



L'incendie des Tuileries



Fiche pour le maître du jeu



Description du rôle du maître du jeu

Pour vous aider à comprendre votre rôle de **maître de jeu** (MJ), n'hésitez pas à consulter les fiches "**Outil - Feuille de route**" et "**Outil - Formulaire de suivi**" dans notre boîte de création. Le chapitre 4 de notre guide « [Animation d'une escape room pédagogique pour l'enseignement des langues](#) » est également une ressource que vous pouvez consulter.

Pour cet Escape Game, le maître du jeu fait également le briefing et le débriefing de la séance. Il va présenter les règles du jeu mais également faire la mise en contexte. Le MJ jouera le rôle du guide du musée et présentera le tableau aux joueurs. Pendant le déroulement de la partie, il communiquera avec les joueurs afin de les guider et les aider si besoin. Il va également prendre par au débriefing en révélant sa véritable identité (le fantôme du peintre).

Au niveau de la communication nous vous proposons plusieurs solutions :

- Le MJ peut communiquer par le biais d'un haut-parleur caché (communication auditive).
- Si jamais vous en avez la possibilité et la motivation : vous pouvez adapter la salle de manière à cacher un écran derrière une fausse fenêtre et afficher les





indices dessus (communication visuelle). De cette façon, vous pouvez également intensifier la mise en ambiance avec des halos jaune, orange et rouge pour simuler un incendie s'intensifiant progressivement au fur et à mesure du temps qui s'écoule. Dans ce cas précis, diffuser un bruit de crépitements de feu pendant la partie via des haut-parleurs dissimulés ou de l'autre côté de la porte.

- Vous pouvez ajouter une caméra cachée dans la salle qui soit connectée à un écran afin de voir ce qu'il se passe et intervenir si nécessaire.
- Vous pouvez également faire en sorte que le maître du jeu voit l'intérieur sans avoir à installer de caméra, en délimitant une zone sans l'aide des murs (avec un ruban de travaux par exemple). Le MJ sera positionné en dehors de cette zone.
- Le maître du jeu peut également rester dans la pièce avec les élèves.



Indices et solutions

Étape A.1 – Les portraits et le texte descriptif

Indice(s)

- Napoléon III avait un lien particulier avec sa famille, il était très proche d'eux.
- Toute la famille a posé pour un portrait afin de décorer le Palais.
- Il garde de ses ancêtres un bon souvenir. Il a écrit un texte pour se rappeler d'eux dans le cas d'un vol d'œuvres d'art.

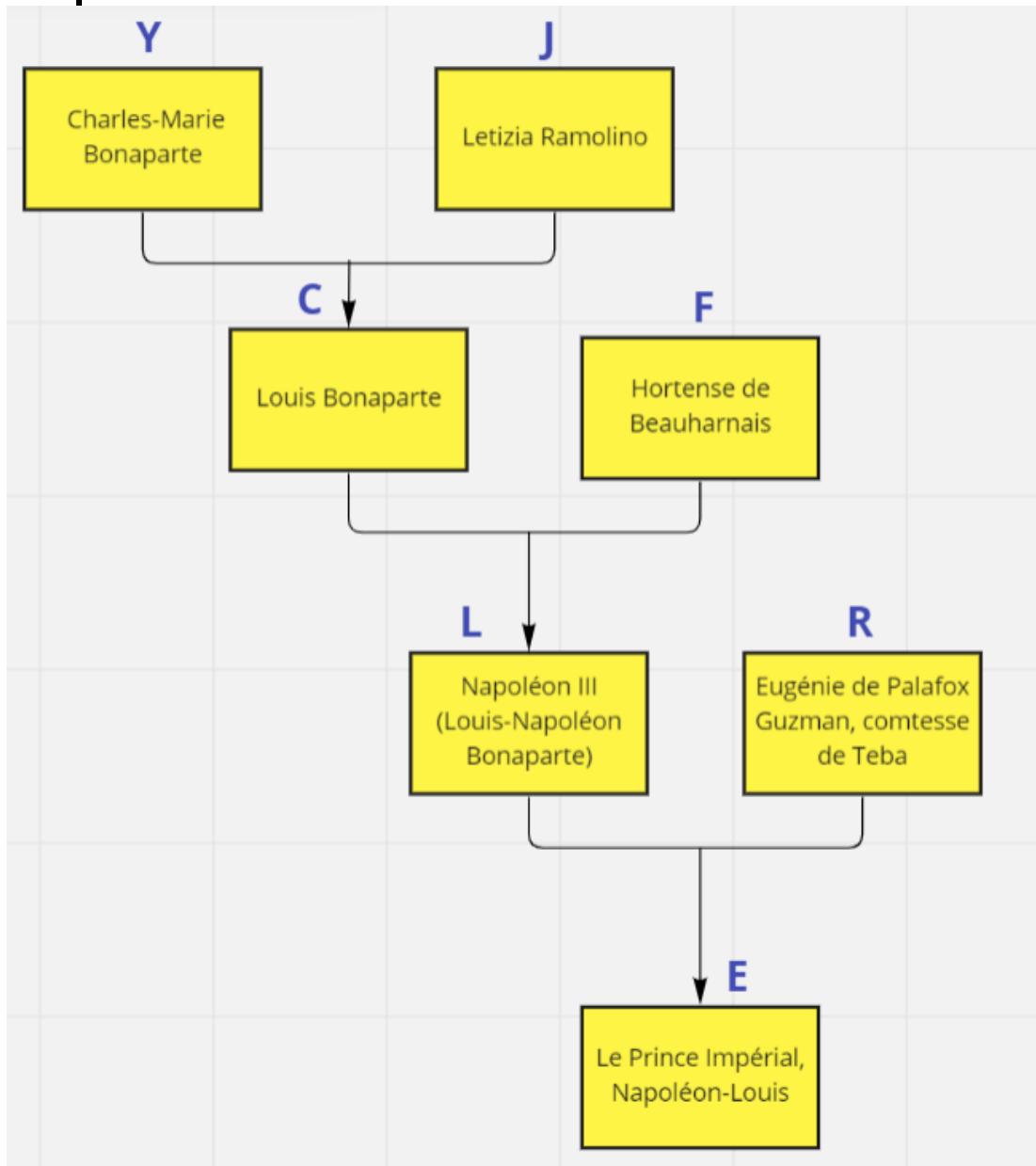


Étape A.2 - L'arbre généalogique

Indice(s)

- Les tableaux pourraient peut-être s'accrocher au mur ?
- Si les joueurs ne trouvent pas un portrait : indiquer un endroit subtilement comme « avez-vous fouillé dans l'étagère ? ».

Solution





Étape A.3 – Trouver le code

Hint(s)

- N'y a-t-il pas un document qui puisse vous aider ? / Avez-vous assez fouillé ?
- Je me demande où nous pouvons retrouver ces mêmes lettres dans la pièce ?

Solution(s)

- **Code** : LFCE

Étape A.4 – Ouvrir le coffre

Hint(s)

- Avez-vous remarqué un endroit où utiliser ce code ?

Étape A.5 – Ouvrir la porte

Hint(s)

- S'il y a une clé, il y a un verrou à ouvrir.

Étape B.1 – Trouver les objets et le registre

Hint(s)

- N'y a-t-il pas un document qui puisse vous aider ? / Avez-vous assez fouillé ?
- Napoléon III et sa famille étaient de grands collectionneurs d'objets divers.
Vous pouvez y jeter un œil ce sont de vraies œuvres d'art.
- Ils notaient tous ce qu'ils faisaient afin de ne pas se faire manipuler par leur mémoire.



Étape B.2 – Trouver le lien entre les dates des objets et le registre

Hint(s)

- Tiens, à quoi peuvent correspondre ces dates ?
- Regardez bien le registre il y a également des dates

Étape B.3 – Trouver les verbes

Hint(s)

- L'empereur avait toujours trois célèbres littéraires qui l'accompagnaient dans ses journées. Ils se disputaient toujours pour savoir quel groupe de verbe de roi préfère.
- Peut-être que vous n'avez pas tout trouvé/utilisé dans la salle précédente.
- Avez-vous cherché [lieu où vous avez caché l'aide mémoire] ?

Étape B.4 – Trouver les éléments pour résoudre l'énigme

Hint(s)

- Avez-vous cherché [lieu où vous avez caché les instructions pour le code] ?

Étape B.5 – Trouver le code

Hint(s)

- Il y a beaucoup de verbes de groupes différents. Peut être peut on les classer pour y voir plus clair ?
- Le code est à chiffres. Que pourrait on compter ?

Solution(s)

Code = 246



Étape C.1 – Trouver le lien cartes comparatifs et les tableaux

Hint(s)

- C'est marrant, j'ai l'impression que ces tableaux veulent nous dire quelque chose.
- La décoration des marches est originale.

Étape C.2 – Cartes à mettre dans le tableau

Hint(s)

- Ces phrases dans l'escalier ont toutes un point commun.
- Napoléon III avait un défaut important : il n'arrêtait pas de se comparer aux autres dans toutes les situations.

Étape C.3 – Compter les cartes

Hint(s)

- Le code est à chiffres. Que pourrait-on compter cette fois-ci ?

Étape C.4 – Trouver le code

Hint(s)

- Avez-vous bien fouillé ?

Solution :

- **Code** : 563



Briefing

En tant que maître de jeu, il est important que vous fassiez une séance de briefing avec vos élèves avant le jeu. Vous pouvez consulter nos fiches pratiques "**Outil - règles - jeu et sécurité**" et "**Outil - Fiche de profil de l'élève vérifiée**" dans notre [boîte de création](#).

Pour cet Escape Game, le briefing comportera également une mise en contexte. Le MJ explique d'abord qui il est : un guide du musée d'Orsay à Paris. Il peut plus ou moins détailler les explications selon le temps et la curiosité des élèves. Le MJ va montrer le tableau aux joueurs, en leur donnant au minimum les informations suivantes : le nom du peintre, le nom du tableau, la date du tableau, et l'évènement dépeint. Il peut également ajouter des informations sur le contexte historique et politique de l'évènement (facultatif).



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, ...

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 ?"
- ...

Spécifiquement pour cet Escape Game : n'oubliez pas de révéler votre identité en tant que fantôme du peintre.



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>