

Fiche atelier :

« Tournoi de Mario Kart »

Nom de l'animation	Tournoi de Jeux Vidéo : Mario Kart
Objectif	Dynamiser la bibliothèque Moment de partage et d'échange
Thème	Jeux vidéo
Type d'animation	Tournoi
Pour quel public ?	Tout public
Nombre de participants	Minimum 4 - Maximum 16
Nombre d'animateurs	Minimum 1
Espace nécessaire	Minimum 20 m2
Internet nécessaire	Non
Durée	Minimum 1h30 (en fonction du nombre de participants)

Matériel nécessaire :

- Console WiiU + 4 manettes
- Piles AA R6
- Jeu Mario Kart 8
- Télévision
- Meuble TV
- Sièges
- [Feuille de jeu \(à adapter selon le nombre de participants\)](#)
- Cadeaux :
 - o [PaperCraft](#) (à imprimer)
 - o Les cadeaux peuvent être fournis par la bibliothèque organisatrice
- Nom des participants sur un bout de papier



Contenu de l'atelier :

- Le tournoi est se déroule en plusieurs temps
 - o Phase de poules (nombre de poules en fonction de participants)
 - o Deuxième tour (Finale ou demi-finale ou « consolante »)
- Dans une poule, il y a la possibilité de choisir le nombre de courses.
Il y a minimum 3 courses courues par poules.
- Les courses sont classées de gauche à droite par niveau de difficulté
- La répartition des poules se fait par tirage au sort

Organisation de la salle

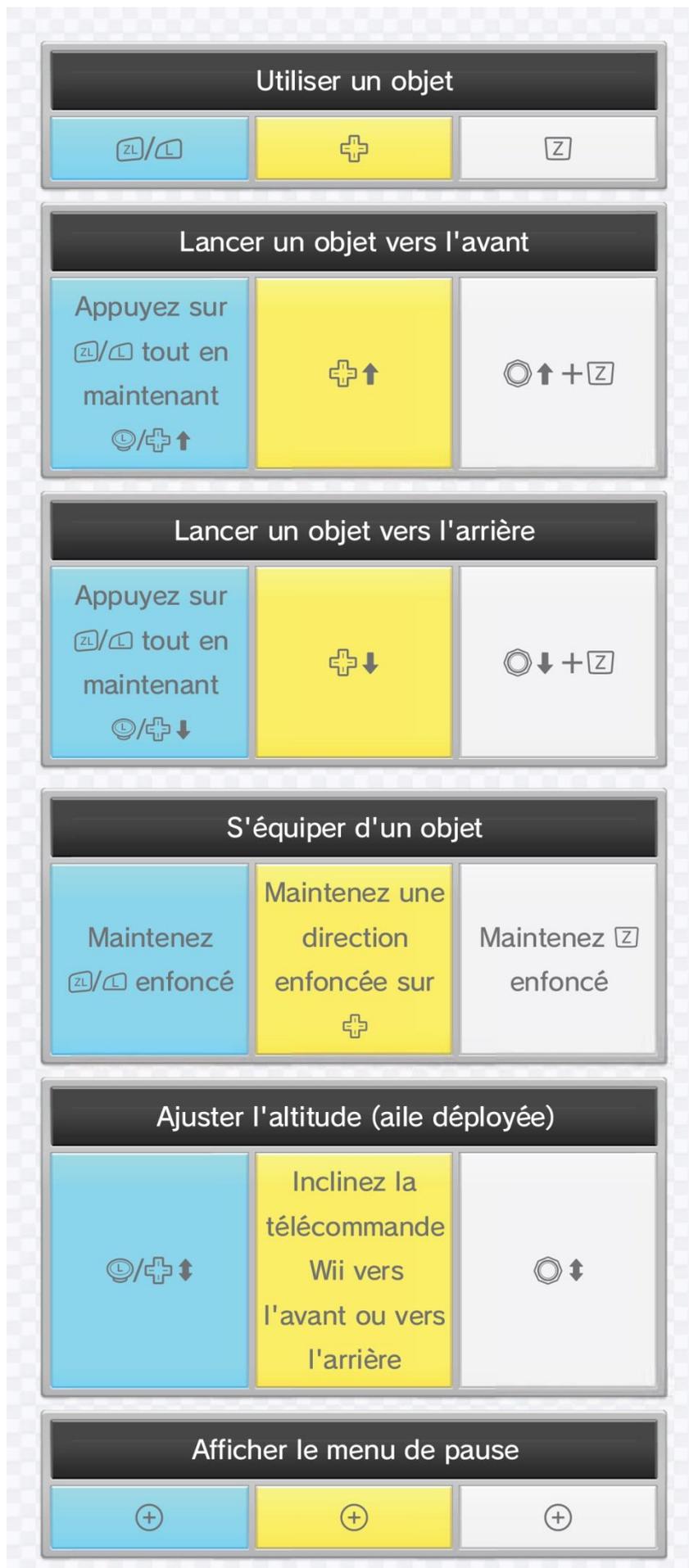
- Prévoir un espace « joueurs » : 4 places devant l'écran
- Prévoir un espace « spectateurs » derrière l'espace « joueurs »

Déroulement de l'atelier :

- **Introduction :**
 - « Bienvenue au tournoi Mario Kart,
Nous allons former X groupes de X joueurs,
Chaque groupe fera X courses
Seuls les X premiers des poules participeront à la finale (ou demi-finale, consolante, ...)
 - o Qui n'a jamais joué ?
 - o Qui peut expliquer les commandes ? »





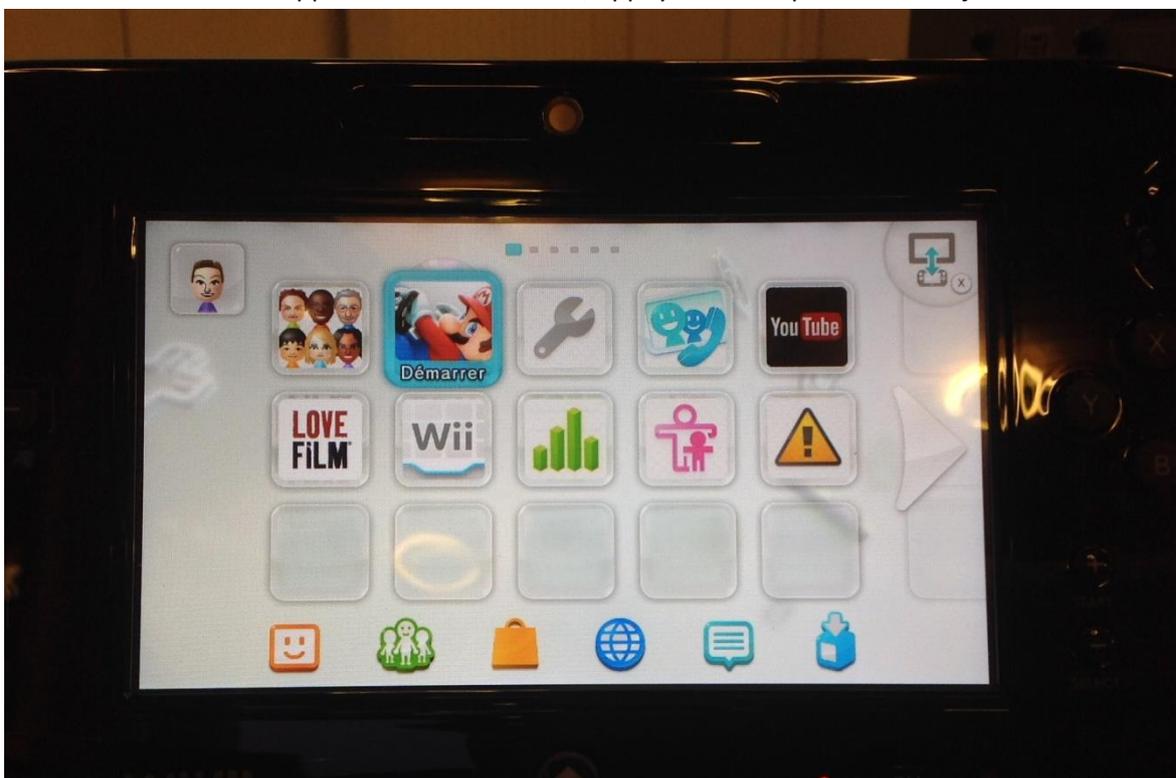


BY NC SA

- **Tirage au sort**
- **Remplir la feuille de jeu**
- **Début des courses**
L'animateur qui choisit les courses.
Suivre les courses inscrites dans la feuille de jeu
- **Remise des cadeaux**

Script

- Insérer le CD Mario Kart dans la WiiU
- L'icône « Mario Kart » apparait sur le Game Pad, appuyez dessus pour lancer le jeu



- Le jeu Mario Kart se lance



- Appuyer sur le **bouton A** avec le **Game Pad** ou avec la **manette 1**. Cette **manette 1** est reconnaissable car une petite lumière apparaît en première position sur celle-ci.



- Avec les **flèches directionnelles de la manette** ou celles du **Game Pad** choisissez le mode « **Multi joueur local** » et appuyer sur le **bouton A**.





- Avec les **flèches directionnelles de la manette** ou **celles du Game Pad**, choisissez le mode « **Course VS** » et appuyer sur le **bouton A**.

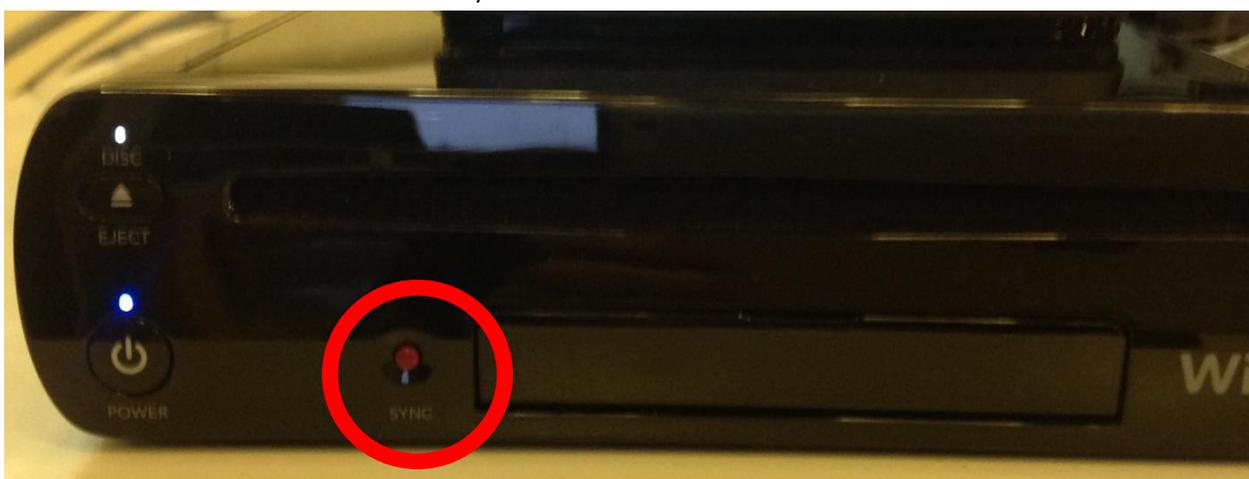


- Sur cet écran, les participants vont choisir leurs personnages. Il faut que chaque participant prenne les manettes en main et sélectionne son personnage avec le **bouton A**.



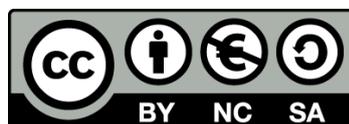


- Attention, si une manette n'est pas synchronisée (c'est-à-dire qu'aucune lumière n'apparaît sur la manette), il faut appuyer sur le bouton **Synchronisation** sur la console WiiU puis sur le bouton **Synchronisation** de la manette (rester appuyer longtemps sur bouton de manette jusqu'à ce que la lumière située sur la manette reste fixe)





- Une fois tous les personnages choisis, appuyer sur **bouton A** pour valider.
- Sur cet écran, les participants choisissent leurs véhicules (véhicules+roues+ailes)
Pour valider le choix appuyer sur le **bouton A**.



- Sur cet écran, l'animateur choisit les caractéristiques de course.



Valider les choix suivants en appuyant sur le bouton A de la manette 1 ou du GamePad :

- **Équipes** : Chacun pour soi
 - **Objets** : Tous les objets
 - **Cylindrée** : 50cc
(Cela correspond à la vitesse des karts – niveau de difficulté)
 - **IA** : IA facile
(Cela correspond au niveau des concurrents dirigés par la console)
 - **Véhicules IA** : Tous les véhicules
 - **Circuits** : Au choix
 - **Nombre de courses** : 3
(Cela correspond aux nombres de courses disputées dans chaque poule)
- **Choisissez la course avec la manette 1 ou le Game Pad**
Une fois la course terminée, il faudra encore choisir deux courses pour obtenir le résultat final de la poule.



Ainsi, les concurrents vont réaliser trois courses à la suite.



- Une fois les courses de la poule terminées (c'est-à-dire 3 courses), recommencer la procédure ci-dessus pour démarrer une autre poule.

