

# CRÉER

## Jumanji - Concevoir un jeu en réalité augmentée | CE1

### Apports pédagogiques

Ce projet original et pluridisciplinaire de création de jeu en réalité augmentée à destination des pairs et de leurs parents a permis de favoriser l'engagement des élèves et la collaboration en développant chez eux la perception de l'utilité des tâches.

### Références aux programmes

Lecture et compréhension de l'écrit :

- Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves.

Écriture :

- Copier ou transcrire, dans une écriture lisible, un texte d'une dizaine de lignes en respectant la ponctuation, l'orthographe et en soignant la présentation.
- Rédiger un texte d'environ une demi-page, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire.
- Améliorer un texte, notamment son orthographe, en tenant compte d'indications.

Langage oral :

- Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues - notamment raconter, décrire.

Arts plastiques

- Réaliser et donner à voir des productions plastiques de natures diverses.
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.

Questionner le monde :

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.
- Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes, et quelques représentations du monde.

Construire une culture civique :

- Participer et prendre sa place dans un groupe.

### Compétences numériques

- Produire ou numériser une image ou un son.



### Descriptif de l'action

La classe a étudié l'album *Jumanji* de Chris Van Allsburg : *Jumanji* est un jeu d'aventures dans la jungle qui ressemble à un jeu de l'oie, à la différence près que le message de chaque case devient réalité : le lion attaque vraiment, des singes saccagent la cuisine, les pluies de la mousson inondent le salon... Une fois le jeu commencé, la seule issue est d'aller jusqu'au bout, de sortir de la jungle et d'atteindre Jumanji.

La classe a décidé de créer son propre jeu en utilisant la réalité augmentée.

Des portes ouvertes ont été organisées dans l'école pour que les parents et les autres élèves puissent y jouer.

#### Organisation pédagogique :

- en classe entière : étude de l'album, participation à un escape game *Jumanji* créé par l'enseignant.
- par binômes et pour une case donnée : choix d'un personnage et du lieu d'action, écriture des conséquences correspondantes et de la description de l'aventure qui en découle, réalisation d'une peinture représentant le lieu, mise en voix du message délivré par le personnage avec l'application *ChatterPix*, puis association de la case et de l'aventure par le biais de l'application de réalité augmentée *HP Reveal* (détails en page 2).

#### Lieux :

salle de classe, salle annexe pour les enregistrements.

#### Matériel et supports utilisés :

- album, matériel de peinture et tablettes *iPad*.

#### Ressources numériques utilisées :

- applications [ChatterPix](#) et [HP Reveal](#).

## Retour sur la mise en oeuvre

---

Ce type de travail peut être utilisé pour n'importe quel jeu de l'oie.

Pour créer les "auras" et associer la case sur support papier et la vidéo correspondante qui constitue l'"overlay" (élément augmenté qui apparaît lorsque l'on scanne l'image avec la tablette) :

- 1- Les élèves photographient leur peinture représentant le personnage protagoniste.
- 2- Pour que ce personnage puisse annoncer ce qui va arriver, les élèves s'enregistrent et le font parler avec l'application *ChatterPix* après avoir inséré l'illustration numérisée.
- 3- Avec l'application *HP Reveal*, les élèves associent la case numérotée à la vidéo de leur personnage (en scannant une case, un personnage annonce alors l'action associée).

Pour mettre à disposition le jeu hors de la classe et ne pas être dépendant de la connexion Internet, il faudra paramétrer le compte *HP Reveal* sur chaque tablette afin qu'elle comporte déjà les vidéos en cache. Les vidéos se déclenchent alors sans connexion internet puisqu'elles sont déjà disponibles dans l'application avec le compte ouvert.

## Constats et remarques éventuels du référent numérique

---

Pour que l'application de réalité augmentée fonctionne de manière optimale, il faut un environnement assez bien éclairé.

Afin que les élèves puissent manipuler l'application de réalité augmentée, il a fallu faire le choix de créer des "auras" (association de l'image et de la vidéo qui se superpose) directement à partir de la tablette mais en réalité, le déclenchement fonctionne beaucoup mieux en les créant à partir du site [HP Reveal Studio](https://www.hp-reveal.com/), mais cela n'a pu être fait par les élèves (contraintes matérielle et de temps).

## Pour aller plus loin

---

Visionner la vidéo illustrant cette action :

<https://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=39395>