

## À LA RENCONTRE DU HÉROS

Date de mise en ligne : octobre 2018

Qui est Bayek, le héros medjaï de *Assassin's Creed Origins* ? Quelle relation a-t-il avec son fils Khemou ?  
Décrire un héros de jeu vidéo et identifier ses caractéristiques.

- **Thème** : famille, amis
- **Niveau** : A2
- **Public** : adolescents
- **Durée indicative** : 2 séances de 45 min

### EXTRAIT UTILISÉ

L'extrait se situe au début de l'histoire ; c'est un flash-back après la mort de Khemou, le fils de Bayek. Bayek est avec Khemou, et il lui apprend à chasser. Tous les deux partent en quête d'une peau de bouquetin mâle pour une cérémonie.

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.
- **Khemou** est le fils de Bayek. Il a été tué par les Forces du Mal, ce qui entraînera Bayek dans une quête de vengeance.
- **Chenzira** est l'ami de Khemou.

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE

|  |          |
|--|----------|
| <b>Étape 1 – L'univers du jeu <i>Assassin's Creed Origins</i></b>      | <b>2</b> |
| • Découvrir un personnage de l'Égypte antique, le medjaï (activité 1)  | 2        |
| <b>Étape 2 – Au cœur de l'intrigue</b>                                 | <b>2</b> |
| • Comprendre la situation (activité 2)                                 | 2        |
| • Caractériser une relation (activité 3)                               | 3        |
| <b>Étape 3 – La quête... du français</b>                               | <b>3</b> |
| • Repérer des verbes et identifier leur utilisation (activité 4)       | 3        |
| • Revoir la construction et l'utilisation de l'impératif (activité 5)  | 3        |
| <b>Étape 4 – Les coulisses des jeux vidéo</b>                          | <b>4</b> |
| • Identifier les caractéristiques des héros de jeux vidéo (activité 6) | 4        |
| • Faire la critique d'un personnage de jeu vidéo                       | 4        |
| <b>Étape 5 – À la place du héros</b>                                   | <b>4</b> |
| • Imaginer les mots d'un héros de jeu vidéo pour encourager son équipe | 4        |

#### OBJECTIFS COMMUNICATIFS / PRAGMATIQUES

- Émettre des hypothèses sur l'identité d'un personnage.
- Comprendre une situation.
- Caractériser une relation humaine.
- Nommer des activités.
- Repérer des verbes.
- Donner des conseils et des ordres.

#### OBJECTIFS LINGUISTIQUES

- Identifier le rôle de l'impératif.
- Revoir la formation et l'utilisation de l'impératif.

#### OBJECTIF (INTER)CULTUREL

- Découvrir un personnage de l'Égypte antique : le medjaï.

#### ÉDUCATION AUX MÉDIAS

- Faire la critique d'un personnage de jeu vidéo.
- Identifier les caractéristiques d'un héros de jeu d'action-aventure.

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

### → Découvrir un personnage de l'Égypte antique, le medjaï (activité 1)

**Production orale, culture** – binômes – 10 min (supports : fiche apprenant, fiche matériel et vidéo)

Répartir la classe en binômes, puis distribuer la fiche apprenant. Projeter la page 1 de la fiche matériel (ou en distribuer une à chaque binôme). Inviter les apprenant·e·s à observer l'image et à s'appuyer sur les indices visuels (décor, vêtements et accessoires) pour répondre aux questions.

À deux. *Faites l'activité 1 : observez le personnage principal du jeu : il est « medjaï ». Selon vous, à quelle époque vit-il ? Quel est son rôle ?*

Laisser quelques minutes de réflexion aux binômes, puis recueillir les propositions à l'oral.

Projeter la page 2 de la fiche matériel.

À deux. *Bayek explique ce qu'est un medjaï ; remettez les mots dans l'ordre.*

Inviter un·e volontaire à venir noter la phrase au tableau, sur proposition de la classe. Montrer le passage correspondant dans la vidéo, de 3'40 à 3'52 pour vérifier.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Lieu et époque : ☐ Rome antique ☒ Égypte antique ☐ Grèce antique

Rôle : peut-être qu'il est une sorte de soldat

Bayek dit : 1. « Le medjaï est le protecteur du pharaon. » / 2. « Quand tu es medjaï, tu dois veiller sur tout le peuple d'Égypte. »



Les **Medjaï** (ou Medjai, Mazoi) sont les habitants de Medja, une région du nord du Soudan. Ce peuple a fourni au cours des siècles de nombreux soldats à l'armée égyptienne, si bien que le terme Medjaï est devenu un nom commun. La première mention des Medjaï remonte à l'Ancien Empire. Les Medjaï ont influencé la culture égyptienne pendant plus de mille ans. Ils ont notamment joué un rôle dans la protection de Thèbes. (source : Wikipédia)

## ÉTAPE 2 – AU CŒUR DE L'INTRIGUE

### → Comprendre la situation (activité 2)

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

Inviter la classe à prendre connaissance de l'activité 2. Montrer l'extrait en entier, avec le son. Ne pas hésiter à faire un deuxième visionnage si nécessaire.

Individuellement. *Faites l'activité 2 : regardez l'extrait et identifiez le lieu, les personnages et l'action.*

Proposer aux apprenant·e·s de comparer leurs réponses avec celles de leur voisin·e, puis recueillir les propositions à l'oral.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Où : dans l'oasis de Siwa ; qui ? Bayek et Khemou ; quoi ? La chasse au bouquetin.

*Que pensez-vous du choix de l'Égypte antique dans ce jeu vidéo ? Est-ce que ça vous donne envie d'y jouer ?*

Inciter les apprenant·e·s à répondre spontanément.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Pour moi, c'est une bonne idée : il y a le pharaon, les différents dieux... C'est un pays mystérieux et il y a plein de possibilités pour l'histoire du jeu. / Pour moi, ce n'est pas une bonne idée parce que c'est trop vieux, donc ce n'est pas facile à comprendre. [...]

### → Caractériser une relation (activité 3)

Compréhension orale, lexique – binômes, groupe-classe – 15 min (supports : vidéo et fiche apprenant)

Garder les mêmes binômes que pour l'activité précédente. Inviter les apprenant·e·s à prendre connaissance de l'activité 2. Montrer une nouvelle fois l'extrait, toujours avec le son. Préciser aux apprenant·e·s qu'ils vont participer à une mini compétition et qu'ils vont devoir trouver le maximum d'informations possible.

À deux. *Faites l'activité 3 : que font le père et le fils quand ils sont ensemble ? Listez leurs activités. Vous avez 3 minutes !*

Au bout du temps imparti, faire le tour des binômes pour savoir lequel a le plus de réponses, puis commencer par celui ou ceux qui ont le moins de réponses à proposer. Compléter la liste au fur et à mesure et noter les réponses au tableau.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Ils rient, ils parlent/discutent ensemble, le père donne des conseils à son fils, le père apprend à son fils comment tirer à l'arc, ils chassent, le fils pose des questions à son père, le père répond aux questions du fils, ils marchent, ils se taisent, ils se baissent, ils se cachent. [...]

Écrire les adjectifs suivants au tableau et les expliquer : complice, difficile, fragile, tendue, tendre et ajouter un point d'interrogation. Expliquer aux apprenant·e·s que le point d'interrogation est un joker s'ils ou elles veulent utiliser un autre adjectif.

*Pour vous, comment est la relation entre Bayek et Khemou ? Expliquez pourquoi en quelques mots.*

Inciter les apprenant·e·s à répondre spontanément.

#### Pistes de correction / Corrigés :

La relation entre Bayek et Khemou est complice et tendre : ils font beaucoup de choses ensemble, ils ont l'air de bien s'entendre. Khemou pose beaucoup de questions à son père : il veut devenir un medjaï comme lui. [...]

## ÉTAPE 3 – LA QUÊTE... DU FRANÇAIS

### → Repérer des verbes et identifier leur utilisation (activité 4)

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

Garder les mêmes binômes que pour l'activité précédente. Inviter les apprenant·e·s à lire la consigne de l'activité 4. Montrer une nouvelle fois l'extrait, toujours avec le son.

À deux. *Faites l'activité 4a : écoutez l'extrait et cochez les verbes que vous entendez.*

Mise en commun à l'oral.

À deux. *Faites l'activité 4b : dans les verbes entendus, soulignez en vert les verbes qui donnent un conseil et en rouge les verbes qui donnent un ordre.*

Préciser aux apprenant·e·s qu'un même verbe peut aller dans les deux catégories (c'est le ton sur lequel le verbe est prononcé qui va orienter la perception). Proposer aux binômes de comparer leurs réponses avec le binôme voisin, puis faire une mise en commun à l'oral.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Verbes entendus : Lève ! / Tends ! / Vas-y ! / Viens ! / Tais-toi ! / Fais comme moi !

Verbes qui donnent un conseil : Lève ! / Tends ! / Vas-y ! / Viens ! / Fais comme moi !



Verbes qui donnent un ordre : Tais-toi ! / Fais comme moi !

### → Revoir la construction et l'utilisation de l'impératif (activité 5)

Grammaire – binômes – 10 min (support : fiche apprenant)

Garder les mêmes binômes que pour l'activité précédente. Inviter les apprenant·e·s à lire la consigne de l'activité 5.

À deux. *Faites l'activité 5 : lisez les propositions et dites si elles sont vraies ou fausses.*

Pour la mise en commun : lire les propositions une à une à voix haute et inviter les apprenant·e·s à lever le pouce s'ils ou elles pensent qu'elle est vraie , ou à le baisser si elle est fausse .

### Pistes de correction / Corrigés :

Vrai : 2, 3, 5, 7 et 8.

Faux :

1. À l'impératif, il y a 3 personnes.

4. Si on utilise « y » ou « moi » ou « toi »..., on le place **après** le verbe.

6. On utilise **le conditionnel** pour être poli.e.

## ÉTAPE 4 – LES COULISSES DES JEUX VIDÉO

### → Identifier les caractéristiques des héros de jeux vidéo (activité 6)

Éducation aux médias – petits groupes – 15 min (support : fiche apprenant)

Répartir la classe en petits groupes de 3 ou 4 apprenant.e.s. Inviter les apprenant.e.s à prendre connaissance de l'activité 6.

En petits groupes. *Faites l'activité 6 : vous connaissez maintenant Bayek, le héros d'Assassin's Creed Origins ; vous connaissez aussi sans doute Lara Croft, l'héroïne de la série Tomb Raider. Complétez la présentation de Bayek sur le modèle de celle de Lara Croft.*

*Quelles sont les caractéristiques des héros des jeux d'action-aventure ? Complétez les informations.*

Laisser aux groupes le temps d'échanger, puis faire un tour de classe à l'oral. Inciter les apprenant.e.s à faire des phrases complètes lors de leurs présentations.

### Pistes de correction / Corrigés :

**Bayek** est medjaï ; il est combattif et il aime aider les autres (le pharaon et son fils Khemou). Avec les autres, il est à l'écoute, il donne des conseils, mais il sait aussi se faire respecter. [...]

**Le héros de jeu d'action-aventure** peut être une sorte de soldat (comme Bayek ou Prince dans *Prince of Persia*) ou archéologue (pour retrouver de vieux objets). En général, c'est un personnage plutôt fort, sportif. Il est assez intelligent : il peut trouver une solution à n'importe quel problème. Il est souvent seul, et quand il travaille avec d'autres personnages, il leur donne souvent des ordres. [...]



Pour la première fois, dans *Assassin's Creed Odyssey*, le dernier épisode de la franchise, il est possible de choisir entre un héros, Alexios, et une héroïne, Cassandra.

### → Faire la critique d'un personnage de jeu vidéo

Éducation aux médias, production orale – groupe-classe, petits groupes, individuel – 10 min

En groupe-classe. *Pour vous, Bayek est-il un bon personnage de jeu vidéo ? Pourquoi ?*

Laisser quelques minutes de réflexion aux apprenant.e.s, puis recueillir les propositions à l'oral. Inciter les apprenant.e.s à répondre spontanément et sans appréhension, puisqu'il s'agit d'une question subjective.

### Pistes de correction / Corrigés :

Pour moi, c'est un bon personnage parce qu'il est fort et qu'il a un vrai rôle dans la société. Pour moi, c'est un peu une caricature. [...]

## ÉTAPE 5 – À LA PLACE DU HÉROS

### → Imaginer les mots d'un héros de jeu vidéo pour encourager son équipe

Production écrite – binômes – 10 min (support : fiche apprenant)

Reproduire la grille suivante au tableau ; elle servira de guide aux apprenant.e.s.

| Ordres | Conseils | Motivation | Autre |
|--------|----------|------------|-------|
|        |          |            |       |

Constituer des binômes et les inviter à prendre connaissance de l'activité 7. En vérifier la bonne compréhension.

À deux. *Faites l'activité 7 : dans le prochain épisode d'Assassin's Creed, le héros ou l'héroïne travaillera cette fois en équipe. Choisissez une des situations ci-dessous. Que dit le héros (ou l'héroïne) à ses partenaires dans cette situation ?*

*a. Le héros / L'héroïne et son équipe sont pris au piège et ils organisent leur défense.*

*b. Le héros / L'héroïne motive son équipe après une épreuve difficile.*

*c. Le héros / L'héroïne organise les prochaines étapes au début de l'aventure.*

Préciser aux apprenant·e·s qu'ils·elles peuvent s'appuyer sur le tableau pour orienter leur réflexion. Circuler dans la classe pour apporter aide et correction éventuelles aux binômes.

Pour la mise en commun : proposer à chaque binôme de donner un ou deux élément·s pour chaque colonne.

### **Pistes de correction / Corrigés :**

Situation a. :

Ordres : Ne faites pas de bruit ! Suivez-moi ! / Restez-là ! / Toi, viens avec moi ! Allez par-là ! [...]

Conseils : Faites attention ! / Soyez prudents ! [...]

Motivation : Ayez confiance ! / On va y arriver ! Encore un petit effort ! / Plus vite ! / Faites-moi confiance ! [...]

Autre : Ça, c'est du travail d'équipe. / Nous devons travailler ensemble ! [...]