



Instructions pour le maître du jeu

Comment lancer un jeu pour un groupe ? Suivez la procédure :

- Rendez-vous sur <https://game.plonge.be> avec votre smartphone
- À la question « Met wie speel je? », répondez « Ik speel met een groep »
- Sélectionnez un parcours
- Créez un profil à l'aide de votre adresse mail
- Composez les équipes dans l'appli. Vous pourrez inviter les participants avec un code QR via votre smartphone. Vous aurez également la possibilité de les inviter par mail. Les écrans de l'appli vous guident à travers les différentes étapes.

Comment préparer un jeu ?

Vous pouvez paramétrer un jeu au préalable pour gagner du temps. Pour ce faire, rendez-vous sur game.plonge.be



et suivez la procédure décrite ci-dessus. Votre session sera sauvegardée dans votre profil personnel. Vous pourrez donc (re)lancer le jeu par la suite. Vous recevrez par e-mail un identifiant personnel qui vous permettra de vous reconnecter le jour du jeu.

1. Fixez des conventions au préalable avec le groupe :

Le début du jeu : convenez d'une heure et d'un lieu de départ avec le groupe. L'ensemble du groupe démarre au même endroit. Idéalement, il s'agit du point de départ du parcours. Vous évitez ainsi de perdre du temps en déplacements.

La fin du jeu : convenez d'une heure et d'un lieu où vous vous réunissez avec le groupe. Il peut s'agir du lieu d'arrivée du parcours ou d'un autre lieu au choix.

Le lieu de départ, le lieu d'arrivée et la durée sont mentionnés dans la description de chaque parcours.

Vous êtes maître du jeu? Cherchez un endroit tranquille pour vous installer pendant le jeu. Vous pourrez ainsi évaluer calmement les contributions des équipes et communiquer les scores.

2. Expliquez les règles du jeu au préalable :

But du jeu

L'objectif du jeu consiste à accumuler un maximum de points. Les parcours sont jalonnés de questions et de défis. Lorsque vous relevez un défi, vous recevez des points. Si vous avez choisi le rôle de « maître du jeu », vous communiquez les scores aux participants. Si vous avez choisi le rôle de « participant » ou « aucun rôle », les participants s'échangent les scores entre eux.



Instructions pour les participants

Au début du jeu, les règles du jeu s'affichent sur l'écran des participants. Pour préparer le groupe au maximum, il peut être utile de les parcourir au préalable :

- Un groupe est divisé en équipes. Les équipes jouent les unes contre les autres. Une seule équipe est déclarée gagnante à la fin du jeu.
- Tous les membres d'une équipe accèdent aux mêmes écrans sur leur smartphone.
- Chaque membre de l'équipe peut répondre aux questions. Il ne doit pas nécessairement s'agir de la même personne à chaque fois. Il est d'ailleurs plus amusant d'alterner.
- Seule est enregistrée la réponse du premier membre de l'équipe qui répond à la question. Les autres membres de l'équipe reçoivent un message les informant que le défi a déjà été relevé.
- Bonus : grâce au bouton bonus, une équipe peut doubler ses points lors d'un défi. Une équipe peut utiliser ce bouton à 3 reprises au cours du jeu.
- Conseil : si la question est trop difficile, cliquez sur « tip ». Il s'agit d'un indice qui accompagne certaines questions. Si vous l'utilisez, vous perdez des points.
- La durée du jeu est mentionnée dans la description du parcours. Dès que le maître du jeu lance la partie, la minuterie démarre. Lorsque le temps est écoulé, le jeu s'arrête pour toutes les équipes. Les participants peuvent voir le temps qu'il reste dans le menu.
- Le jeu s'arrête automatiquement lorsque la minuterie est écoulée. Le maître du jeu peut aussi arrêter le jeu anticipativement via « stop de route » dans le menu.

Comment communiquer les scores ?

Si vous optez pour le rôle de « maître du jeu », vous communiquez les scores aux équipes pendant le jeu.

Défis et questions marqués d'un > : vous devez les évaluer en tant que maître du jeu. Vous donnez un score qui varie entre 1 et 5 étoiles. La procédure est expliquée dans l'appli. Certains défis sont automatiquement évalués dans l'appli (les questions à choix multiples par exemple).

L'objectif de Plonge est le suivant : découvrir le néerlandais. Notre conseil : récompensez les équipes pour leur audace et leur originalité. Ne soyez pas trop strict par rapport aux erreurs linguistiques. Ce qui compte surtout, c'est de s'amuser et de réaliser des photos, des vidéos ou des textes originaux en néerlandais.

Il y a une équipe gagnante par groupe. Attendez que le groupe soit réuni pour communiquer le score final et dévoiler le nom de l'équipe gagnante. Ce sera plus amusant pour tout le monde. En tant que maître du jeu, vous décidez du moment où les participants recevront le score final en cliquant sur « Eindscores tonen aan de teams ».

Si vous avez choisi le rôle de « participant » ou « aucun rôle », vous ne devez pas communiquer les scores. Ils sont publiés automatiquement à la fin du jeu. Il se peut que les participants n'aient pas tous terminé la partie au même endroit. Dès lors, n'oubliez pas de convenir au préalable avec le groupe d'un lieu de rassemblement à l'issue du jeu.

Prêt à jouer ?

Imprimer ces instructions et rendez-vous sur game.plonge.be

