



Une démocratie à la belge



Conception du scénario et agencement de la pièce



Index des objets

Phase A

- Objet 1: Le texte d'introduction
- Objet 2 : les minuteurs
- Objet 6 : Les cartes

Phase C

- Objet 4 : Le plateau de jeu
- Objet 5 : Les 4 petits coffres



Conception détaillée

Les objets nécessaires à ce scénario sont listés dans cette section.

O.1 - Texte d'introduction

Matériel requis

- Papier
- Imprimante

Explications

Imprimez pour chaque élève le texte suivant :

« Vous êtes membres d'une société secrète agissant dans l'ombre au 18^{ème} et 19^{ème} 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 fondateurs 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 »



O.2 - Minuteurs

Matériel requis

- 4 minuteurs

Explications

Les minuteurs serviront à décompter les temps de chaque équipe. Les joueurs doivent être en mesure de réduire le compteur eux-mêmes lorsqu'ils font une erreur et qu'une carte leur demande de la faire.

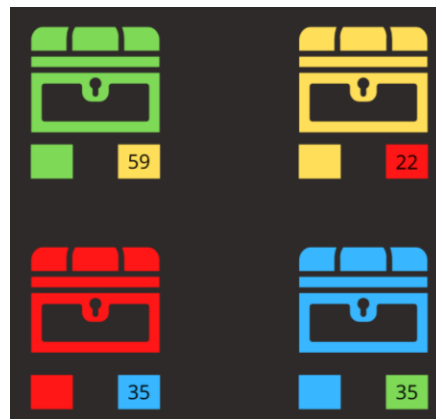
O.3 - Le plateau de jeu

Matériel requis

- Du carton
- Imprimante ou peinture

Explications

Le plateau peut être très simpliste. Voici un exemple de visuel, sur lequel les coffres O.4 devront être posés.



Il est important de bien respecter le code couleur et les numéros indiqués.



O.4 – Les 4 petits coffres

Matériel requis

- Bois ou carton
- 4 cadenas à 4 chiffres
- Peinture verte, rouge, jaune, bleue.

Explications

Réaliser quatre petites boîtes dans lesquelles vous pourrez placer une carte à jouer. Peignez une coffre en vert, un autre en rouge, un autre en jaune et encore un autre en bleu.

Préparez 4 cadenas à chiffres qui serviront à verrouiller les petits coffres.

- Le coffre vert devra être verrouillé avec le code 1815,
- Le coffre rouge devra être verrouillé avec le code 1830,
- Le coffre jaune devra être verrouillé avec le code 1792,
- Le coffre bleu devra être verrouillé avec le code 1789.

O.5 – les cartes de chaque groupe

Matériel requis

- Papier
- Imprimante

Explications

Pour réaliser les cartes, vous pouvez utiliser un logiciel tel que Microsoft Word, Powerpoint ou encore le site web Canva, par exemple. **Les fichiers « Annexe 3 » contiennent également une version du jeu de carte que vous pouvez**

directement imprimer (version PDF) ou modifier (version PowerPoint) selon vos besoins. Les cartes ont été créées pour être imprimées à un format proche de A6 par carte, pensez donc à imprimer en 2 pages par feuille.



Si vous souhaitez réaliser vos propres cartes, toutes les cartes sont expliquées dans le fichier Excel « Annexe 2 – cartes et numéros ». Les numéros, titres et contenus de cartes sont indiqués dans ce fichier. Une illustration (du domaine public) est aussi généralement renseignée.

N'hésitez pas à adapter les cartes à votre convenance, mais faites attention à garder le lien entre les cartes (comment les joueurs passent d'une carte à l'autre) et à respecter au maximum la véracité historique.

**Groupe vert :**

Cartes disponibles : 1, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 35

Carte dans le coffre du plateau : 25

Groupe rouge :

Cartes disponibles : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 20, 22, 24, 50

Carte dans le coffre du plateau : 9

Groupe jaune :

Cartes disponibles : 1, 2, 3, 8, 10, 12, 19, 20, 21, 22, 23, 33, 36, 37, 59

Carte dans le coffre du plateau : 14

Groupe bleu :

Cartes disponibles : 1, 5, 6, 7, 15, 16, 17, 18, 20, 29, 35, 38, 39

Carte dans le coffre du plateau : 23





Agencement de la salle

Agencement pour les phase A à C

1. Placez la plateau de jeu sur une table centrale
2. Placez, pour chaque groupe, la carte combinaison dans le bon coffre, et verrouillez ce coffre avec la date adéquate.
 - a. Coffre vert, carte 25, code « 1815 »
 - b. Coffre rouge, carte 9, code « 1830 »
 - c. Coffre jaune, carte 14, code « 1792 »
 - d. Coffre bleu, carte 23, code « 1789 »
3. Préparez les 4 tas de cartes à distribuer aux quatre groupes.
 - a. Cartes vertes : 1, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 35
 - b. Cartes rouges : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 20, 22, 24, 50
 - c. Cartes jaunes : 1, 2, 3, 8, 10, 12, 19, 20, 21, 22, 23, 33, 36, 37, 59
 - d. Cartes bleues : 1, 5, 6, 7, 15, 16, 17, 18, 20, 29, 35, 38, 39
4. Mélangez bien chaque tas avant des les disposer sur les tables où se trouveront les groupes.



Réinitialiser le jeu

Un des avantages des jeux d'évasion sous forme de jeu de carte est qu'ils sont très facile à réinitialiser. Récupérer simplement toutes les cartes de couleurs et reproduisez les étapes d'agencement du jeu décrites ci-dessus.





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>