

FLEURS DE LYS CONTRE GRIFFES DE LION

Bruges



CityStory

DESCRIPTION DU TOUR

Ce tour vous emmène à l'époque de la résistance populaire dans le comté de Flandre contre le roi de France (1297-1305). À l'époque, Bruges était l'une des principales villes commerçantes du monde et était d'une grande importance pour le roi français Philippe IV le Bel. Ce dernier avait désespérément besoin de recettes fiscales afin de financer ses ambitions d'expansion mais cela ne plaisait pas à tous les Brugeois.

Deux camps se forment entre Brugeois, selon leur fidélité au roi de France ou leur rébellion : **les fleurs de lys contre les griffes de lion**



Durée : 1h30 - 2h



**Départ : Poertoren,
Begijnenvest 1, 8000 Brugge**



PRÉPARATION



Des équipes de 2 à 5 élèves doivent être formées et se regrouper autour de la tour (Poertoren)

Chaque équipe doit avoir accès à :



- 1. Un smartphone avec suffisamment de batterie**
- 2. L'application Messenger**
- 3. Un accès Internet**

DÉMARRER UN TOUR

Quelques jours à l'avance, nous vous enverrons un hyperlien permettant de démarrer le tour. Envoyez celui-ci à un membre de chaque équipe le jour J. Ce lien les redirigera vers l'application Messenger et une conversation avec CityStory s'ouvrira. Tout se passera via cette conversation. Les règles y seront d'abord envoyées. Quand l'équipe sera prête, elle pourra appuyer sur le bouton « Oui » à la question « Voulez-vous commencer le jeu maintenant ? » dans la conversation Messenger. Le tour démarrera alors et la première énigme leur sera envoyée.

Si vous avez beaucoup d'élèves, vous pouvez faire démarrer les équipes par vagues : toutes les 10 minutes, quelques équipes commencent. Ceci permet de ne pas avoir trop d'équipes en même temps sur un lieu d'énigme. Cela n'empêche pas la compétition entre toutes les équipes puisque le chrono de chaque équipe prendra en compte son heure de départ.

JOUER

Il suffit d'envoyer une bonne réponse pour passer à l'énigme suivante. Vous pouvez retrouver un exemple d'énigme sur la dernière page. Le but du jeu est d'avoir le score final le plus bas à la fin ! Celui-ci est basé sur le chrono et prend également en compte les erreurs et les aides.

Si une équipe ne sait pas répondre à une question, pas de panique ! Plusieurs aides sont proposées si l'équipe appuie sur le bouton : **"BESOIN D'AIDE ?"**



Si l'équipe ne trouve pas son chemin et souhaite une direction, elle clique ensuite sur "**DIRECTION**" ➔ En contrepartie, 10 minutes s'ajouteront à son chrono final



Si l'équipe souhaite un indice, elle clique sur "**INDICE**" ➔ En contrepartie, 10 minutes s'ajouteront à son chrono final (⚠ Il n'y a qu'un seul indice par énigme)



Si l'équipe veut passer à l'énigme suivante, elle clique sur le bouton "**PASSER**" ➔ En contrepartie, 20 minutes s'ajouteront à son chrono final

TRACÉ DU TOUR DANS LA VILLE

(⚠ à ne pas communiquer aux élèves)

Voici les points de la ville pour chaque énigme du tour, afin de pouvoir suivre vos élèves. Une pause sera proposée aux équipes après la 5ème énigme, sur la Walplein.



Le tour termine sur la Place du Bourg



Il y a en tout 10 énigmes dans ce tour :

1. Poertoren, Begijnenvest 1, 8000 Brugge
2. Grand plateau de jeu d'échecs dans le "Minnewaterpark"
3. Sashuis
4. De Wijngaard - La Vigne, begijnhof
5. Walplein
6. Stoofstraat
7. Musée Gruuthuze
8. Sous les arches au croisement entre la "Wollestraat" et "Oude Burg"
9. Grand-Place
10. Hôtel de ville, Place du Bourg

À VOTRE TOUR !



EXEMPLE D'ÉNIGME



CityStory



*Et si ton téléphone suffisait pour
remonter le temps...*



6. L'association vous mènera directement vers un croisement de 5 chemins. Celui au nom unique n'est pas un hasard; suivez-le pour atteindre la place. Si le centre regarde vers midi, vous me trouverez à 6h. De tous les hommes, je me sens le « .. »!



Plus fort



Aïe, mauvaise réponse!