



# Une démocratie à la belge



## Description du scénario et feuille de route



### Contexte de l'histoire

---

L'histoire se passe à 4 périodes successives différentes proches dans le temps. Le jeu s'organise en 4 groupes, chacun commençant à une date différent : en 1789, 1792, 1800, 1828. Chacune de ces dates correspond à un événement important qui a mené, à termes, à la création d'un état belge indépendant et démocratique. Les joueurs des différents groupes évolueront au travers d'une Europe en crise, où essaient les idéaux de la révolution française.

Inspiré de faits historiques, ce scénario utilise néanmoins une part de fiction, pour les besoins du jeu. Les dates et événements historiques sont néanmoins véridiques.

Pour cet Escape Room, les joueurs incarneront les membres d'une société secrète, L'ASPIDB (**A**ssociation **S**ecrète **p**our l'**I**nstauration d'un **D**émocratie **B**elge), une association fictive qui, pour l'histoire, tire les ficelles de la politique internationale au 18<sup>e</sup> et 19<sup>e</sup> siècle pour atteindre ses objectifs.



## Explication globale

---

Les joueuses et joueurs sont répartis en 4 groupes : les verts, les rouges, les jaunes et les bleus. Chaque groupe reçoit un tas d'environ 15 cartes numérotées et de la couleur du groupe.

Chaque groupe peut dévoiler la carte 1 au signal du Maître du jeu.

Le groupe vert commence son histoire en 1789, et découvrira, en avançant de carte en carte, grâce aux énigmes du jeu, la mise en place des « États Belgique Unis », période de courte indépendance du territoire de la Belgique actuelle.

Le groupe rouge, quant à lui, débute en 1792, peu de temps après que les « États Belgique Unis » se soient fait reconquérir par l'armée impériale du Saint Empire Germanique. Les élèves feront évoluer le jeu, formeront une alliance avec la jeune République Française pour obtenir à nouveau l'indépendance de la Belgique. Ils découvriront que, malgré les efforts et promesses, la France annexera la Belgique, qui n'obtiendra donc pas son indépendance.

Le groupe jaune débute quant à lui en 1800. Le territoire belge est sous autorité Française, et plus précisément sous le pouvoir de Napoléon Bonaparte. Les joueurs et joueuses tenteront d'enclencher la chute de l'empereur français, dans l'espoir d'obtenir l'indépendance et de pouvoir instaurer une démocratie. Cependant après la défaite de Napoléon, le congrès de Vienne de 1815 en décidera autrement. Le territoire de la Belgique sera finalement donné au Roi Guillaume d'Orange pour former le Royaume des Pays Bas avec les Pays bas du Nord.

Enfin, le groupe bleu débutera l'histoire en 1828. Ils découvriront comment les belges vécurent la période sous Guillaume d'Orange. Ils verront, ensuite, comment



la révolution belge de 1830 s'est agencée pour avoir, enfin, un état belge indépendant sous régime démocratique.




## Feuille de route

Les **diagramme** des étapes détaillées est disponible comme **document annexe** (« diagramme.pdf »). Parcourir les étapes sur le diagramme durant votre lecture peut vous aider à comprendre et à **visualiser** comment l'Escape Room pédagogique va se dérouler




### Phase A – Tutoriel et mise en contexte

La première phase est une phase courte, ayant pour but de familiariser les joueurs avec les mécaniques du jeu, via une énigme à faible difficulté.

L'enseignant ou l'enseignante commence par expliquer les règles du jeu. Si besoin, vous pouvez avoir recours à la L1 de vos apprenant pour être certains que les règles sont bien comprises par tous.

- Les cartes, distribuées face cachée, sont numérotées. Cette indication va servir à savoir quelles cartes peuvent être retournées. Exceptée la carte n°1 qui débute le jeu, aucune carte ne peut être retournée face visible tant qu'aucun indice n'indique le contraire
- Il y a des symboles sur les cartes :
  -  la carte X référée doit être défaussée (retirée du jeu)



-  cette carte peut être combinée à une carte portant le symbole complémentaire  . L'addition du nombre inscrit sur ces deux cartes indique la prochaine carte qui peut être dévoilée.
-  Ce symbole indique que les joueurs doivent se rendre sur le plateau de jeu au centre de la pièce pour y effectuer une action.

L'enseignant ou l'enseignante explique que, pour chaque carte dévoilée, un membre de l'équipe, différent à chaque tour, devra lire le contenu de la carte ainsi que décrire l'illustration de la carte, au reste du groupe, avant pouvoir leur montrer celle-ci. Les élèves peuvent être rassurés : le texte sur les cartes n'est jamais très long.

Il y a 4 paquets de couleurs différentes. Les 4 paquets des couleurs **vertes, rouges, bleues et jaunes** sont distribuées aux différents groupes, mais ils ne peuvent pour l'instant retourner aucune carte.

Le contexte du jeu est expliqué aux apprenants. Chaque groupe reçoit une feuille sur laquelle est inscrit le texte suivant, qu'ils pourront parcourir en même temps que le texte sera lu par le ou la professeur :

« Vous êtes membres d'une société secrète agissant dans l'ombre au 18<sup>ème</sup> et 19<sup>ème</sup> siècle.

Cette société secrète est l'**A**ssociation **S**ecrète **p**our l'**I**nstauration d'un **D**émocratie **B**elge (ASPIDB). Vous ne la trouverez pas dans vos livres d'histoire. Comme son nom l'indique, son but est d'établir une démocratie sur le territoire de la Belgique actuelle.



Votre rôle sera d'influencer le cours de l'histoire pour arriver à vos fins, en suivant les indices laissés par le fondateur de l'ASPIDB, disparu avant d'avoir pu accomplir son œuvre.

Pour réussir, vos connaissances des dates et de la formation des formes actives et passives en Français vous seront utiles. Connaître certaines expressions en français vous seront également utile.

Vous avez 30 minutes pour réaliser vos objectifs.

Bonne chance à tous »

Chaque groupe peut retourner la carte n°1 au signal de l'enseignant ou enseignante, un minuterie est lancée pour chaque groupe et le jeu commence.

Si un groupe fini la phase 1 avant les autres, les membres de cette équipe peuvent aller en renfort pour tenter d'aider les autres équipes.



#### Groupe vert A.1 – introduction du contexte (Cartes 1, 7, 9 et 10)

Les joueurs et joueuses du groupe vert retournent la carte N°1 et lisent :

« Nous sommes en **1789**.


la Belgique fait partie du Saint-Empire Romain Germanique, dirigé par l'empereur Joseph de Habsbourg-Lorraine (Joseph II).

L'empereur, en place depuis **1780**, a instauré une série de réformes et tente de toujours plus centraliser le pouvoir. »


Les joueurs réalisent que 7 et 9 sont mis en gras et retournent ces deux cartes









La carte 7 est une carte avec une illustration de bureau, sur lequel plusieurs objets sont visibles. La carte 9 est une carte combinaison bleue , titrée « les Démocrates (dit les Vonkistes) » :

Les démocrates, menés par Jean-François Vonck, sont encouragés par les idées de la révolution française de la même année, et décidés à atteindre leurs objectifs, quoi qu'il en coûte.

Sur le bureau de la carte 7, il y a tout d'abord une lettre des conservateurs datée du 5 octobre. Il n'y a pas de carte 5 verte, mais une carte 10 , correspondant au mois (octobre) que les élèves du groupe vert peuvent alors retourner. Un deuxième élément sur le bureau est un sabre avec le symbole infini  $\infty$ , qui invite les élèves à retourner la carte 8. Cette dernière carte servira au groupe vert à l'étape B1.

La carte 10 est une carte combinaison rouge (10 ). C'est une lettre des conservateurs, dits les statistes, qui proposent un plan d'alliance avec les démocrates pour se défaire du joug de l'empereur Joseph de Habsbourg.

Même si nous défendons des valeurs différentes, unissons-nous contre l'empereur! L'union fait la force.

Les joueurs et joueuses additionnent alors la carte combinaison 9 bleue  (« les démocrates ») avec la carte combinaison 10 rouge  (« lettre des conservateurs »), ce qui leur permet de retourner face visible la carte 19, titrée « L'union fait la force ! ». Sur cette carte, est indiqué le fait que les cartes 9 et 10 peuvent maintenant être défaussées ( 10 et 9).

Les mécaniques de base du jeu sont maintenant comprises par les élèves du groupe vert, qui poursuivent le jeu.





### Groupe rouge A.1 – introduction du contexte (Cartes 1, 2, 3 et 17)

L'histoire du groupe rouge se passe quelques années après celle du groupe vert et commence en 1792. Les joueurs commencent par retourner la carte 1 sur laquelle est inscrit :

Nous sommes en **1792**.

la Belgique fait partie du Saint-Empire Romain Germanique, dirigé par l'empereur François **II**.

L'ASPIDB veut restaurer l'indépendance du territoire, et mettre en place une démocratie.

En remarquant les chiffre mis en gras dans le texte, les joueurs comprennent qu'ils doivent piocher les cartes 17 et 2

La carte 2 est une carte combinaison bleue titrée « Démocrates en exile » illustrée par un portrait d'Edouard Walkiers, sur laquelle le texte suivant apparaît :

Edouard de Walkiers (photo), Jean-François Vonck et d'autres partisans démocrates doivent fuir le territoire, qui a été repris par le Saint-Empire Romain Germanique.


La carte 17 est une illustration titrée « Quartier de fortune de l'ASPIDB », sur laquelle apparaissent divers éléments. L'un d'eux est un drapeau français sur lequel est inscrit le chiffre 3. Un 2<sup>e</sup> élément est une note manuscrite :

Allez voir Robespierre le 15 de ce mois!

Les joueurs peuvent donc retourner les cartes 3 et 15 (cette dernière carte ne sera utilisée que plus tard dans le jeu).








La carte 3  est titrée « Liberté, Égalité, Fraternité ». Elle est illustrée par une carte de la France en 1792 et comporte le texte suivant, qui explique le contexte de l'époque :

La France de 1792 est le produit de la révolution de 1789 et de ses idéaux démocratiques.

La monarchie a été abolie par les révolutionnaires et une République a été mise en place.

Les joueurs comprennent alors qu'ils peuvent combiner la carte combinaison bleue 2  et la carte combinaison rouge 3 . Ils retournent alors la carte 5 « Comité des Belges et Liégeois Unis » sur laquelle est indiqué qu'ils peuvent maintenant défausser les cartes 2 et 3 ( 2 et 3).

Maintenant qu'ils ont compris les mécaniques de base du jeu, les joueurs continuent le jeu.



#### Groupe jaune A.1 – introduction du contexte (Cartes 1, 2, 3, 8, 12)

Le groupe jaune découvre la carte 1 sur laquelle est inscrit :

« Nous sommes en **1802**.

la Belgique est annexée à la France depuis **1795**.


La France est dans un régime autoritaire dirigé par **trois** consuls.

Le premier consul, Napoléon Bonaparte, vient d'être élu consul à vie. »

Les élèves comprennent alors qu'ils peuvent retourner les cartes 8 , 2, 17  et 3.





La carte 8 est une carte combinaison bleue  intitulée « Machine à vapeur », qui explique que la révolution industrielle arrive sur le continent.



La révolution industrielle est en marche sur le continent





La carte 2 est une carte intitulée « Rêve démocratique en péril » sur laquelle est inscrit le texte suivant :


« Rêve démocratique en péril »


L'ASPIDB réalise que la démocratie est loin d'être acquise.

Certains membres vont à Paris pour tenter d'influencer la politique intérieure. Ils partent à **midi** pour un trajet de 19 heures en calèche depuis Bruxelles.

Les élèves vont alors prendre la carte 12  et 19 .

La carte 12  s'avère être une carte combinaison rouge, intitulée « Wallonie, région du Sud de la Belgique » qu'ils vont pouvoir combiner avec la carte combinaison bleue 8  pour obtenir la carte 20 « Industrialisation ». Sur cette dernière est indiqué que les cartes 8  et 12  peuvent maintenant être placées dans la défausse (🗑️ 8 et 12).

La carte 19 , quant à elle, est une carte combinaison bleue intitulée « Duc de Wellington », qui sera utilisée plus tard dans le jeu.

la carte combinaison bleue 17  intitulée « Port d'Anvers », piochée depuis la carte 1, se révélera également utile plus tard dans l'histoire.

Désormais, le groupe jaune a appris les mécaniques de base du jeu, et continue de suivre le déroulement de leur histoire.



### Groupe bleu A.1 – introduction du contexte (Cartes 1, ..)


De même que pour les autres groupes, le groupe bleu commence par retourner, face visible, la carte 1, au signal du maître du jeu. Cette carte porte le texte suivant :

Nous sommes en 1828.

la Belgique fait partie du Royaume des Pays-Bas depuis 1815.

Le roi, Guillaume d'Orange, impose un pouvoir centralisé.

Il prend une série de mesures défavorables aux provinces belges.


Les élèves du groupe bleu repèrent les éléments mis en évidence dans le texte et retournent les carte 18  et 15.

La carte 18  est une carte combinaison rouge intitulée « les partis influents » :

Des personnages influents, catholiques et libéraux, critiquent ouvertement le régime du roi d'Orange.

La carte 15 est illustrée par un bureau sur lequel sont disposés divers éléments dont une caricature de Guillaume d'Orange datée du 20 mars, un ticket d'opéra du 17 février et un article de journal sur Louis de Potter du 16 janvier.

Les joueurs tournent donc les cartes 16 , 17 et 20  faces visibles. Les cartes 16 et 17 seront utiles plus tard dans le jeu.

La carte 20 , intitulée « Pamphlets et caricatures » est une carte combinaison bleue comportant le texte suivant :





« Pamphlets et caricatures »

Bien que le roi tente d'empêcher la liberté de la presse, des textes et caricatures le critiquant circulent.





Le roi n'est pas populaire sur le territoire belge.

Cette carte peut être combinée avec la carte combinaison rouge 18  pour obtenir la carte 38 (20  18 ) , qui invite les joueurs à défausser les cartes 18 et 20 ( 18 et 20).

Les mécaniques de bases sont maintenant acquises, et les joueurs peuvent continuer d'avancer dans l'histoire.

### **Phase B – La montée d'un espoir démocratique**

Lors de cette phase, les 4 groupes vont avancer dans leurs histoires respectives. Chaque époque voit des éléments se dérouler qui peuvent faire espérer la mise en place d'une démocratie sur le territoire belge. Pour chaque groupe, la dernière carte à disposition indiquera un événement clé susceptible de mener à un régime démocratique.



#### **Groupe vert, étape B1 – L'expression qui fonctionne dans le contexte**

À ce stade, les joueurs du groupe vert ont devant eux la carte 19, intitulée « l'union fait la force ».

Sur cette carte est inscrit le texte suivant :

« L'union fait la force ! »

En tant que membres de l'ASPIDB, vous tentez un rapprochement entre les mouvements révolutionnaires démocrates et conservateurs pour tenter de ...



20. ... les prendre au pied de la lettre,

21. ... tirer votre épingle du jeu,

22. ... avoir du pain sur la planche,

23. ... tourner autour du pot.

(Une seule expression est la bonne)."

Les joueurs doivent donc choisir l'expression qui a du sens dans le contexte, soit 21 « tirer votre épingle du jeu ». Les joueuses et joueurs peuvent alors piocher la carte 21.


Si ils ou elles se trompent, une mauvaise carte sera piochée, indiquant aux participant(e)s qu'une minute doit être retirée de leur minuteur.

La carte 21, intitulée « Tirer votre épingle du jeu » comporte une illustration, de 3 membres de l'ASPIB, dont un est en train de parler. Sur leurs blouson, on peut voir le chiffre 3 qui est brodé. Le texte suivant est également sur la carte :

Définition: se dégager adroitement d'une situation difficile.

(retournez les cartes 20, 22 et 23 sans prendre de dommage)

« Recrutons des membres influents. Allez **6** Avenue des Pins et parlez au Colonel. Mes amis ici présents vous mèneront également à un noble qui pourrait rejoindre nos rangs. »

Les joueurs peuvent donc piocher les carte 20, 22 et 23 sans prendre de dommage, pour découvrir les définitions des expressions correspondantes. Les cartes 6 et 3  peuvent également être retournées faces visibles.





Groupe rouge, étape B1 – Phrase active, phrase passive


À ce stade, le groupe rouge a devant lui la carte 15 , qui est une carte combinaison Bleue, intitulée « Robespierre », qui servira plus tard, et la carte 5 « Comité des belges et Liégeois Unis », comportant l'illustration suivante :



Figure 1

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Comit%C3%A9\\_des\\_Belges\\_et\\_Li%C3%A9geois\\_unis#/media/Fichier:Manifeste\\_des\\_Belges\\_et\\_Li%C3%A9geois\\_Unis.png](https://fr.wikipedia.org/wiki/Comit%C3%A9_des_Belges_et_Li%C3%A9geois_unis#/media/Fichier:Manifeste_des_Belges_et_Li%C3%A9geois_Unis.png)

Ainsi que le texte :

L'Assemblée Française offre son soutien aux démocrates belges.

Elle est favorable à une République belge indépendante.

Le "comité des belges et Liégeois unis" est fondé à Paris pour poursuivre ce but.


Les étudiants et étudiantes verront alors sur la photocopie du manifeste la date « An 4 de la Liberté Française ». Ils et elles pourront dès lors dévoiler la carte 4.



Cette dernière carte, comporte le contenu suivant :

« La France ne reste pas passive! »

- 20 milles soldats sont mobilisés
- L'Assemblée prête 50 milles livres pour financer le comité belge
- 10 Français rejoignent l'ASPIDB dans le plus grand secret
- 6 plans d'action sont proposés

Le groupe doit alors comprendre qu'il ne doit pas suivre les phrases passives (puisque la France « ne reste pas passive »). Il devrait alors piocher les cartes 50 et 10 . Si la carte 6 ou 20 est piochée, les élèves doivent retirer 1min à leurs minuteurs :

Dommage,

Vous avez choisi une phrase passive, alors que la France est active !

Retirez 1 min à votre minuteur.



La carte 10  est une carte combinaison rouge, intitulée « Général Dumouriez » :



Figure 2 Charles-François Dumouriez

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Charles\\_Fran%C3%A7ois\\_Dumouriez#/media/Fichier:Charles-Fran%C3%A7ois\\_Dumouriez.PNG](https://fr.wikipedia.org/wiki/Charles_Fran%C3%A7ois_Dumouriez#/media/Fichier:Charles-Fran%C3%A7ois_Dumouriez.PNG)



Sur la carte 10  est inscrit les texte suivant :



« Votre cause m'a conquise. Je me joindrai à vous!

Je prends mon déjeuner et ensuite je me met au travail »

La carte 50, quant à elle, est une carte normale, qui contient le défi de l'étape suivante.



**Groupe jaune, étape B1 – L'expression qui fonctionne dans le contexte**

À ce stade, le groupe jaune a devant lui plusieurs cartes, dont la carte combinaison rouge 20  « Industrialisation » qui peut être couplée avec la carte combinaison bleue 17  « Port d'Anvers ».

Le groupe révèle alors la carte 37 :

« Prospérité économique »

Le port d'Anvers et l'industrialisation du sud du territoire belge permet une certaine prospérité économique.

Avec le manque de concurrence...

21. On fait chou blanc


22. On a le compas dans l'œil


23. C'est presque du gâteau

(Une seule expression est la bonne)





Le groupe jaune doit alors choisir l'expression qui a du sens dans le contexte. Il tirent alors la carte 23 . S'il tirent une autre carte avant le carte 23, les joueurs et joueuses devront alors retirer 1 min à leur minuterie.

La carte 23  est une carte combinaison rouge intitulée « Complot de longue durée » et illustré par une personne (un membre de l'ASPIDB) qui parle. Sur cette carte est inscrit le texte suivant :

« Compagnons! Ca ne sera pas du gâteau (ça ne sera pas facile).

La démocratie semble être un rêve encore fort lointain.

Nous aurons besoin de quelques années, mais nous devons trouver un moyen de renverser Napoléon »

(Vous pouvez retourner les cartes 21 et 22 sans prendre de dommage)"



#### Groupe bleu, étape B1 – Phrase active, phrase passive

Sur la carte 38, qu'ils viennent d'obtenir, les joueuses et joueurs peuvent lire :

Défiance de l'autorité

le roi Guillaume d'Orange prend des mesures restrictives.

Les démocrates doivent agir plus activement s'ils veulent atteindre leurs objectifs.


29 membres sont mis sur le coup par l'ASPIDB.








Ces membres organisent une trentaine d'actions pour réagir aux restrictions de Guillaume d'Orange.

Le mot « activement » dans la phrase est un mot clé pour indiquer aux élèves de choisir la phrase active. Ils et elles devront alors piocher la carte 30 . S'ils et elles piochent la carte 29, le groupe devra retirer 1 min à son minuteur.

La carte 30  nouvellement retournée est une carte combinaison bleue, intitulée « Planifier l'action » et sur laquelle est inscrit :

Les membres de l'ASPIBD sont prêts à agir.

Il ne reste plus qu'à choisir où et quand passer à l'action



| Groupe vert, étape B2 - Phrase active, phrase passive

Le groupe vert a à disposition les cartes 3  et 6.

La carte 3  est une carte combinaison bleue « comte de Lannoy » :



Figure 3

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Chr%C3%A9tien\\_Joseph\\_Ernest\\_Gr%C3%A9goire\\_de\\_Lannoy#/media/Fichier:Portait\\_du\\_comte\\_Chr%C3%A9tien\\_de\\_Lannoy\\_de\\_la\\_Motterie.JPG](https://fr.wikipedia.org/wiki/Chr%C3%A9tien_Joseph_Ernest_Gr%C3%A9goire_de_Lannoy#/media/Fichier:Portait_du_comte_Chr%C3%A9tien_de_Lannoy_de_la_Motterie.JPG)

« Comte de Lannoy »

La noblesse belge vous soutiendra!



Cette carte sera utile plus tard dans le jeu.

La carte 6, quant à elle, est une carte normale intitulée « colonel Van der Mersch », sur laquelle est inscrit :



Figure 4 [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jean-Andr%C3%A9\\_van\\_der\\_Mersch#/media/Fichier:Jean\\_Andr%C3%A9\\_van\\_der\\_Mersch\\_\(1734-1792\).jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jean-Andr%C3%A9_van_der_Mersch#/media/Fichier:Jean_Andr%C3%A9_van_der_Mersch_(1734-1792).jpg)


« Colonel Van der Mersch »

« Dans ce genre de situation, il ne faut surtout pas rester passif!

Le contrôle des opérations sera assuré par moi-même le 26 décembre.


J'assurerai le contrôle des opérations pour le 27 octobre. »

Le groupe devra comprendre qu'il ne doit pas choisir la phrase passive. Si la carte 26 est retournée, 1min devra être retirée du compteur.

La carte 27  retournée, il s'agit d'une carte combinaison bleue indiquant :

Le colonel Van Der Mersch rejoint la société secrète et est promu au rang de Lieutenant Général.



Cette carte peut être combinée avec la carte 8  dévoilée à l'étape A1 « Sabre de Lieutenant-général », pour permettre de dévoiler la carte 35, invitant les joueurs et joueuses à se rendre sur le plateau au centre de la pièce :

Bataille de Turnhout 27 octobre 1789,

Le lieutenant-Général Van der Mersch mène les troupes à Turnhout et gagne contre l'armée impériale.

Une victoire pour notre cause!

Le groupe est invité à se rendre sur le plateau au centre de la pièce, puisque l'icône



est représenté sur la carte. Si les étudiants des autres groupes ne sont pas encore à ce stade, les joueuses et joueurs du groupe vert peuvent aller les aider.



### Groupe rouge, étape B2 - L'expression qui fonctionne dans le contexte

Le groupe rouge a devant lui la carte 50, sur laquelle se trouve le texte suivant :

« Avec l'aide des français, nous espérons atteindre nos objectifs et instaurer une démocratie belge!

Mais il nous reste encore beaucoup à faire...

11. Nous avons l'estomac dans les talons

12. Nous avons du pain sur la planche


13. Nous avons la puce à l'oreille

14. Nous sommes au pied de la lettre »



Le groupe devra comprendre qu'une seule expression a du sens dans le contexte, et que la réponse correcte est la 12. Ils retournent donc la carte portant ce numéro.

S'ils se trompent, les rouges retourneront une carte leur indiquant la signification de l'expression fausse dans le contexte, et ils devront retirer 1min à leur compteur.

La carte 12  comporte une illustration de nature morte d'un petit déjeuner avec du pain. Il s'agit d'une carte combinaison bleu :

« Avoir du pain sur la planche »

Définition: Avoir beaucoup de travail, de tâches à accomplir

(Vous pouvez désormais retourner les carte 11, 13 et 14 sans prendre de dommage)

L'heure est à l'action. Au travail.



Figure 5 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/13/Stoskopff-Nature-morte1-LeHavre.jpg>



La carte 12  peut être combinée avec la carte combinaison rouge 10 .


« Dumouriez ». Le groupe pourra alors piocher la carte 22 qui est une carte spéciale indiquant au groupe de se rendre sur le plateau au milieu de la pièce, avec la dernière carte piochée.

Sur la carte est inscrit :

« Bataille de Jemappes »


Menée par le général Dumouriez, l'armée Française fait fuir l'armée impériale lors de la bataille de Jemappes le 6 Novembre 1792.

L'ASPID serait-elle proche de ses objectifs? Une démocratie dans une Belgique libre est-elle à portée de main?

Le groupe est invité à se rendre sur le plateau au centre de la pièce, puisque l'icone  est représenté sur la carte. Si les étudiants des autres groupes ne sont pas encore à ce stade, les joueuses et joueurs du groupe rouge peuvent aller les aider.



## Groupe jaune, étape B2 – phrase active, phrase passive

Les joueuses et joueurs du groupe jaune ont devant eux la carte 3, qu'ils ont obtenu à l'étape A1, ainsi que la carte 23 .

La carte 3, intitulée « Napoléon Bonaparte » comporte le texte suivant :

Napoléon Bonaparte

« J'ai de grands projets, je ne compte pas attendre passivement que les choses se fassent.






Faites-moi confiance, 10 milles grandes choses seront accomplies par moi.



J'accomplirai 36 milles projets! »

Le groupe doit alors comprendre qu'il doit choisir la phrase active, puisque Bonaparte « ne compte pas attendre passivement ». S'ils retournent la carte 10, le groupe devra se retirer 1 min de jeu.

Les élèves révèlent alors la carte 36 , qui se trouve être une carte combinaison bleue, intitulée « Napoléon empereur » et sur laquelle est inscrit :

Nous sommes maintenant en 1805 et Napoléon Bonaparte se fait sacrer Empereur.

Pas de doute, c'est un obstacle pour l'ASPIDB. Il va falloir redoubler d'efforts...

La carte 36  se combine avec la carte 23  et le groupe peut donc piocher la carte 59 (23+36). Ils découvrent alors la « bataille de Waterloo » avec le texte suivant :


Bataille de Waterloo, 18 juin 1815

L'ASPIDB a réussi son complot!

Elle a réussi, dans l'ombre, à influencer la politique européenne.

Une alliance s'est mise en place entre les Britanniques, Les Néerlandais et les Allemands. Elle combat Napoléon et gagne contre lui à la bataille de Waterloo. C'est la fin de Napoléon.



Le groupe est invité à se rendre sur le plateau au centre de la pièce, puisque l'icone  est représenté sur la carte. Si les étudiants des autres groupes ne sont pas encore à ce stade, les joueuses et joueurs du groupe jaune peuvent aller les aider.



### Groupe bleu, étape B2 – L'expression qui fonctionne dans le contexte

Avec la carte 17, qui a été retournée à l'étape A1, le groupe est face au texte suivant :

« Théâtre royal de la monnaie »

Salle d'opéra située au centre de Bruxelles.

Attention, si vous restez immobile durant tout un opéra, vous risquez...


5. D'avoir des fourmis dans les jambes

6. D'avoir du pain sur la planche

7. D'avoir l'oreille fine

(Une seule expression est la bonne)

En choisissant l'expression qui fonctionne dans ce contexte, les élèves peuvent dévoiler la carte 5. S'ils et elles se trompent, le groupe devra se retirer 1 min de jeu.

La carte 5  est une carte combinaison rouge intitulée « La Muette de Portici », et comporte le texte :




La muette de Portici, d'Auber

Pas de doute, rester assis des heures à l'opéra peut donner des fourmis dans les jambes (= sentir des picotements dû à une mauvaise circulation du sang).

Une représentation est prévue le 25 aout 1830, pour l'anniversaire de Guillaume d'Orange.

(retournez les cartes 6 et 7 sans prendre de dommage)

Combinée avec la carte 30  « Planifier l'action », le groupe découvre la carte 35 :


« Début du soulèvement »

À la fin de l'Opéra « la Muette de Portici » du 25 Aout 1830, la foule s'écrit « Liberté » et se rassemble.

Des actions sont menées contre les institutions favorables au roi.

C'est le début de la révolution.

Il y a bon espoir de, bientôt, remplacer le gouvernement autoritaire par une véritable démocratie.

Le groupe est invité à se rendre sur le plateau au centre de la pièce, puisque l'icône  est représenté sur la carte. Si les étudiants des autres groupes ne sont pas encore à ce stade, les joueuses et joueurs du groupe bleu peuvent aller les aider.



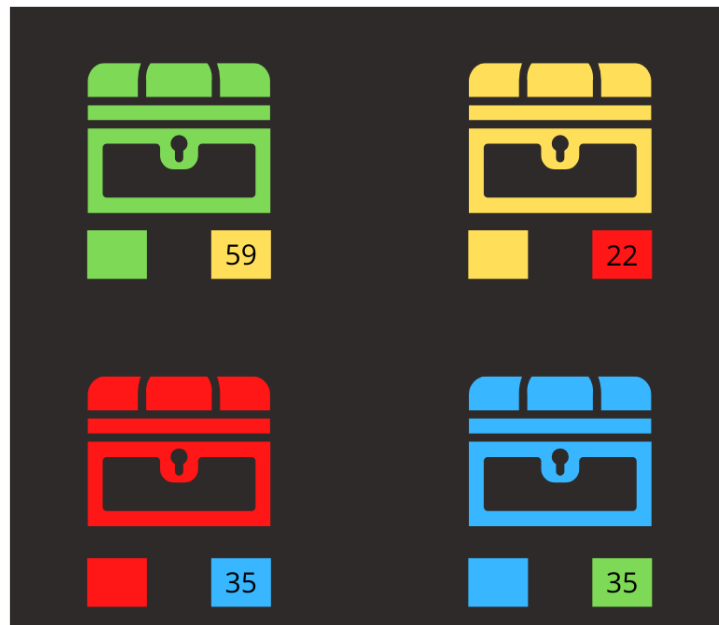


### Phase C – La résolution des histoires respectives

Pour cette phase, les différents groupes devront se retrouver autour de la table centrale sur laquelle se trouve un plateau de jeu et 4 petits coffres verrouillés avec des cadenas à 4 chiffres. Les groupes interagissent entre eux mais restent distincts. Chaque groupe aura avec lui la dernière carte piochée. Par groupe, une personne sera désignée pour faire un résumé rapide de leur histoire aux autres groupes. Les groupes pourront, alors, deviner la fin de leur bout d'histoire.

Les 4 petits coffres de couleur verrouillés sont posés sur le plateau, où des couleurs sont affichées.

Voici, de manière schématique, à quoi devrait ressembler le plateau de jeu et les coffres posés dessus.






### Groupe vert, étape C1

Les membres du groupe vert, désormais au centre de la pièce avec les élèves des autres groupes, se tournent vers le coffre de couleur verte.

Devant le coffre, sont dessinés deux carrés de couleur, un vert et un jaune.


Le groupe devra comprendre qu'il doit se tourner vers le groupe jaune pour trouver la combinaison du coffre, et demander de voir leur dernière carte, portant le numéro 59. La date inscrite sur cette carte est 1815, c'est le code qui permet d'ouvrir le petit coffre.

Dans le coffre se trouve une nouvelle carte, tournée face visible. Il s'agit de la carte 25  du jeu vert :

7 janvier 1790 - États généraux à Bruxelles

Après la victoire à Turnhout, des états généraux sont organisés et nouveau gouvernement est mis en place.

On nomme les représentants du gouvernement, principalement des membres de la noblesse.

Il s'agit d'une carte combinaison rouge qui peut être couplée avec la carte 3   
« Comte de Lannoy », récupérée à l'étape B1.

Le groupe vert peut alors retourner la dernière carte du jeu, la carte 28, sur laquelle est inscrit :

États Belgique Unis

Félicitations, Vive le nouveau gouvernement.

Le pouvoir reste à la noblesse, mais il y a progrès.





Cependant, l'armée impériale reprendra le contrôle du territoire dès l'année suivante.



Ce n'est qu'en 1830 que la Belgique aura son indépendance et mettra en place, petit à petit, un véritable système démocratique.

Fin



### Groupe rouge, étape C1

Tout comme le groupe vert, les rouges vont devoir comprendre, avec les indices sur le plateau, qu'ils doivent demander la date de la carte 35 du groupe bleu pour ouvrir leur coffre.

Une fois cela effectué, les élèves découvrent la carte combinaison rouge 9   
« Danton » face visible. Cette carte, ils la combinent avec la carte combinaison bleue 15  « Robespierre » précédemment piochée, et retournent, face visible la dernière carte de leur jeu : la carte 24. Sur cette carte est inscrit le texte suivant :

Félicitations, le territoire de la Belgique est repris au Saint Empire Germanique!

Malheureusement, l'histoire n'est pas tendre.

La république Française va changer d'avis et va décider d'annexer la Belgique, au lieu de lui rendre son autonomie, comme prévu.



Néanmoins, c'est un pas vers la démocratie, la France étant à cette époque guidée par des idéaux démocratique. Fin.





### Groupe jaune, étape C1

Comme les autres groupes, le groupe jaune doit comprendre, en regardant les indices sur le plateau, qu'il doit demander la date présente sur la carte 22 du groupe rouge pour ouvrir son coffre (jaune). Il s'agit de 1792.

Dans le coffre, les jaunes découvrent la carte 14  « Congrès de Vienne », qui est une carte combinaison rouge qui se combine à la carte combinaison bleue 19 .

En combinant ces deux cartes, les élèves découvrent la dernière carte du jeu, la carte 33, sur laquelle est inscrit le texte suivant :

Félicitations, Vous avez fait tomber Napoléon.

Mais la noblesse réunie au congrès de Vienne redessine les frontières européennes à son avantage.

Elle rassemble les territoires belges avec les Pays-Bas du nord, sous le roi Guillaume d'Orange.


Une fois de plus, l'indépendance et la démocratie échappent à la Belgique. Fin.






### Groupe bleu, étape C1

Tout comme les autres groupes, les bleus demandent, grâce aux indices sur le plateau, la date de la carte 35 du groupe vert : 1789.

En ouvrant leur petit coffre grâce à ce codes, les joueuses et joueurs découvrent, face visible, la carte 23 , qui est une carte combinaison rouge sur laquelle est écrit :

Hôtel de Ville de Bruxelles.

Bâtiment iconique de la Grand-Place de Bruxelles, seul vestige médiéval de la Grand-Place.

Cette carte peut alors être combinée avec la carte bleue 16  « Louis de Potter ». Le groupe peut alors dévoilé la dernière carte du jeu, portant le numéro 39 :

Félicitations, les efforts payent enfin!

Le 28 septembre 1830, Louis de Potter prononce le discours d'indépendance de la Belgique. Un nouvel état belge naît et la démocratie, tant attendue, est enfin mise en place. Fin.



## 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>