



# Richelieu



## Fiche pour le maître du jeu



### Description du rôle du maître du jeu

---

Ce scénario est atypique car il ne prévoit pas de Maître du jeu. Bien entendu, nous vous recommandons de rester présent et disponible pour assister vos joueurs en cas de problème.



### Indices et solutions

---

Les indices se trouvent déjà dans la boîte "Aide" à disposition des joueurs. Le diagramme comporte aussi les bonnes réponses : n'hésitez pas à vous y reporter.

#### **Solution : Phase 1, équipe A**

- 00. Richelieu : Il n'y a pas assez d'arches sur ces plans de construction
- 02. Richelieu : Liberté est un concept bien étrange
- 08. Richelieu : J'aime les musées dans lesquels vous mettez les œuvres de notre temps
- 11. Richelieu : Je rédige mes mémoires dans un cahier
- 13. Richelieu : Je ne vois pas mes journées passées
- 14. Richelieu : Cet été sera très chaud
- 25. Richelieu : Hier, un messenger d'Égypte a apporté un scarabée vivant





- 26. Richelieu : La dictée est un bon exercice
- 37. Richelieu : Je préfère les cathédrales aux églises
- 39. Richelieu : Les deux armées ont creusé des fossés pour se protéger

## **Solution : Phase 1, équipe B**

- 00. Richelieu : Le roi croit en notre amitié, pas moi
- 06. Richelieu : L'été sera chaud cette année
- 13. Richelieu : La dictée est un bon exercice
- 19. Richelieu : J'aime les musées dans lesquels vous mettez les œuvres de notre temps
- 21. Richelieu : Je ne vois pas mes journées passées
- 22. Richelieu : Liberté est un concept bien étrange
- 24. Richelieu : Hier, un messenger d'Égypte a apporté un scarabée vivant
- 25. Richelieu : Je ne connais pas la pitié
- 28. Richelieu : Je rédige mes mémoires dans un cahier
- 37. Richelieu : Les deux armées ont creusé des fossés pour se protéger

Solution : Phase 1, équipe A

## **Solution : Phase 2, équipe A**

- 7. Bien joué ! - L'ère des mousquetaires ne durera pas cent ans.
- 11. Bien joué ! - Son saut de la foi était superbe.
- 15. Bien joué ! - Je ne peux signer mes mandats sans mon sceau.
- 18. Bien joué ! - Les mousquetaires sont des sots.
- 19. Bien joué ! - Ce son... est-ce l'air joué par les cloches de Notre-Dame ?





### **Solution : Phase 2, équipe B**

- 10. Bien joué ! - Le roi s'en va, l'air de Paris est maussade.
- 12. Bien joué ! - J'erre seul vers le palais, dans ma robe rouge sang.
- 14. Bien joué ! - Le verre produit à Paris vaut bien celui de Murano.
- 16. Bien joué ! - Le seau que porte l'homme est rempli d'un liquide vert.
- 18. Bien joué ! - Le roi s'est plaint 3 fois d'avoir mal au foie.

### **Solution : Phase 3**

Résultats par prononciations :

- San : 4
- Air : 4
- Son : 3
- Ver : 3
- So : 4
- Foi : 3

Résultats par code :

- San + Air : 08
- Son + Ver + So + Foi : 13

Résultat final : 0813



## Briefing

---

Étant donné qu'il n'y a pas de Maître du jeu dans ce scénario, le Briefing se tiendra différemment des autres scénarios de la librairie du projet SpeakER. Vous pouvez toujours consulter les fiches pratiques "**Outil - règles - jeu et sécurité**" et "**Outil - Fiche de profil de l'élève vérifiée**" dans notre [boîte de création](#) qui vous donneront une vision plus complète de l'intérêt du Briefing.

Vous ne jouerez pas un rôle particulier par rapport au jeu. Néanmoins, il peut être l'occasion de faire un rappel sur l'évolution de la langue française dans le temps et notamment les fortes critiques qui ont régulièrement lieu à l'Académie Française concernant l'« appauvrissement de la langue ».

Ce débat est fréquent et anime parfois la scène politique du pays.



## Debriefing

---

Le débriefing avec vos joueurs à la fin d'une partie est très important pour vous permettre d'avoir un retour sur la difficulté du scénario, le plaisir que vos joueurs ont eu, ce qu'ils pensent pouvoir être amélioré, ... Le format de ce scénario est particulier et peut sembler plus académique que la plupart des autres présents dans la librairie du projet SpeakER.

Prenez note des commentaires de vos joueurs et écrivez vos propres réflexions sur le déroulement de la partie. Ainsi, la prochaine fois que vous préparerez ce scénario, vous serez en mesure d'améliorer l'expérience.



Consultez notre guide "[Animation d'une escape room pédagogique pour l'enseignement des langues](#)", le chapitre 6 vous aidera à préparer la séance de débriefing.

Vous trouverez également des ressources utiles dans notre boîte de création, dans les fiches pratiques "**Ressource - Comment organiser le débriefing**", "**Outil - Feuille de route du feedback classique**", "**Outil - Feuille de route**", "**Outil - Formulaire de suivi**" et "**Outil - Liste non exhaustive de problèmes**".

Exemples de questions que vous pourriez poser :

- "Avez-vous aimé le cadre du jeu ?"
- "Si vous pouviez ajouter/modifier quelque chose dans le cadre du jeu, qu'est-ce que ce serait ?"
- "Comment vous êtes-vous senti tout au long du jeu ?"
- ...



## Erasmus+

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

**Code du projet** : 2020-1-FR01-KA201-080646



Ce travail est sous licence Creative Commons. Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, consultez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>