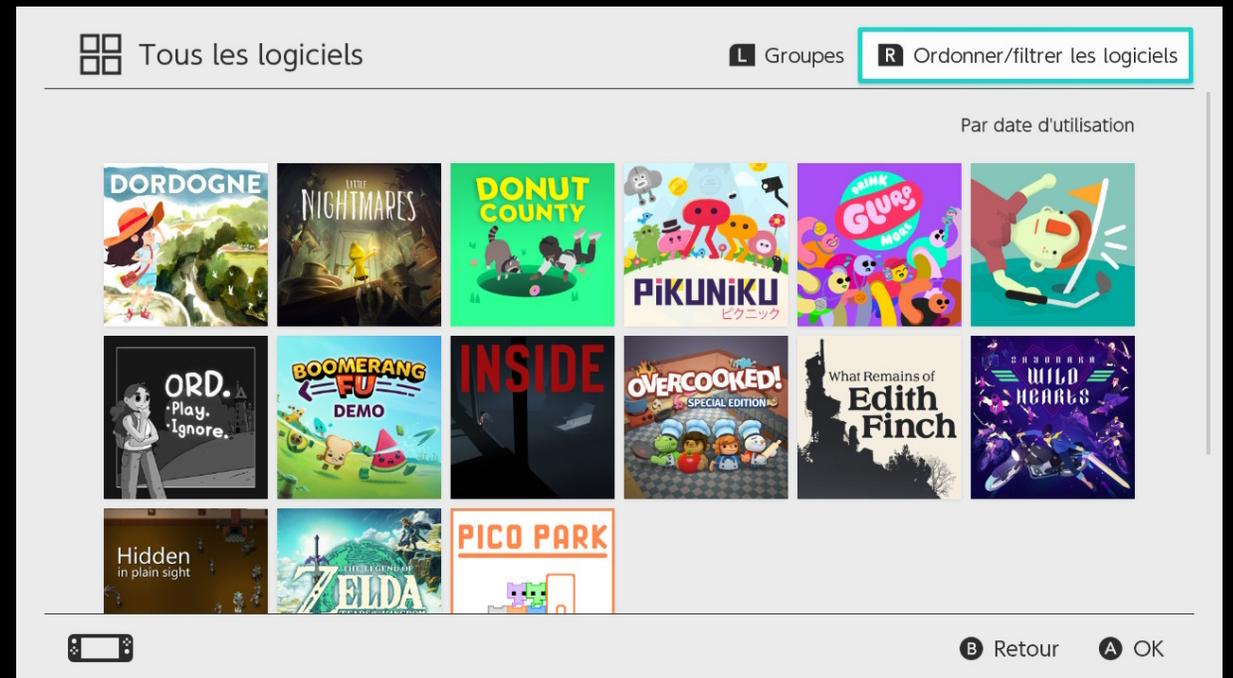
Lancer et quitter un jeu

- Sélectionner un jeu à l'aide du joystick ou des flèches directionnelles puis appuyer sur le bouton A pour lancer le jeu
- Une fois le jeu lancé, pour le quitter appuyer une fois sur le bouton « HOME » puis sur X et confirmer avec A
- Mettre pause / accéder aux paramètres pendant une partie : bouton +
- Revenez à tout moment sur le menu « HOME » en appuyant sur le bouton 

Conseils

- Charger toujours en amont de la séance la console ainsi que les manettes (brancher le tout sur une prise secteur)
- Pour éviter le déchargement de la console en mode veille, l'éteindre complètement en maintenant enfoncé le bouton Power  pendant quelques secondes, puis appuyer sur « Option d'alimentation » ➔ « Éteindre »
- Tester le jeu avant la séance pour s'appropriier les commandes

LES JEUX



6 thématiques de jeu

- Sport



- Pour les + petits



- Horreur



- Narratif

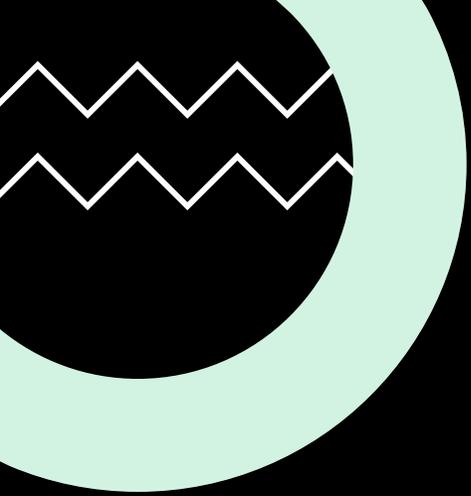


- Cuisine



- Musical

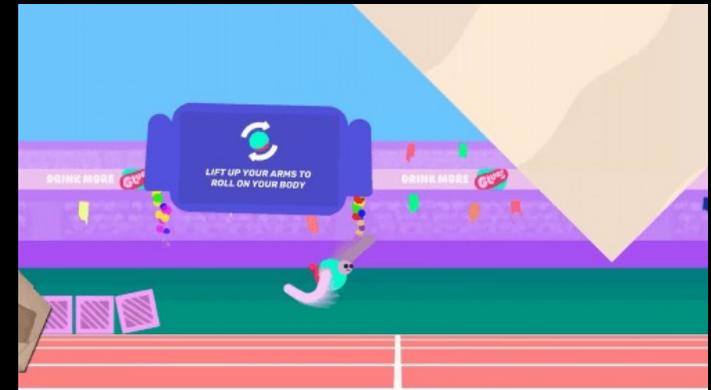




Drink more glurp

sport, compétition, humour, absurde
8+ / 1-20 joueur(s)
difficulté : ★★

Des aliens essaient d'imiter les jeux olympiques terriens, mais ils n'y comprennent pas grand-chose... Réalisez des épreuves chacune plus absurde que la précédente avec vos bras d'alien flasques. Vous ne pouvez que mal jouer, et c'est drôle.

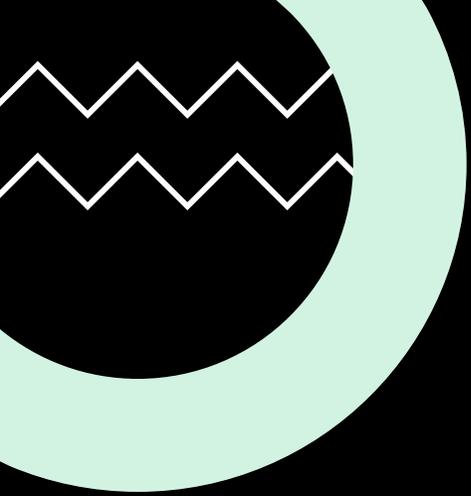


What the golf?

sport, humour, absurde
8+ / 1-2 joueur(s)
difficulté : ★

Un jeu de golf parodique aussi dingue qu'amusant où chaque parcours offre son lot de surprises ; certaines superbes, d'autres hilarantes, d'autres encore totalement absurdes, et qui vous feront dire : WHAT THE GOLF? Créé par et pour des gens qui n'y connaissent rien au golf.





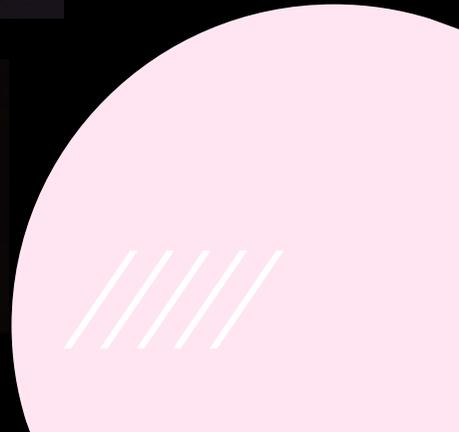
Little Nightmares

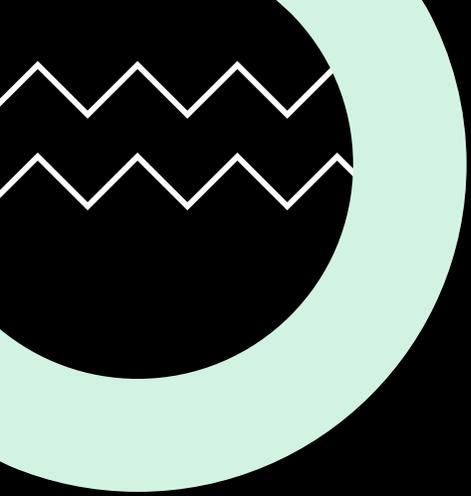
horreur, puzzle

11+/ 1 joueur

difficulté : ★★ ★

- Plongez dans le conte sombre et singulier de Little Nightmares et affrontez les terreurs de votre enfance ! Aidez Six à s'échapper de l'Antre, un vaste et mystérieux vaisseau peuplé d'âmes corrompues en quête de leur prochain repas...
- Découvrez tous les secrets de l'Antre lors d'une échappée en parallèle où vous incarnez le Fugueur, un autre prisonnier qui cherche une issue à ce lieu de malheur. Au cours de son périple, le Fugueur va explorer des zones cachées de l'Antre, qui offrent une perspective différente aux aventures de Six.



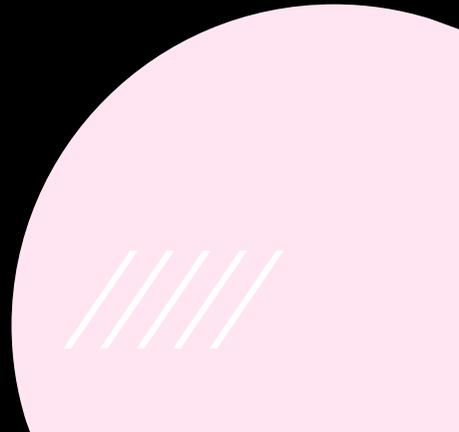


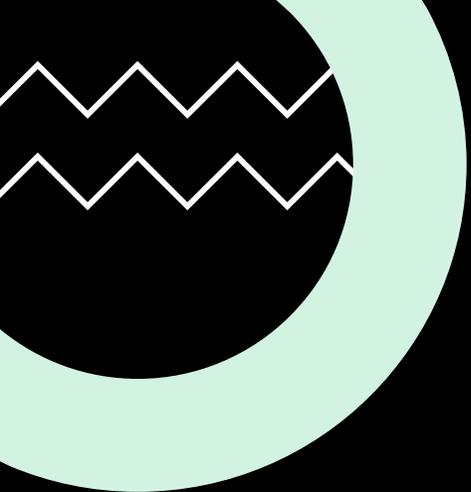
Inside

horreur, puzzle
11+/ 1 joueur
difficulté : ★★



Seul et pourchassé, un garçon se retrouve entraîné au cœur d'un sombre projet. **INSIDE** est un jeu de plate-forme narratif sombre, qui associe des actions palpitantes à des puzzles qui vous mettront au défi. Il a été salué par la critique pour son esthétique lugubre, sa bande-son ambiante et son atmosphère glaçante.





Overcooked

cuisine, coopération

8+ / 1-4 joueurs

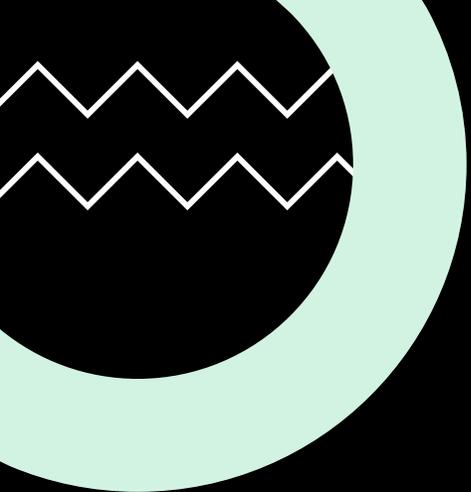
difficulté : ★★

Le coup de ♥ de l'équipe



Répartissez les tâches culinaires entre vous et vos amis : prenez, préparez et dressez les commandes, faites la plonge et servez un maximum de plats brûlants avant la fin du temps imparti !





Donut County

humour, absurde

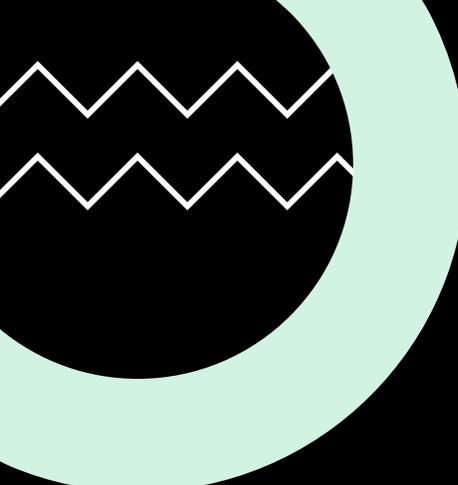
6+ / 1 joueur

difficulté : ★



Donut County est un jeu de réflexion narratif, dans lequel vous manipulez un trou qui ne cesse de grandir dans le sol. Rencontrez des personnages adorables, volez leurs débris et lancez-les dans un trou.





Pikuniku

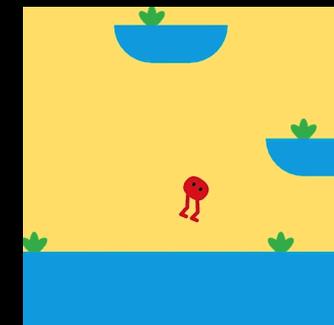
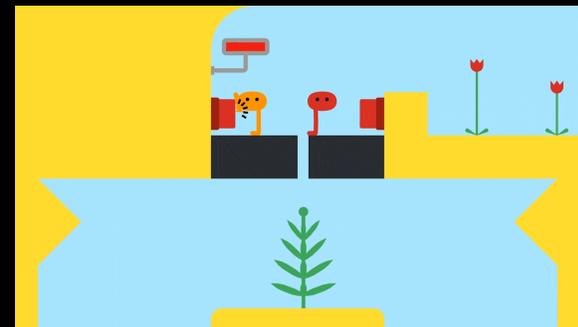
puzzle, entraide, coopération

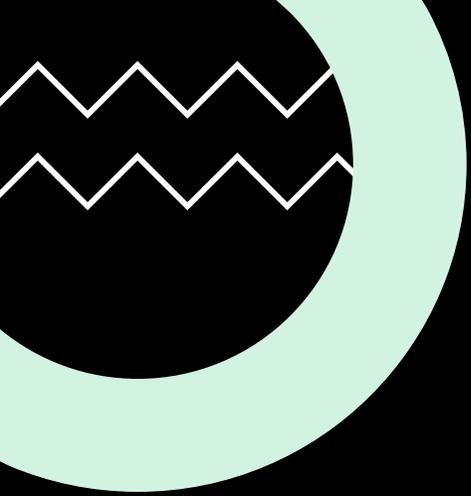
6+ / 1-2 joueur(s)

difficulté : ★★



Pikuniku est un jeu d'exploration et de puzzles merveilleusement absurde qui se déroule dans un univers joyeux et étrange à la fois. Une aventure excitante pour tous : explorez à votre rythme un monde haut en couleur, aidez les personnages décalés dans leurs quêtes insolites et résolvez des puzzles qui feront travailler les méninges des grands et des petits.





Ord.

énigme, quête, textuel
6+ / toute la salle
difficulté : ★



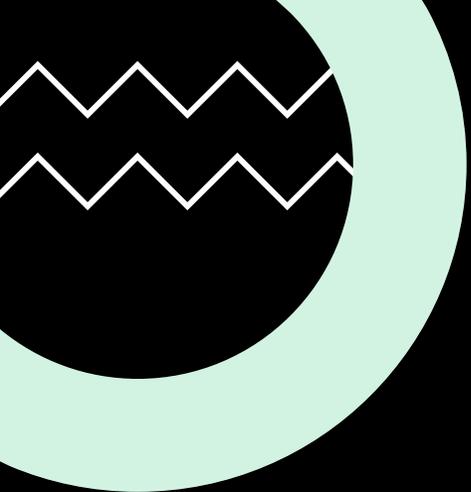
Ord est une façon originale de pratiquer un jeu d'aventure textuel en faisant un usage minimaliste des mots, des éléments visuels et des sons. Il s'agit de conter des histoires uniques en utilisant 3 mots seulement ! Avec son approche originale de la narration et la conception du jeu, Ord vous fera rire et pleurer. En faire l'expérience c'est s'en convaincre !



Alarm.

- Wake.
- Snooze.





Dordogne

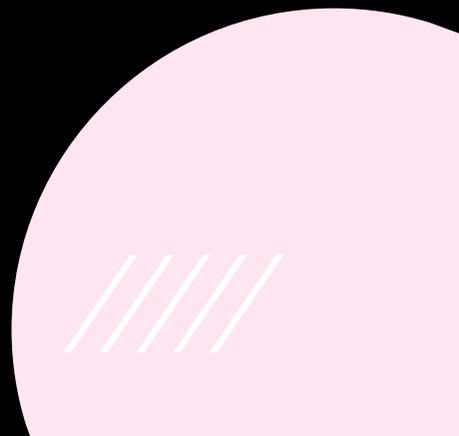
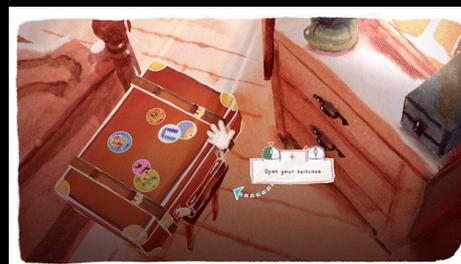
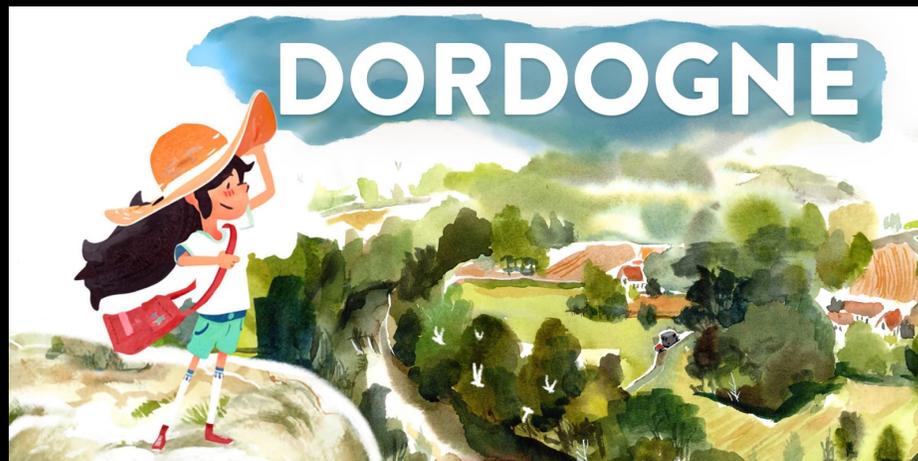
exploration, nature, narratif

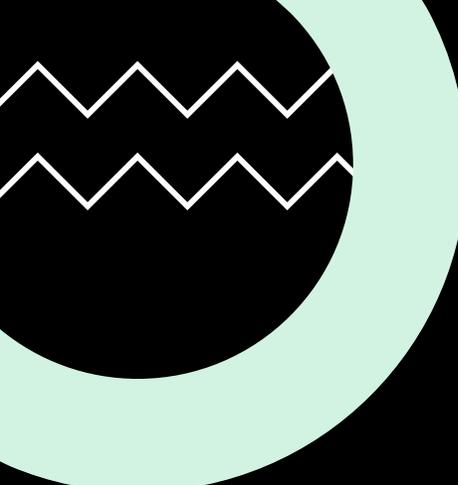
8+/ 1 joueur

difficulté : ★★



- Incarnez Mimi, et lancez-vous dans l'exploration des précieux moments de votre enfance et des souvenirs partagés avec votre défunte grand-mère. Confrontez vos choix d'adultes à vos doux rêves d'enfants et levez le voile sur des secrets de famille oubliés.
- Parcourez les paysages aux milles couleurs estivales de la Dordogne, au cœur de décors somptueux en aquarelle peints à la main. Au cours de votre voyage, remémorez-vous les instants, les panoramas, les senteurs, les sons et les sensations... autant de souvenirs que vous conterez dans votre journal.





What remains of Edith Finch

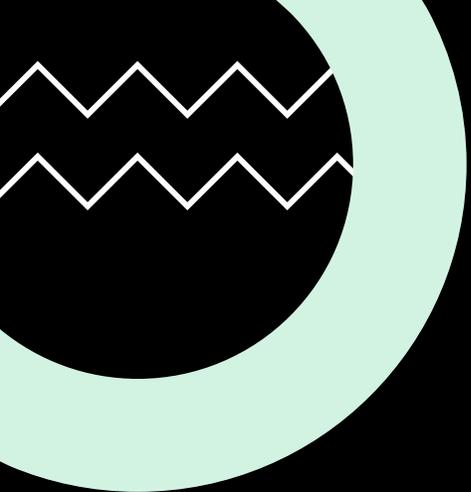
enquête, narratif, cinéphile

16+/ 1 joueur

difficulté : ★★ ★

- 
- Dans la peau d'Edith, vous allez explorer l'énorme demeure des Finch, à la recherche d'histoires sur le passé de cette famille et vous devrez découvrir pourquoi elle en est le dernier membre encore vivant. Chacune de ces histoires vous permettra de vivre l'expérience d'un nouveau membre de la famille le jour de sa mort, à des époques allant d'un passé lointain à aujourd'hui.
 - Le gameplay et le ton de ces histoires sont aussi variés que le sont les Finch. Leur seul point commun est qu'elles se jouent toutes en vue subjective et se terminent toujours par la mort de ce membre de la famille.





Sayonara Wild Hearts

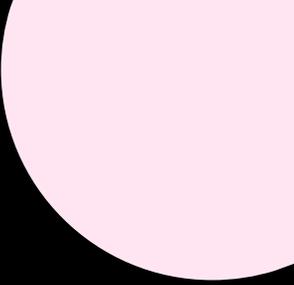
musical

12+/ 1 joueur

difficulté : ★★

- Sayonara Wild Hearts est un jeu d'arcade où se mêlent motos, skates, battles de danse, lasers, épées et cœurs brisés à 300 km/h.
- Au fur et à mesure que le cœur d'une jeune femme se brise, l'équilibre de l'univers est menacé. Un papillon de diamant lui apparaît en rêve et la guide sur une autoroute céleste où l'attend son double : une bikeuse masquée appelée The Fool.
- Place à la pop !





RESSOURCES

Playful / Conversations sur les expérimentations du jeu vidéo en salle de cinéma, conseils, retours d'expériences, annuaire de médiateur·ices jeu vidéo

Site : <https://playful-asso.fr/> Discord : <https://discord.com/invite/7ZZZAWYTTh>

De la suite dans les images / Ressource sur le jeu vidéo et le cinéma avec des exemples de séances (jeux vidéo et films en lien)

https://www.delasuitedanslesimages.org/actions_intitules/cinema-et-jeu-video/

ACAP / "COMMENT ABORDER LE JEU VIDÉO DANS LES CINÉMAS AUJOURD'HUI ? »

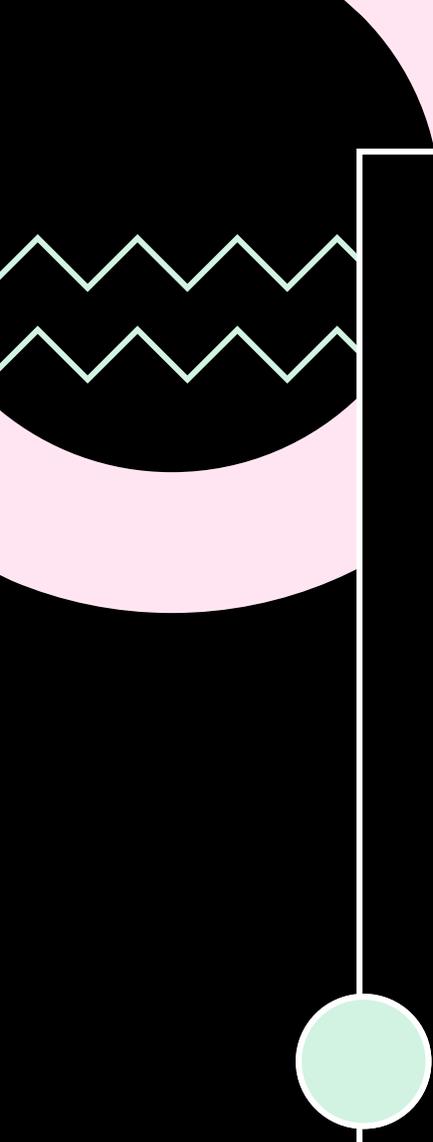
<https://www.acap-cinema.com/comment-aborder-le-jeu-video-dans-les-cinemas-aujourd'hui/>

UPOPI / CICLIC / Théorie : liens entre cinéma et jeu vidéo (PARTIE 1)

<https://upopi.ciclic.fr/analyser/d-un-ecran-l-autre/jeu-video-et-cinema-1e-partie>

UPOPI / CICLIC / Théorie : liens entre cinéma et jeu vidéo (PARTIE 2)

<https://upopi.ciclic.fr/analyser/d-un-ecran-l-autre/jeu-video-et-cinema-2e-partie>



Archipel des Lucioles / Rencontres nationales 2023 : Éducation aux images et jeu vidéo
(présentation d'une initiative en Nouvelle Aquitaine, démonstration et table ronde)

<https://www.archipel-lucioles.fr/education-aux-images-et-jeux-video>

Le fil des images / Fiche pratique n°1 : Définir son projet autour du jeu vidéo

<https://www.lefildesimages.fr/fiche-pratique-n1-definir-son-projet-autour-du-jeu-video/>

Le fil des images / Fiche pratique n°2 : Trouver le "bon" jeu vidéo

<https://www.lefildesimages.fr/fiche-pratique-n2-trouver-le-bon-jeu-video/>

Le fil des images / Fiche pratique n°3 : Régler les problèmes techniques

<https://www.lefildesimages.fr/fiche-pratique-n-3-regler-les-problemes-techniques/>

Le fil des images / Fiche pratique n°4 : Trouver le bon intervenant

<https://www.lefildesimages.fr/fiche-pratique-n-4-trouver-le-bon-intervenant/>