

## PRÉSENTATION

*League of Legends est un jeu de type MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) où deux équipes de 5 joueurs s'affrontent pour détruire le bâtiment principal de l'équipe adverse tout en protégeant le leur. Les joueurs peuvent choisir parmi plus de 150 champions différents, chacun ayant des capacités et des styles de jeu uniques. Le jeu est connu pour son gameplay compétitif, sa communauté active et son environnement en constante évolution.*



## PRISE EN MAIN

Difficulté :



Compétences :

- Dextérité
- Coordination
- Coopération
- Anticipation
- Prise de décision
- Traitement des informations
- Orientation spatiale
- Communication
- Jouer un rôle

<b>MODE DE JEU</b>	Équipe de 5
<b>GENRE</b>	MOBA
<b>JEU COMPÉTITIF</b>	Oui
<b>JEU EN LIGNE</b>	Oui
<b>TEMPS DE JEU</b>	35 min
<b>PLATEFORME</b>	Mac OS / Windows



## COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

<b>Mathématiques :</b> <i>Lecture des courbes de fin de partie, analyse des statistiques en fin de partie.</i>	<b>Français :</b> <i>Aborder des textes issus du jeu vidéo pour faire découvrir les éléments du genre fantasy.</i>	<b>Anglais :</b> <i>Discussion en ligne, vocabulaire du jeu, information sur les mises à jour.</i>
---	---	---



## COMPÉTENCES TRANSVERSALES PSYCHO-SOCIALES

<b>Compétences cognitives :</b> <i>La maîtrise de soi.</i>  <i>En effet, lors d'une partie, l'élève doit planifier ses actions, gérer son attention et prendre conscience de l'environnement du jeu.</i>	<b>Compétences émotionnelles :</b> <i>Réguler ses émotions.</i>  <i>Durant les 35 minutes de jeu, des émotions différentes peuvent émerger (joie, tristesse, stress, colère).</i> <i>a</i>	<b>Compétences sociales :</b> <i>Développer des relations constructives.</i>  <i>Il est nécessaire d'avoir une équipe qui reconnaisse chacun de ses membres et qui arrive à communiquer.</i>
---	--	---

## COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

<b>Informations et données :</b> <i>Gérer et traiter des données.</i>  <i>L'écran de fin de partie expose de nombreuses données analysables par les élèves.</i>	<b>Communication et collaboration :</b> <i>Collaborer, s'insérer dans le monde numérique.</i>  <i>Ce jeu se joue exclusivement en ligne, possède des réseaux d'aide ou de tutoriel, permet de collaborer avec d'autres.</i>	<b>Protection et sécurité :</b> <i>Protéger les données personnelles et la vie privée.</i>  <i>Sensibiliser les élèves sur la protection de leurs données, de leur vie personnelle.</i>
--	--	--