

ROCK IS DEAD

Serious Game

INDICATIONS POUR LA MISE EN ŒUVRE DU JEU EN CLASSE.

Ce jeu a été pensé pour une exploitation au Lycée, pour les deux Spécialités Musique et HGGSP en classe de Première. Cependant, le jeu est exploitable en éducation musicale au cycle 4 et en option musique en classe de Seconde.

Il ne nécessite aucun pré-requis dans aucune des deux disciplines. Un avant-propos sous forme de vidéo explique, au début du jeu, la situation de la jeunesse américaine dans les années 50, berceau du Rock.

Le jeu est pensé comme une introduction à une séquence et engage les enseignants à un *feedback* après le jeu en visant plus spécifiquement tel ou tel axe, champ de questionnement ou problématique des programmes des deux spécialités.

Avant de commencer :

Le jeu dure, environ, 1 heure.

Les élèves peuvent jouer seuls ou à deux, sur une tablette ou un ordinateur avec des écouteurs ou un système audio.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

Introduction :

- Choix du personnage interprété : les joueurs devront choisir entre Lila (qui doit détruire le Rock) et Damian (qui doit le sauver). Les deux personnages vont traverser 3 espaces temps (les années 50 aux Etats-Unis, les années 60 en Grande Bretagne et la fin des années 60 aux Etats-Unis). Certaines activités sont communes aux deux personnages, mais beaucoup varient. Il est donc possible de jouer deux fois avec une expérience de jeu différente. Une fois les vidéos de présentation visionnées, il faut cliquer sous la photo du personnage choisi « joue avec moi ».

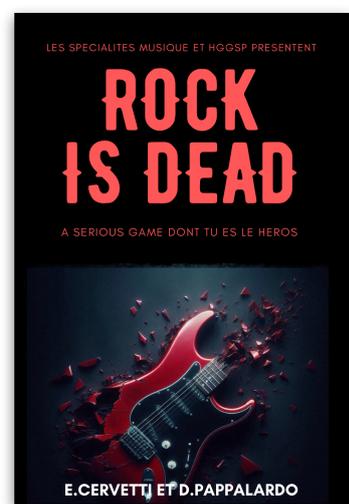
POUR DAMIAN :

ÉPOQUE 1 :

- Il faut cliquer sur le téléphone puis sur la télé. Une fois la vidéo terminée, il faut cliquer à nouveau sur le téléphone pour appeler Vera. Ensuite, pour faire apparaître les mails, il faut cliquer sur « Gmail », en haut du téléphone. La carte d'embarquement apparaît, cliquer dessus. Cliquez sur la carte de Singapour, elle ouvre une vidéo. Pour aller à la page suivante, il faut cliquer sur la flèche rouge en bas à droite.
- Symboles du Rock : en déplaçant la main sur les différents éléments de la photo, les élèves découvrent des symboles du rock. Et en cliquant sur le personnage de Daikin, une vidéo interactive apparaît. Répondez aux questions puis prendre « la main » et la passer sous le personnage à droite. Page suivante, il faut cliquer sur le téléphone puis, sous la vidéo de voyage dans le temps, cliquez sur « 1953 ».
- Une fois le studio Sun Records sélectionné, il faut trouver Elvis et cliquer sur lui. Sur la nouvelle image il faut à nouveau cliquer sur Elvis puis le pick up. Vous choisissez d'attraper Elvis et de le faire monter sur le trottoir. Après la vidéo, il faut cliquer sur « Damian save the king » et une flèche rouge apparaît en bas à droite pour la suite de l'aventure.

ÉPOQUE 2 :

- Après avoir écouté l'IA présenter la quête, cliquez sur la porte du Cavern Club pour y entrer.



- Après avoir écouté Paul McCartney, il faut cliquer sur la porte pour entrer dans la salle de concert.
- Dans la salle, il faut trouver 3 indices qui expliqueront ce qu'est un *riff* : un exemple à écouter dans le Jukebox, un papier avec la définition et Brian Epstein accoudé au bar qui l'explique. Puis cliquer sur la flèche rouge.
- Il faut écouter la vidéo interactive et compter, pour chaque extrait, le nombre de *riffs*. Quand cela est terminé, il faut cliquer sur le cadenas en bas à droite et descendre à la cave. Code à trouver : 84611. Ouvrir la porte.
- 1967 : prendre la main et la passer sur l'annuaire. Il faut chercher le numéro de téléphone du « Parisian Club ». Puis il faut cliquer sur la photo de Ronan O'Rahily, puis sur la porte de la cabine téléphonique. La flèche rouge en bas à droite permet de composer le numéro de téléphone : 7420416. Cliquer sur le combiné du téléphone qui vient de s'afficher puis la flèche rouge.
- Écoutez Ronan O'Rahily, le producteur de Radio Caroline, après avoir cliqué sur son image. Il faut ensuite écouter la télévision. Au bout d'un certain temps, une IA s'affiche sur le téléphone. Et enfin, la flèche rouge.
- Sur la carte, il faut cliquer entre les côtes anglaises et hollandaises. Vous prenez un semi rigide pour monter sur le bateau de Radio Caroline.
- Le jeu LearningApps consiste à cliquer sur les pièces du puzzle correspondant à la catégorie en bleue au-dessus. Quand vous réussissez le jeu, la fréquence vous est donnée : 558.
- Cliquez sur l'émetteur radio et entrez la fréquence 558.
- Cliquez sur le magnétophone à bande et faites glisser la bande de « Can't buy me love » sur le magnétophone. Puis flèche rouge.
- Cliquez sur la table de mixage puis faire glisser le rond « 1 » sur « mains », le « 2 » sur les potentiomètres « 4 Channel mixer » et le « 3 » sur « out 1 ». Puis flèche rouge.
- Cliquez sur 1969 après la vidéo du passage du temps.

ÉPOQUE 3 :

- Faire glisser le téléphone sur le pilier du pont, une vidéo apparaît. Puis la flèche rouge en bas à droite.
- Dans la carte de San Francisco, cliquez sur le signe « Peace and love ». Après la vidéo, cliquez sur la flèche rouge.
- Regardez la vidéo sur les hippies puis sur l'image qui apparaît. Puis flèche rouge.
- Trouvez Jane, à la fenêtre de l'immeuble. Cliquez sur elle.
- L'ordre : « Vivre libre et en paix » - « l'amour des autres » - « Le partage et la musique » - « Le Psychédéisme ».
- Sur l'image du van, cliquez sur le contact. Écoutez « California dreamin » puis cliquez sur le panneau Woodstock en bas à gauche.
- Cliquez sur Jimi Hendrix puis déplacer la guitare blanche en bas à gauche et la passer sur lui. Une vidéo apparaît. Puis flèche rouge.
- Cliquez sur le batteur de dos. Écoutez Jimi Hendrix puis cliquez sur l'enceinte en bas à droite, sur la photo. Cliquer sur la bombe.
- Cliquez sur « Only Protest songs » : vidéo interactive. Le code est donné à la fin de la vidéo, dans le résumé : 2953.
- Cliquez sur 2030 en bas à droite de la vidéo de voyage dans le temps.

POUR LILA :

ÉPOQUE 1 :

- Sur l'écran de l'ordinateur, il faut cliquer sur le mail souligné en bleu et agrandir l'image.
- Après avoir écouté le message sur l'ordinateur, il faut cliquer sur le téléphone portable sur le bureau puis sur « Singapour ».
- Cliquez sur la carte de Singapour.
- Pour ranger de manière chronologique : Elvis, les Beatles, Woodstock et Ac/DC (mettre sur la frise chronologique les images).
- Après avoir écouté le message du téléphone, il faut cliquer sur l'écran d'iPad et faire le jeu sur LearningApps. Le mot caché est « Liberté ».

- Sur le téléphone, il faut cliquer sur le mail qui apparaît en haut de l'écran. Vous écoutez le Big boss, puis cliquez sur l'écran du téléphone et choisissez une pilule. Puis la vidéo du voyage dans le temps. Enfin, vous cliquez sur « 1953 ».
- Cliquez sur l'image de l'iPad pour écouter le Big Boss. Puis sur la flèche rouge.
- Vous cherchez la devanture du studio Sun Records en vous baladant avec les flèches. Sur l'écran à gauche, vous trouvez l'image (il y est écrit « sun records »).
- Trouvez Elvis sur l'image (avec les flèches), cliquez dessus.
- Encore sur Elvis puis sur le pick up bleu, trouvez la clé sur le fauteuil et démarrez (start).
- Il faut trouver 3 points sur l'image de l'intérieur de la voiture pour pouvoir avancer (clé, pédale et vitesse).
- Cliquez sur l'article de journal annonçant la fin d'Elvis. Puis écoutez le big boss. Et cliquez sur 1962.

ÉPOQUE 2 :

- À l'entrée du Cavern club, écoutez Madisson puis entrez. Cliquez sur le cadenas. Puis sur la flèche.
- Dans le cavern club, écoutez un *riff* (juke box), écoutez Brian Epstein et lisez la définition du Riff. Puis flèche rouge.
- Vidéo interactive du comptage de *riffs* pour Lila : 944.
- Écoutez John Lennon.
- Cliquez sur l'image sur l'iPad, regardez la vidéo, vous la fermez et cliquez sur « 10 downing street » et envoyez.
- Après avoir écouté le 1er ministre, écoutez l'agent secret puis cliquez sur le bras de mer entre la Grande Bretagne et la Hollande. Vous embarquez sur le bateau de Radio Caroline.
- Jeu LearningApps : cliquez sur tout ce qui se rapporte au gouvernement britannique (quand il est en bleu en haut) puis à Radio Caroline. La fréquence de Radio Caroline donnée est 199.
- Reportez 199 sur le clavier à code puis cliquez sur le magnétophone.
- Cliquez sur le magnétophone à bandes et posez une des 3 bandes (« Take five » de Brubeck). Puis flèche rouge.
- Déplacez le « 1 » sur « Mains », le « 2 » sur « Channel 4 » et le « 3 » sur « out 1 ». Flèche rouge.
- Vidéo couloir du temps : 1969 en bas à droite.

ÉPOQUE 3 :

- Déplacez l'iPad sur une zone à droite du pont pour voir la vidéo du Big Boss. Puis flèche rouge.
- Cliquez sur la carte : Haight-Ashbury, sur le symbole Hippie.
- Après la vidéo sur les Hippies, une image apparaît. Cliquez dessus. Flèche rouge.
- Sur la plage, vous vous baladez pour trouver un « moulin ».
- Pour démarrez le van, cliquez sur le bouton sous le volant et écoutez « California Dreamin' ». Puis cliquez sur le panneau Woodstock en bas à gauche.
- Cliquez sur Angel, sur le message puis sur la guitare blanche.
- Cliquez sur « only protest songs ». À la fin de la video interactive, notez le code donné dans « résumé » : 2953. Entrez ce code pour enclencher la bombe. Vous avez fait exploser Woodstock.
- Couloir du temps jusqu'en 2030.

ÉPILOGUE :

Le dernier chapitre est commun aux deux personnages, qui se retrouvent enfin.

- Cliquez sur la femme dans le caisson et entrez l'année : 2030. Puis flèche rouge.
- En cliquant sur un des deux personnages, vous pourrez dialoguer avec lui dans l'application Mizou. Le but étant qu'il vous donne un code : 2512. Puis flèche rouge.
- Il faut faire tourner le mécanisme et refaire à l'identique celui de droite, dans les 3 cercles concentriques. Une fois que c'est fait, une flèche rouge apparaît.
- Après la cinématique de fin, le générique permet d'avoir la liste des musiques écoutées et des sites et applications utilisées pour créer le jeu.