FLORENCE 1494

L'Éveil de l'Humanisme

Guide Pédagogique & Manuel de Jeu

Un jeu narratif éducatif pour explorer la Renaissance italienne
à travers les yeux d'un jeune voyageur arrivant à Florence
au moment où la cité est déchirée entre humanistes et religieux.

Public cible	Élèves de 13-16 ans (9e-11e)
Durée	15-30 minutes par partie
Rejouabilité	15+ fins différentes
Thèmes	Renaissance, Humanisme, Art, Religion, Politique

Table des Matières

• 1. Présentation du jeu

• 2. Contexte historique

• 3. Mécaniques de jeu

• 4. Les quatre jauges

• 5. Les archétypes de personnage

• 6. Les cartes à collectionner

• 7. Les branches narratives

• 8. Conseils pédagogiques

• 9. Objectifs d'apprentissage

1. Présentation du Jeu

Florence 1494 : L'Éveil de l'Humanisme est un jeu narratif interactif qui plonge les joueurs dans la Florence de la Renaissance, à un moment charnière de l'histoire européenne. Le joueur incarne un jeune voyageur qui arrive dans la cité au moment où elle est déchirée entre plusieurs forces :

- Les **Médicis**, banquiers et mécènes tout-puissants mais en déclin
- **Savonarole**, moine dominicain qui prêche la purification morale
- Les **humanistes** et artistes qui défendent la liberté de pensée
- Les **marchands** et citoyens pris entre ces forces

Chaque choix du joueur influence son parcours et ses relations avec ces différentes factions, culminant dans l'une des 15+ fins possibles.

2. Contexte Historique

L'année 1494

L'année 1494 marque un tournant dans l'histoire de Florence et de l'Italie. Laurent le Magnifique est mort deux ans plus tôt (1492), laissant la cité entre les mains de son fils Piero, moins charismatique. Le moine Girolamo Savonarole gagne en influence avec ses prêches apocalyptiques. Et le roi de France Charles VIII s'apprête à envahir l'Italie.

Les forces en présence

Force	Représentants	Vision
Princes	Médicis, Sforza	Mécénat, pouvoir bancaire, diplomatie
Clergé	Savonarole, Piagnoni	Purification morale, rejet du luxe
Humanistes	Ficin, Poliziano, Léonard	Raison, beauté, connaissance
Peuple	Artisans, marchands	Survie, prospérité, stabilité

3. Mécaniques de Jeu

Principe général

Le jeu se déroule sous forme de scènes narratives. Chaque scène présente une situation et propose 2 à 4 choix au joueur. Chaque choix :

- Modifie les **jauges** du personnage (Humanisme, Prudence, Princes, Clergé)
- Conduit à une **nouvelle scène** différente selon le choix
- Peut débloquer des **cartes** à collectionner
- Influence la **fin** que le joueur atteindra

Structure d'une partie

Phase	Scènes	Description
Introduction	1-3	Arrivée à Florence, premier contact
Exploration	4-7	Découverte des différents milieux
Développement	8-11	Approfondissement, dilemmes
Crise	12-14	Événements majeurs, choix décisifs
Dénouement	15+	Conséquences et fin personnalisée

Les termes historiques

Le texte contient des termes historiques soulignés en bleu. En passant la souris dessus (ou en tapant sur mobile), une infobulle apparaît avec une explication pédagogique. Cela permet d'apprendre sans interrompre la lecture.

4. Les Quatre Jauges

Le système de jauges représente la position du joueur dans la société florentine et ses valeurs. Chaque choix fait évoluer ces jauges, créant des tensions et des dilemmes caractéristiques de l'époque.

Jauge	Couleur	Signification	Départ
■ Humanisme	Rouge	Curiosité, ouverture, soif de connaissance. Le moteur de la Renaissance.	50%
■ Prudence	Vert	Instinct de survie dans un monde dangereux. Si elle tombe à 0, c'est la mort.	50%
■ Princes	Or	Faveur des Médicis et des puissants. Protection mais compromissions.	30%
■ Clergé	Violet	Faveur de l'Église et de Savonarole. Protection mais obscurantisme.	30%

Le dilemme central

Le système crée une tension fondamentale : les jauges Princes et Clergé offrent de la protection mais sont souvent en conflit avec l'Humanisme. Le joueur doit constamment arbitrer entre :

- **Sécurité vs Liberté** : se protéger en servant un camp ou rester indépendant
- **Foi vs Raison** : suivre Savonarole ou les humanistes
- **Pouvoir vs Vérité** : servir les Médicis ou chercher la connaissance

5. Les Archétypes de Personnage

Au début du jeu, le joueur choisit un archétype qui détermine ses bonus de départ et oriente son expérience initiale. Chaque archétype correspond à une position sociale différente dans la Florence de 1494.

Archétype	Icône	Bonus	Description
Apprenti artisan	■	+15 Humanisme, +5 Princes	Travaille dans un atelier, proche des créateurs
Jeune lettré	■	+20 Humanisme, -5 Clergé	Formé aux humanités, esprit libre
Fils de marchand	■	+10 Prudence, +10 Princes	Famille de commerçants, pragmatique
Serviteur Médicis	■■	+20 Princes, -10 Clergé	Au service des puissants, ennemi de Savonarole
Novice dominicain	✝■	+20 Clergé, -10 Princes	Élevé au couvent, proche de Savonarole

6. Les Cartes à Collectionner

Le jeu propose 20 cartes à débloquer en explorant différents chemins. Chaque carte représente un concept, une personnalité ou une institution de la Renaissance. Elles constituent un mini-encyclopédie que le joueur construit au fil de ses parties.

Catégorie	Cartes	Exemples
■ Art (5)	Techniques et pratiques	Perspective, Sfumato, Bottega
■ Science (5)	Savoirs et découvertes	Anatomie, Héliocentrisme, Alchimie
■■ Politique (4)	Pouvoir et société	Diplomatie, Système bancaire, Condottieri
✝■ Religion (2)	Foi et institutions	Savonarole, Inquisition
■ Personnes (4)	Figures historiques	Léonard, Michel-Ange, Médicis, Botticelli

7. Les Branches Narratives

Le jeu propose plusieurs grandes branches narratives qui s'entrelacent. Le joueur peut naviguer entre elles ou s'engager profondément dans l'une d'elles.

Branche des Artistes ■

Le joueur explore les ateliers de Florence, rencontre Léonard de Vinci, Michel-Ange, et les maîtres de la bottega. Thèmes : création, technique, transmission du savoir.

Branche de Savonarole †■

Le joueur découvre le mouvement des Piagnoni, assiste aux prêches, peut devenir fidèle ou espion. Thèmes : foi, fanatisme, pureté morale.

Branche des Médicis ■

Le joueur entre dans les cercles du pouvoir, découvre la diplomatie et l'espionnage. Thèmes : politique, mécénat, intrigues de cour.

Branche Scientifique ■

Le joueur découvre les recherches clandestines : anatomie, astronomie, alchimie. Thèmes : connaissance interdite, courage intellectuel.

Les fins possibles

Type	Nb	Exemples
■ Victoires	17	Héritier de Léonard, Conciliateur, Passeur de lumières
■■ Neutres	7	Artisan, Exilé, Survivant, Voyageur
■ Tragiques	2	Fanatique, Traître

8. Conseils Pédagogiques

Utilisation en classe

- **Introduction** : Faire jouer une première partie en commun (vidéoprojecteur)
- **Exploration** : Chaque élève joue individuellement et note ses découvertes
- **Mise en commun** : Comparer les parcours, discuter des choix et conséquences
- **Approfondissement** : Recherches sur les personnages/thèmes rencontrés

Activités complémentaires

- Créer une frise chronologique des événements évoqués
- Rédiger le journal de bord du personnage
- Débat : Savonarole avait-il raison ?
- Recherche sur une carte collectée
- Comparer la Florence de 1494 avec une ville actuelle

Évaluation possible

- Questionnaire sur les termes historiques rencontrés
- Rédaction argumentée sur un dilemme du jeu
- Présentation orale d'une carte collectée

9. Objectifs d'Apprentissage

Connaissances

- Comprendre le contexte historique de la Renaissance italienne
- Identifier les acteurs majeurs (Médicis, Savonarole, artistes)
- Connaître les grandes œuvres et techniques artistiques
- Appréhender les tensions entre foi et raison

Compétences

- Analyser les conséquences de choix historiques
- Comprendre la multiperspectivité en histoire
- Développer l'empathie historique
- Exercer son esprit critique face aux discours

Attitudes

- Curiosité pour la période de la Renaissance
- Ouverture aux questionnements philosophiques
- Appréciation de l'héritage culturel européen

> **« L'homme est la mesure de toutes choses »**
> — Protagoras, devise des humanistes de la Renaissance