



# Richelieu



## Scenario Description and Roadmap



### Contexte de l'histoire

---

Le dernier court qu'ont effectué les étudiants sur l'histoire de la langue française a attiré l'attention du spectre du Cardinal de Richelieu. Fondateur de la prestigieuse Académie Française, Richelieu est furieux du niveau de langue qu'ont les pratiquants du français.

Il les a donc piégés et ne les libèrera que s'ils démontrent une bonne maîtrise de la langue en résolvant des problèmes que le cardinal va leur soumettre.



## Global explanation

---

Les 2 groupes sont positionnés sur 2 tables différentes. Devant chacun des groupes se trouve :

- La fiche d'instruction de la phase 1
- 3 piles de cartes (rouges, bleues et jaunes)
- La boîte d'aide

Les cartes rouges et bleues sont face visible, tandis que les cartes jaunes sont sur la face cachée.

Sur les cartes rouges apparaissent des mots dont ils devront retrouver la terminaison au pluriel. Les cartes bleues comportent les terminaisons possibles. Les cartes jaunes sont les réponses que peuvent trouver les joueurs : en additionnant les numéros des cartes rouges et bleues correspondantes, les joueurs trouveront les bonnes réponses.

Lorsque les joueurs auront trouvé les 10 réponses, la Phase 1 se finit et ils pourront donner le tas de cartes jaunes obtenues à l'équipe B.

La phase 1 se finit sur les étapes suivantes :

- Donner les 10 cartes jaunes à l'autre équipe,
- Défausser les cartes rouges, bleues et les cartes jaunes non utilisées
- Retirer la fiche « instruction Phase 1 »
- Prendre la fiche « instruction Phase 2 »

Durant cette phase, les joueurs sont toujours séparés. La phase deux utilisera les cartes précédemment obtenues. Les joueurs devront révéler face visible les 2



cartes bleues de la phase 2, ainsi que la pile de réponse face cachée avec les cartes noires.

Cette fois-ci, les joueurs devront identifier si les mots présentés sont des mots féminins ou masculins. Les cartes comportant les mots fonctionnent par paire (A – B – C – D – E). Comme pour l'exercice précédent, les joueurs devront additionner le numéro des cartes rouges et bleues correspondantes mais aussi par paire. Ainsi chaque groupe trouvera 5 cartes. Lorsque les 2 équipes auront résolu la Phase 2, les deux groupes se retrouveront lors de la phase 3.

La phase 2 se finit sur les étapes suivantes :

- Défausser les cartes rouges, bleues et noires non utilisées
- Retirer la fiche « instruction Phase 2 »
- Se rendre sur une autre table où se trouvera un petit coffre avec des inscriptions et fermé par un cadenas à 4 chiffres
- Prendre la fiche « instruction Phase 3 »

La phase 3 est commune pour les deux équipes. Ils devront travailler ensemble pour trouver les homonymes correspondants. Ceux-ci devront être additionnés selon l'inscription sur la boîte pour trouver le code du cadenas et ouvrir la boîte contenant une courte lettre sur laquelle Richelieu les félicite.



## Fiche de route

Le **diagramme** des étapes détaillées est disponible dans un fichier annexe ("diagramme.pdf"). Suivre les **étapes** du diagramme pendant la lecture peut vous aider à comprendre et à visualiser le déroulement de la partie.

### Phase A : Pluriel

#### Étape A.1 – Lettre de Richelieu

Dans un premier temps, les joueurs liront la fiche d'instruction :

**Mesdames, Messieurs,**

Vous vous intéressez à la langue française ? Et bien prouvez moi votre sérieux !

Prenez devant vous les piles de cartes rouges, bleues et jaunes (face cachée) marquées pour votre équipe « Phase 1 » en bas à droite. Révélez les cartes rouges et bleues et découvrez ce qui vous attend ! Le **pluriel** des mots est parfois trompeur...

Si vous trouvez les 10 bonnes combinaisons (1 carte rouge + une carte bleue), vous trouverez les 10 cartes jaunes correspondantes. Attention : les cartes bleues peuvent être utilisées plusieurs fois.

Lorsque vous et vos collègues de l'autre équipe auront terminé, défaussez-vous de cartes rouges, bleues et jaunes que vous n'avez pas utilisées. Passez les cartes jaunes des bonnes réponses à l'autre équipe.

Piochez ma seconde lettre et défaussez celle-ci.





### Étape A.2 – Les cartes rouges (Équipe A)

Les joueurs révéleront les cartes rouges suivantes :

- 0 +. Richelieu : Les mousquetaires sont moches comme des **pou-**
- 1 +. Richelieu : Les mousquetaire sont de la couleur du roi : ils sont **bleu-**
- 2 +. Richelieu : Pour plaire au roi, je vais lui envoyer des **cadeau-**
- 3 +. Richelieu : Entretenir les mousquetaires coute beaucoup de **sou-**
- 4 +. Richelieu : Hier la foule m'a envoyé des **oeuf-**
- 5 +. Richelieu : Les taxes font augmenter les **prix-**
- 6 +. Richelieu : Les membres de la famille DuJean se caractérisent par leur très gros **nez-**
- 7 +. Richelieu : Je vois mes gardes s'entrainer depuis le **soupir-ail**
- 8 +. Richelieu : Demain la foule enverra au roi des **caillou-**
- 9 +. Richelieu : En punition pour leur échec, mes gardes feront de pénibles **trav-ail**

### Étape A.3 – Les cartes rouges (Équipe B)

- 0 +. Richelieu : Ce **festival** est majestueux
- 1 +. Richelieu : Le roi fait augmenter les **taux** commerciaux
- 2 +. Richelieu : Jean a perdu sa **brebis**
- 3 +. Richelieu : Le roi aime les **cadeaux**
- 4 +. Richelieu : Hier elle était prête du **puits**
- 5 +. Richelieu : Les mousquetaires ne sont pas des **héros**
- 6 +. Richelieu : Le roi aime le **bijou** que je lui ai offert
- 7 +. Richelieu : L'homme dit qu'il aimait ces **festivaux**
- 8 +. Richelieu : Les mousquetaires ont reçu de nouveaux **matelas**
- 9 +. Richelieu : Les **vitraux** de Notre-Dame sont magnifiques



#### Étape A.4 – Les cartes bleues (Équipe A)

Les joueurs révéleront les cartes bleues suivantes :

- + 00. Combinaison : Se termine par "-x"
- + 10. Combinaison : Se termine par "-s"
- + 20. Combinaison : Se termine par "-."
- + 30. Combinaison : Se termine par "-aux"

#### Étape A.5 – Les cartes bleues (Équipe B)

Les joueurs révéleront les cartes bleues suivantes :

- + 00. Combinaison est un mot au "singulier"
- + 10. Combinaison est un mot au "pluriel"
- + 20. Combinaison est un mot au "singulier ou au pluriel"
- + 30. Combinaison est faux

#### Étape A.6 – Les cartes jaunes (Équipe A)

Les joueurs piocheront les cartes jaunes selon les combinaisons qu'ils trouvent entre les cartes rouges et bleues. Les cartes jaunes correctes sont les suivantes :

- 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 oeuvres 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

Les autres cartes porteront le texte suivant :

- Raté ! Prouvez-moi que la langue française n'est pas perdue !

### Étape A.7 – Les cartes jaunes (Équipe B)

Les joueurs piocheront les cartes jaunes selon les combinaisons qu'ils trouvent entre les cartes rouges et bleues. Les cartes jaunes correctes sont les suivantes :

- 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 oeuvres 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





## Phase B : Féminin vs Masculin

### Étape B.1 – Lettre de Richelieu

Après avoir suivi les instructions de la Lettre de Richelieu de la Phase 1, les joueurs liront la fiche d'instruction de la Phase 2 :

**Mesdames, Messieurs,**

Je m'attendais à pire... mais nous n'en avons pas fini !

En complément des cartes jaunes que vous avez reçues de l'autre équipe, prenez devant vous les piles de cartes bleues (face visible) et noires (face cachée) marquées pour votre équipe « Phase 2 » en bas à droite. Révélez les cartes bleues : les mots au masculin et au féminin sont compliqués, même pour des Français.

Quand vous aurez trouvé les 10 réponses correspondant à la combinaison d'une carte bleue avec une carte jaune, vous aurez 5 cartes noire ! Attention : les cartes bleues peuvent être utilisées plusieurs fois.

Lorsque vous et vos collègues de l'autre équipe aurez terminé, défaussez-vous de cartes jaunes, bleues et noires que vous n'avez pas utilisées. Gardez les 5 cartes noires correspondant aux bonnes réponses.

Rendez-vous sur la table au coffret et découvrez ma troisième lettre qui s'y trouve !

Vous pourrez vous débarrasser de celle-ci.





### Étape B.2 – Les cartes jaunes (Équipe A)

Les cartes jaunes que vous avez reçu de l'autre équipe sont les suivantes :

- A 0 +. Richelieu : Le roi croit en notre **amitié**, pas moi
- B 1 +. Richelieu : L'**été** sera chaud cette année
- C 2 +. Richelieu : La **dictée** est un bon exercice
- D 3 +. Richelieu : J'aime les **musées** dans lesquels vous mettez les oeuvres de notre temps
- E 4 +. Richelieu : Je ne vois pas mes **journées** passées
- A 5 +. Richelieu : **Liberté** est un concept bien étrange
- B 6 +. Richelieu : Hier, un messenger d'Égypte a apporté un **scarabée** vivant
- C 7 +. Richelieu : Je ne connais pas la **pitié**
- D 8 +. Richelieu : Je rédige mes mémoires dans un **cahier**
- E 9 +. Richelieu : Les deux armées ont creusé des **fossés** pour se protéger

### Étape B.3 – Les cartes jaunes (Équipe B)

Les cartes jaunes que vous avez reçu de l'autre équipe sont les suivantes :

- A 0 +. Richelieu : Il n'y a pas assez d'**arches** sur ces plans de construction
- B 1 +. Richelieu : **Liberté** est un concept bien étrange
- C 2 +. Richelieu : J'aime les **musées** dans lesquels vous mettez les oeuvres de notre temps
- D 3 +. Richelieu : Je rédige mes mémoires dans un **cahier**
- E 4 +. Richelieu : Je ne vois pas mes **journées** passées
- A 5 +. Richelieu : Cet **été** sera très chaud
- B 6 +. Richelieu : Hier, un messenger d'Égypte a apporté un **scarabée** vivant



- C 7 +. Richelieu : La **dictée** est un bon exercice
- D 8 +. Richelieu : Je préfère les cathédrales aux **églises**
- E 9 +. Richelieu : Les deux armées ont creusé des **fossés** pour se protéger

#### Étape B.4 – Les cartes bleues (Équipe A & B)

Les joueurs révéleront les cartes bleues suivantes :

- + 0. Combinaison : Mot masculin
- + 5. Combinaison : Mot féminin

#### Étape B.5 – Les cartes noires (Équipe A)

Les joueurs piocheront les cartes noires selon les combinaisons qu'ils trouvent entre les cartes jaunes et bleues. Les cartes noires correctes sont les suivantes :

- 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 ?

#### Étape B.6 – Les cartes noire (Équipe A)

Les joueurs piocheront les cartes noires selon les combinaisons qu'ils trouvent entre les cartes jaunes et bleues. Les cartes noires correctes sont les suivantes :

- 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.

## Phase C : Homonymes

### Étape C.1 – Lettre de Richelieu

Après avoir suivi les instructions de la Lettre de Richelieu de la Phase 2, les joueurs liront la fiche d'instruction de la Phase 3 :

**Mes chers amis,**

Il semblerait que je me sois trompé sur vous. Mais un dernier test vous attend pour voir si vous êtes digne ou non de mon héritage !

Avec l'autre équipe, mettez en commun vos cartes noires et trouvez les homonymes nécessaires pour ouvrir ce coffret et obtenir mon trésor le plus précieux !

### Étape C.2 – Les cartes noires

Les cartes noires mises en commun sont les suivantes :

- L'**ère** des mousquetaires ne durera pas **cent** ans.
- **Son** **saut** de la **foi** était superbe.
- Je ne peux signer mes mandats **sans** mon **sceau**.
- Les mousquetaires **sont** des **sots**.
- Ce **son**... est-ce l'**air** joué par les cloches de Notre-Dame ?
- Le roi **s'en** va, l'**air** de Paris est maussade.



- J'**erre** seul **vers** le palais, dans ma robe rouge **sang**.
- Le **verre** produit à Paris vaut bien celui de Murano.
- Le **seau** que porte l'homme est rempli d'un liquide **vert**.
- Le roi s'est plaint 3 **fois** d'avoir mal au **foie**.

### Étape C.3 – Coffre de Richelieu

Le coffret est fermé par un cadenas à 4 chiffres. Il se trouve 2 inscriptions sur la face avant du coffret :

- A gauche : San + Air
- A droite : Son + ver + so + foi

Le code pour ouvrir le cadenas est le 0813

### Étape C.3 – Trésor de Richelieu

Dans le coffret se trouve une lettre :

**Mes chers amis,**

Félicitations ! Je vous offre la plus grande de mes richesses : cela vaut bien plus que tout mon or, mes bijoux et mes titres... je vous offre mon estime !

Soyez fiers mes chers amis.



## 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.

**Project code :** 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>