

## FICHE EXPLICATIVE

<b>Titre du jeu</b>	<b>Disparition à Tolède – Desaparición en Toledo</b>
<b>Auteur</b>	Nathalie LECLERC
<b>Niveau de classe concerné</b>	Seconde, section européenne espagnol
<b>Description rapide du jeu</b>	« Desaparición en Toledo » est un jeu de rôle pédagogique. L'intrigue se déroule à Tolède en 1143. Les élèves interprètent des savants de la fameuse Ecole de Traducteurs de Tolède, ils doivent explorer les différents quartiers de la ville (juif, mudéjar, mozarabe) afin de retrouver la version latine du Coran qui leur a été dérobée. L'enseignant d'histoire anime la narration, tandis que le collègue de langue incarne les témoins de l'enquête dans les différents quartiers, répondant aux questions des élèves et les mettant à l'épreuve.
<b>Insertion dans le programme</b>	Chapitre 2. Sociétés et cultures de l'Europe médiévale du XIe au XIIIe siècle. Al-Andalus – La Reconquista.
<b>Durée</b>	2h (+ prévoir une séance en amont pour introduire les notions/dates sur la Reconquista, répartir les élèves par groupe, distribuer les fiches personnages, Et une séance en aval – facultatif – de rédaction pour mettre en perspective le jeu).
<b>Mode d'organisation (individuel, par équipe...) et nombre maximum et minimum de joueurs</b>	Les élèves par groupe de 2 ou 3, reçoivent la séance d'avant une « Fiche Personnage », qui a des capacités spéciales, des objets ou des handicaps et peut accéder à certains quartiers de la ville ou faire parler certains témoins et pas d'autres. Ils doivent également avoir relu leur cours et/ou un dossier documentaire. Les élèves tentent tous ensemble de résoudre l'énigme. C'est un jeu collaboratif. L'enseignant d'histoire mène le jeu –si possible en LV-, l'enseignant de LV interprète les témoins, les deux enseignants délivrent au fur et à mesure des indices pour avancer dans le jeu. Les élèves sont mis à l'épreuve pour recevoir les indices (faire une phrase de 4 éléments en espagnol à partir de la Fiche personnage, écrire un discours, répondre à une question de connaissance, trouver le point commun entre des mots ...). Dénouement : Le jeu fait apparaître à la fin une liste de suspects. Le meneur de jeu choisit celui que les élèves ont désigné avec le plus d'arguments.
<b>Matériel</b>	Fiches personnages élèves + scénario complet + 2 dés
<b>Déroulement</b>	Après avoir mis en place le jeu (explication des règles, distribution des fiches de personnage et disposition des noms des personnages devant chaque groupe d'élèves), le meneur de jeu débute le scénario d'introduction se trouvant dans le fichier. Il projette un plan de la ville de Tolède et des images des différents lieux.
<b>Pour aller plus loin</b>	Ce jeu permet de comprendre les relations politiques, économiques et culturelles entre chrétiens, musulmans et juifs, entre l'Eglise et le pouvoir, entre les différentes corporations dans l'Espagne de la Reconquista. Ce jeu est collaboratif non seulement entre les élèves mais aussi entre les enseignants. Ainsi, il est tout à fait possible d'écrire de nouveaux scénarios dans Tolède des trois cultures afin de les intégrer au jeu.

*Ce jeu s'inspire dans son mode de fonctionnement du jeu de rôle « Mystère au Monastère » de Rodolphe Bondiguel sur le réseau Ludus, un site de jeux éducatifs en ligne qui permet de trouver d'autres scénarios pour jouer en classe. N'hésitez pas à me contacter pour suggérer d'éventuelles améliorations du mode de jeu, scénario,...*

*Nathalie Leclerc, Lycée Nikola Tesla, Dourdan (91) [Nathalie.Leclerc1@ac-versailles.fr](mailto:Nathalie.Leclerc1@ac-versailles.fr)*