

## PRÉSENTATION

Mario Kart 8 est un jeu de course développé par Nintendo. Le jeu propose 32 circuits différents, dont 16 sont des circuits classiques et 16 sont des circuits inédits. Les joueurs peuvent choisir parmi plus de 30 personnages différents, personnaliser leur kart et utiliser des objets pour ralentir leurs adversaires et prendre l'avantage.



<b>MODE DE JEU</b>	<i>Seul ou en équipe</i>
<b>GENRE</b>	<i>Course/Arcade</i>
<b>JEU COMPÉTITIF</b>	<i>Oui</i>
<b>JEU EN LIGNE</b>	<i>Oui</i>
<b>TEMPS DE JEU</b>	<i>20 min</i>
<b>PLATEFORME</b>	<i>Nintendo Switch</i>

## PRISE EN MAIN

Difficulté :



Compétences :

- Dextérité
- Coordination
- Anticipation
- Prise de décision
- Traitement des informations
- Orientation spatiale



## COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

### Technologie :

Comprendre les spécificités des différents karts et justifier de son choix. Il pourra être proposé un projet pour comprendre comment fonctionne un kart.

### Sciences-Physiques :

Le jeu peut servir pour comprendre la différence entre vitesse et accélération.



### Géographie :

Un travail autour de l'analyse des circuits représentant les différentes villes du monde (Paris, Sydney, Tokyo, ...) différences et similitudes par rapport à la réalité.

## COMPÉTENCES TRANSVERSALES PSYCHO-SOCIALES

### Compétences cognitives :

L'élève est capable de contrôler et de prévoir les différentes courses et personnages en fonction de ses objectifs.

### Compétences émotionnelles :

Capacité à gérer son stress.  
  
L'élève doit apprendre à gérer le stress d'avant course et pendant la course afin d'atteindre son objectif.

### Compétences sociales :

Capacité à résoudre des difficultés.  
  
Plusieurs difficultés peuvent apparaître dans l'apprentissage du jeu et des différentes courses.

## COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

### Informations et données :

Mener une recherche et une veille d'information.

Dans le cadre du travail en géographie, faire une recherche sur les différentes villes représentées dans le jeu.

### Communication et collaboration :

Partager et publier.  
  
Sur le site du collège, publier un article pour partager ses recherches sur les représentations des villes dans le jeu.

### Création de contenus :

Adapter les documents à leur finalité.  
  
Créer le document qui sera partagé dans le cadre du travail sur les villes en utilisant les outils disponibles.