



Instructions pour le maître du jeu

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

1. Rendez-vous sur <https://game.plonge.be> avec votre smartphone
2. À la question « Met wie speel je? », répondez « Ik speel met een groep »
3. Sélectionnez un parcours
4. Entrez votre adresse e-mail et choisissez la durée du jeu
5. Composez les équipes dans l'appli. Vous pourrez inviter les participants avec un code QR via votre smartphone. Vous pouvez également leur envoyer un lien par e-mail ou via WhatsApp
6. Une fois que tous les participants ont rejoint la partie, leurs noms s'affichent sur votre écran. Vous pouvez alors répartir le groupe en équipes. Choisissez le nombre d'équipes et cliquez sur « Verdeel teams ». La répartition ne vous convient pas ? Cliquez à nouveau sur le bouton pour que le groupe soit réparti à nouveau.
7. Prêt à commencer ? Cliquez sur « start het spel » pour lancer le jeu et le minuteur.

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. Les sessions sont enregistrées sur le même appareil afin que vous puissiez (re)lancer le jeu ultérieurement.

1. Fixez des règles 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 avec des 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.

Le maître du jeu peut adapter la durée du jeu selon ses préférences. 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. Vous gagnez des points en relevant des défis. Certaines questions sont notées automatiquement par le jeu, d'autres sont notées par le maître de jeu.

3. Si possible, envoyez l'URL aux participants à l'avance




Instructions pour les 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.
- Les participants autorisent l'accès à leur localisation, à leur caméra et à leur microphone afin de pouvoir accomplir les défis.
- 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.
- 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. Le maître de jeu peut adapter la durée selon ses préférences. 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 « eindig spel » dans le menu.

Comment communiquer les scores ?

Le maître du jeu donne les scores aux équipes pendant le jeu.

Les 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.

Tous les participants peuvent consulter les scores des autres équipes en cliquant sur « scorebord ». Lorsque le maître du jeu met fin au jeu, un gagnant est désigné.

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

