

MATHIEU CERBAI
Neuropsychologue

FICHES JEUX

Tome I - Édition 2024

50 fiches pratiques pour choisir les jeux vidéo
les plus adaptés selon l'âge et les thématiques



ANNEXE DU LIVRE
“JEUX VIDÉO ET SANTÉ MENTALE” (2023)

SOMMAIRE



Mode d'emploi

PEGI : kezaiko ?

PEGI : les pictogrammes

Jeux



Jeux auxquels j'ai
personnellement joué

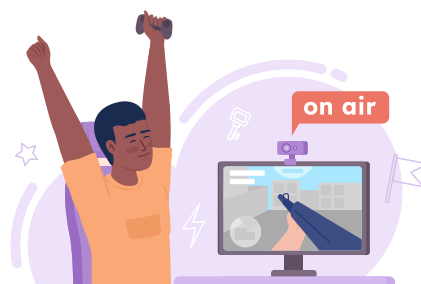
- Alba : a wildlife adventure
- Among Us
-  Animal Crossing : New Horizons
-  Call of Duty
- Chants of Sennaar
-  Civilization VI
- Counter-Strike
-  Cuphead
-  Detroit : Become Human
-  Down in Bermuda
-  FIFA
-  Fortnite
- Gris
- Hidden Through Time
-  Hogwarts Legacy
-  I love finding more cats
- It takes two
- Journey
-  Just Dance
-  Keep talking & nobody explodes
-  League of Legends
-  Little Nightmares
-  Luigi's Mansion 3
-  Mario et Sonic aux JO
-  Mario Kart
-  Minecraft
-  Mini Metro
-  Nintendo Switch Sports
-  Not Not
-  Ori and the Blind Forest
-  Overcooked 2
-  Pianista
-  Pokemon
- Promenade
-  Raft
-  Ravouka, la souris scientifique
- Rocket League
-  Roller Coaster Tycoon
-  Stardew Valley
-  Super Mario Wonder
-  Super Smash Bros
-  Terraria
- The colonists
-  The Last Campfire
- The Last of Us (I et II)
-  The Sims
- The Talos Principle
- Townscaper
- World of Warcraft
-  Zelda : Tears of the Kingdom

MODE D'EMPLOI



Les fiches proposées ici ont pour objectif de vous faire découvrir des jeux vidéo par différents biais. Chaque jeu est présenté avec la même trame :

- **Âge** minimum recommandé
- **Genre(s)** du jeu (e.g. simulation, casse-tête...)
- **Plateforme(s)** où le jeu est disponible
- **Nombre de joueurs** (avec précisions (e.g. en ligne))
- **Contexte** (présentation rapide du jeu et des missions qu'il propose)
- **Mécaniques de gameplay** (ce que le jeu permet de faire et la façon dont il est construit pour l'expérience des joueurs)
- **Thématiques associées** (de quoi le jeu traite et ce que l'on peut aborder avec les joueurs)



En découvrant ces jeux, l'idée est de parvenir à les mettre en lien avec des objectifs particuliers :

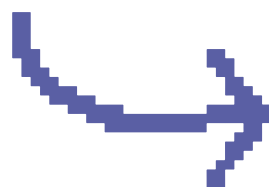
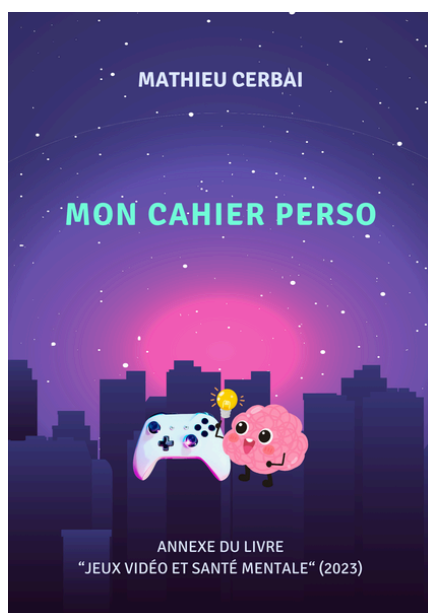
- **Thérapeutiques**
- **Éducatifs / Pédagogiques**

Ainsi, disposer de ces fiches a pour ambition de donner des clés aux :

- **Parents**
- **Aidants**
- **Accompagnants**
- **Soignants**
- Etc.

...pour imaginer la façon dont ils pourraient utiliser certains jeux avec leurs enfants, leurs proches ou les personnes qu'ils accompagnent.

Vous pouvez compléter vos réflexions avec le contenu "Mon Cahier Perso", qui contient des fiches à remplir à destination de ces mêmes publics.



Fiche jeu

MINECRAFT



Editeur : Mojang Studios
Âge recommandé : 7 ans et +

Genre(s) :

- Action-Aventure
- Bac à sable



Nombre de joueurs :  + coopération (en local / en ligne)

CONTEXTE

“Minecraft vous réserve de grandes aventures à vivre bloc par bloc. Explorez des mondes générés aléatoirement et construisez tout ce qui vous passe par la tête, d'un abri de fortune au plus fabuleux des châteaux. Jouez en mode Créatif avec des ressources illimitées, ou creusez jusqu'au centre de la Terre pour fabriquer armes et armures afin de vaincre les dangereux monstres du mode Survie.”
(nintendo.fr)

MÉCANIQUES DE GAMEPLAY

- Exploration
- Monde ouvert
- Bac à sable
- Combats
- Construction
- Divers modes

THÉMATIQUES ABORDÉES

- Créativité
- Planification
- Biomes
- Liberté
- Travail d'équipe
- Découverte