

# FICHE MÉDIATION : Makey Makey Manette de jeu vidéo

## OBJECTIFS

- Aborder des notions d'électronique comme la conductivité des objets...
- Développer la motricité et l'autonomie.
- Aborder la culture vidéoludique.

## PUBLIC

- Tout public
- Dès 6 ans pour le bricolage

## DURÉE

- Atelier : 50min

## MATÉRIEL

- 1 carte Makey Makey
- 1 ordinateur
- Matériaux conducteurs

## CONTEXTE

- Atelier occasionnel en lien avec une thématique temporaire

## BUDGET

- Carte Makey Makey : 50€  
Disponible en prêt à la BDV

## PRATIQUE

- 1 médiateur
- 6 participants

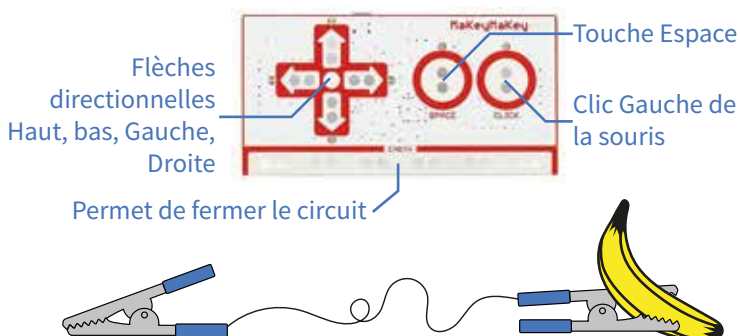
## EN BREF

Le but de cette activité est de fabriquer une manette en pâte à modeler et de l'utiliser pour jouer à un jeu. Par exemple, PacMan. Ce sera l'occasion de présenter aux participants le jeu et de leur faire découvrir une nouvelle manière de contrôler leurs jeux vidéo !

## COMMENT ÇA MARCHE

La carte Makey Makey est un micro contrôleur Plug&Play (brancher, jouer). Elle peut donc fonctionner directement sans programmation.

Il suffit d'associer les boutons de la carte à une action en utilisant tout type de matériel conducteur (Pincres crocodiles, pâte à modeler, fils de fer, aluminium, eau, fruits & légumes...)



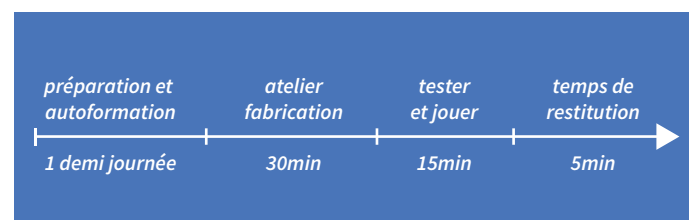
Il ne vous reste plus qu'à sélectionner une application avec laquelle votre manette DIY\* va interagir. Par exemple : [www.thepcmanwebsite.com/media/pacman\\_flash/](http://www.thepcmanwebsite.com/media/pacman_flash/)

## AU PRÉALABLE

- Vous pouvez proposer une animation clé en main en ayant préparé tous les éléments à l'avance (le jeu et les matériaux conducteurs)

- Ou bien vous pouvez proposer un atelier plus long sur plusieurs séances afin d'imaginer dans une réflexion collective et pédagogique la conception d'un jeu vidéo (type de gameplay, personnages joueurs, méchants, décors, etc. Auquel cas, vous devrez maîtriser l'application de programmation visuel Scratch et intégrer des ateliers créatifs pour dessiner les éléments du jeu

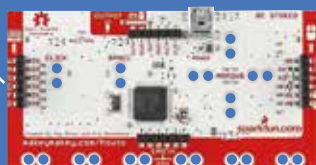
\*De l'anglais Do It Yourself : fais-le toi-même



## POUR ALLER PLUS LOIN

- Trouver de l'inspiration de projets Makey Makey ou intégrer une initiation à la création de jeu vidéo (Dessin et programmation) - <https://scratch.mit.edu/>
- Quelques tutoriels de création de jeux vidéo
  - [https://www.wikidebrouillard.org/wiki/Scratch:\\_Cr%C3%A9er\\_votre\\_premier\\_jeu\\_simple\\_avec\\_scratch](https://www.wikidebrouillard.org/wiki/Scratch:_Cr%C3%A9er_votre_premier_jeu_simple_avec_scratch)
  - <http://co-dev.org/scratch-le-tutoriel/>
- Du côté des livres
  - J'apprends à programmer avec Scratch aux éditions Usborne
  - J'apprends à coder avec Scratch 3 aux éditions Eyrolles
  - Crée ton jeu de plates-formes avec Scratch aux éditions Gallimard jeunesse
  - Programmer avec Scratch en s'amusant pour les nuls aux éditions First Interactive
- Utiliser les boutons au verso de la carte Makey Makey avec touches de clavier et souris

Touches du clavier  
W, A, S, D, F et G



Souris  
Haut, bas, gauche, droite  
Clic gauche, clic droit

## DÉROULÉ

- Expliquer le déroulé de la séance. Présenter le fonctionnement de la carte électronique et enfin quelques principes de conductivité électronique (quelles matières permettent et ne permettent pas de transporter l'électricité)
- Expliquez à vos participants de systématiquement brancher une pince crocodile sur deux des trous sur la partie inférieure du Makey Makey : La Terre.

- Faites réaliser les différents boutons aux participants avec le matériel conducteur que vous avez choisi. Nous aurons besoin de 4 flèches directionnelles et de deux boutons : espace et clic.

- Câblez. Pour chacune des touches à votre disposition, vous devez insérer l'extrémité d'une pince crocodile câble et le reliez à la touche correspondante sur la carte Makey Makey. Vous pouvez ensuite installer de façon stable les différentes parties de la manette sur son support. Vous devez à l'issue de cette étape avoir relié tous les éléments à chacune des touches du Makey Makey.

- En utilisant le câble USB, relier le Makey Makey à l'ordinateur. Tout en tenant le fil «Terre» dans votre main, essayez d'appuyer sur les différentes touches de la manette. S'il n'y a pas de réponse, vérifiez les branchements. Laissez les participants jouer plusieurs parties. S'ils sont joueurs, n'hésitez pas à organiser un concours. Les participants peuvent également alterner entre la manette Makey Makey et le clavier classique.

*La Direction Départementale des Bibliothèques peut vous prêter des kits Makey Makey et vous aider à concevoir un projet d'animation.*

## AUTRES MANETTES

Tapis de danse

