



Une démocratie à la belge



Fiches pour le maître du jeu



Description du rôle de 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.

Il n'est pas prévu que le maître du jeu interprète un personnage pour cet Escape Game. Votre rôle consistera à laisser les groupes avancer de manière autonome, tout en vérifiant qu'aucun d'entre eux n'est bloqué trop longtemps. Si cela se produit, votre intervention pourrait aider vos élèves. Tentez de les aiguiller sans pour autant leur donner la réponse toute faite. Les exemples d'indices à chaque étape ci-dessous peuvent vous aider.



Indices et solutions



Groupe vert, étape A.1 – introduction du contexte

Indice 1, retourner les première cartes

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent piocher les cartes portant les numéros mis en gras dans le texte
 - Dites-leurs : « Y a-t-il des éléments en évidence qui vous permettent de retourner d'autres cartes ? »

Solution

- Les élèves retournent la carte 7 et 9.

Indice 2, depuis la carte 7

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent chercher dans l'illustration les nombres des cartes suivantes
 - Dites-leurs : « Il y a beaucoup de choses sur le bureau. Aucun élément ne peut vous aider à trouver les cartes suivantes ? »

Solution

- Les élèves retournent la carte 8 et 10.

Indice 3, première combinaison

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent additionner les chiffres des deux cartes combinaisons 10 rouge et 9 bleue.
 - Dites-leurs : « Vous souvenez-vous ce qu'on peut faire avec ces cartes ? »

Solution

- Les élèves additionnent 10 et 9 et retournent la carte 19.



Groupe vert, Étape B1 – L'expression qui fonctionne dans le contexte

Indice – trouver l'expression

- Les joueurs ne comprennent pas l'expression à choisir
 - Dites-leurs : « Souvenez-vous, nous avons vu ces expressions en cours. Lesquelles n'ont pas de sens dans la phrase et laquelle fonctionne dans le contexte ? »

Solution

- Les élèves retournent la carte 21.

Indice – repérer les cartes à piocher

- Les joueurs n'ont pas vu toutes les cartes qu'ils peuvent piocher
 - Dites-leurs : « Avez-vous bien repéré tous les nombres sur cette carte »
 - Dites-leurs : « Les compagnons dont on parle dans le texte n'ont-ils pas un indice sur eux qui mènerait vers une carte ? »

Solution

- Les élèves retournent les cartes 6 et 3.



Groupe vert, Étape B2 – Phrase active, phrase passive

Indice

- S'ils et elles ont fait une erreur et ne comprennent pas laquelle :
 - Dites-leurs : « Vous vous souvenez de ce qu'est une phrase active et une phrase passive ? Nous avons vu cela en cours. »

Solution

- Les élèves retournent la carte 27.



| Indice 2 combinaison

- Le groupe ne comprend pas qu'ils peuvent combiner la carte 8 « Sabre de Lieutenant-général » et la 27 « colonel Van Der Mersch ».
 - Dites-leurs : « Je pense que vous avez deux cartes qui iraient très bien ensemble ».

| Solution

- Les élèves retournent la carte 35.



| Groupe rouge étape A.1- introduction du contexte

| Indice 1, retourner les première cartes

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent piocher les cartes portant les numéros mis en gras dans le texte
 - Dites-leurs : « Y a-t-il des éléments en évidence qui vous permettent de retourner d'autres cartes ? »

| Solution

- Les élèves retournent la carte 17 et 2.

| Indice 2, depuis la carte 17

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent chercher dans l'illustration les nombres des cartes suivantes
 - Dites-leurs : « Il y a beaucoup de choses sur l'illustration. Aucun élément ne peut vous aider à trouver les cartes suivantes ? »

| Solution

- Les élèves retournent la carte 3 et 15.





| Indice 3, première combinaison

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent additionner les chiffres des deux cartes combinaisons 3 rouge et 2 bleue.
 - Dites-leurs : « Vous souvenez-vous ce qu'on peut faire avec ces cartes ? »

| Solution

- Les élèves additionnent 3 et 2 et retournent la carte 5.



| Groupe rouge étape B.1- Phrase active, phrase passive

| Indice 1, depuis la carte 5

- Les joueurs ne comprennent pas ce où est l'indice sur la carte 5
 - Dites-leurs : « Je pense qu'il doit y avoir un indice sur la carte 5 que vous n'avez pas encore repéré ? »
 - Dites-leurs : « Y a-t-il une date ou un chiffre qui mène à une autre carte ? »

| Solution

- Les élèves retournent la carte 4.

| Indice 2, phrase active ou passive

- S'ils et elles ont fait une erreur et ne comprennent pas laquelle :
 - Dites-leurs : « Vous vous souvenez de ce qu'est une phrase active et une phrase passive ? Nous avons vu cela en cours. »

| Solution

- Les élèves retournent les cartes 50 et 10.





Groupe rouge, Étape B2 – L'expression qui fonctionne dans le contexte

Indice – trouver l'expression

- Les joueurs ne comprennent pas l'expression à choisir
 - Dites-leurs : « Souvenez-vous, nous avons vu ces expressions en cours. Lesquelles n'ont pas de sens dans la phrase et laquelle fonctionne dans le contexte ? »

Solution

- Les élèves retournent la carte 12.

Indice – combiner 12 et 10

- Les joueurs n'ont pas vu toutes les cartes qu'ils peuvent combiner
 - Dites-leurs : « Je pense que vous avez des cartes qui peuvent aller ensemble »

Solution

- Les élèves retournent les cartes 22 et vont au plateau, ou aident les autres groupes s'ils sont en avance.



Étape A.1 groupe jaune – introduction du contexte

Indice 1, retourner les première cartes

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent piocher les cartes portant les numéros mis en gras dans le texte
 - Dites-leurs : « Y a-t-il des éléments en évidence qui vous permettent de retourner d'autres cartes ? »

Solution

- Les élèves retournent les cartes 8, 2, 17 et 3.





| Indice 2, depuis la carte 2

- Les joueurs n'ont pas remarqué qu'ils peuvent retourner la carte 12 grâce à l'indice « midi ».
 - Dites-leurs : « Je pense qu'une heure vous a échappé sur cette carte? »

| Solution

- Les élèves retournent les cartes 12 et 19

| Indice 3, première combinaison

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent additionner les chiffres des deux cartes combinaisons 12 rouge et 8 bleue.
 - Dites-leurs : « Vous souvenez-vous ce qu'on peut faire avec ces cartes ? »
 - Dites-leurs : « Je pense que vous avez des cartes qui pourraient aller ensemble »

| Solution

- Les élèves additionnent 12 et 8 et retournent la carte 20.



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

| Indice – combiner 20 et 17

- Les joueurs ne remarques pas qu'il peuvent combiner 20 et 17
 - Dites : « Je pense que vous avez des cartes qui vont ensemble »

| Solution

- Les élèves retournent la carte 37.

| Indice – trouver l'expression (carte 37)





- Les joueurs ne comprennent pas l'expression à choisir
 - Dites-leurs : « Souvenez-vous, nous avons vu ces expressions en cours. Lesquelles n'ont pas de sens dans la phrase et laquelle fonctionne dans le contexte ? »

| Solution

- Les élèves retournent la carte 23.



| Groupe jaune, étape B.1- Phrase active, phrase passive

| Indice, phrase active ou passive

- S'ils et elles ont fait une erreur et ne comprennent pas laquelle :
 - Dites-leurs : « Vous vous souvenez de ce qu'est une phrase active et une phrase passive ? Nous avons vu cela en cours. »

| Solution

- Les élèves retournent les cartes 36

| Indice, quelle combinaison ?

- Les joueurs ne remarques pas qu'il peuvent combiner 23 et 36
 - Dites : « Je pense que vous avez des cartes qui vont ensemble »

| Solution

- Les élèves retournent la carte 59 et vont au plateau, ou aident les autres groupes s'ils sont en avance.



groupe bleu, étape A.1 – introduction du contexte

Indice 1, retourner les première cartes

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent piocher les cartes portant les numéros mis en gras dans le texte
 - Dites-leurs : « Y a-t-il des éléments en évidence qui vous permettent de retourner d'autres cartes ? »

Solution

- Les élèves retournent les cartes 18 et 15.

Indice 2, depuis la carte 15

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent chercher dans l'illustration les nombres des cartes suivantes, indiqués sous forme de dates
 - Dites-leurs : « Est-ce que vous voyez des nombres qui pourraient indiquer les cartes suivantes ? »

Solution

- Les élèves retournent la carte 16, 17 et 20.

Indice 3, première combinaison

- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent additionner les chiffres des deux cartes combinaisons 18 rouge et 20 bleue.
 - Dites-leurs : « Vous souvenez-vous ce qu'on peut faire avec ces cartes ? »
 - Dites-leurs : « Je pense que vous avez des cartes qui pourraient aller ensemble »

Solution

- Les élèves additionnent 20 et 18 et retournent la carte 38.



Groupe bleu, étape B.1- Phrase active, phrase passive

Indice

- S'ils ou elles ont fait une erreur et ne comprennent pas laquelle :
 - Dites-leurs : « Vous vous souvenez de ce qu'est une phrase active et une phrase passive ? Nous avons vu cela en cours. »

Solution

- Les élèves retournent la carte 30.



Groupe bleu, étape B.2- L'expression qui fonctionne dans le contexte

Indice (carte 17)

- Les joueurs et joueuses ne comprennent pas l'expression à choisir
 - Dites-leurs : « Souvenez-vous, nous avons vu ces expressions en cours. Lesquelles n'ont pas de sens dans la phrase et laquelle fonctionne dans le contexte ? »

Solution

- Les élèves retournent la carte 5.

Indice, quelle combinaison ?

- Les joueurs ne remarques pas qu'il peuvent combiner 5 et 30
 - Dites : « Je pense que vous avez des cartes qui vont ensemble »

Solution

- Les élèves retournent la carte 35 et vont au plateau, ou aident les autres groupes s'ils sont en avance.



étape C.1, commune

Indice

- Les joueurs ne comprennent pas ce quel coffre les concernent
 - Dites : « Vers quel coffre devez-vous aller, étant donnée la couleur de votre groupe »
- Les joueurs ne comprennent pas à quoi sert la 2^e couleur sur le plateau
 - Dites : « Les autres groupes ont peut-être la solution pour ouvrir votre propre coffre »
- Les joueurs ne comprennent pas qu'ils doivent encore combiner leurs dernières cartes
 - Dites : « Je pense que vous avez encore tous une carte à combiner »

Solution

- Les élèves ouvrent leur coffre, dont le code est la date indiquée sur la dernière carte du groupe de la couleur indiquée sur le plateau, en dessous du coffre.
- Chaque groupe effectue la dernière combinaison de cartes et obtient le fin de leur bout d'histoire.



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](#).

Expliquez le contexte de l'histoire à vos étudiants, ainsi que les règles du jeu. Dites-leur dire que **le scénario s'inspire librement d'événements historiques, mais n'est pas une représentation fidèle de l'histoire : des éléments de fiction ont été ajouté pour les besoins du jeu.**

Enfin, n'oubliez pas que certains éléments devraient avoir été vu en classe avant de réaliser l'activité de jeu d'évasion.

i Les expressions devraient avoir été vue en classe au moins une fois avant l'escape room. Prévoir un lexique des mots difficiles, ou un accès à un dictionnaire.

- « **Avoir du pain sur la planche** »
- « **Tirer son épingle du jeu** »
- « **C'est du gâteau** »
- « **Avoir des fourmis dans les jambes** »
- « Prendre quelque chose aux pieds de la lettre »
- « Tourner autour du pot »
- « Avoir l'estomac dans les talons »
- « Faire chou blanc »
- « Avoir le compas dans l'œil »
- « Avoir l'oreille fine »



i Les formes passive et active devraient avoir été vue en classe avant l'escape room



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 ?"
- ...



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>