

INTRODUCTION GENERALE au cours d'histoire en 4G

Différents événements ainsi que concepts et « domaines » seront abordés tout au long de l'année. L'escape game qui vous est proposé va vous donner une première idée de ces différents points. La réalisation de ce jeu se déroule en classe, individuellement ou par binôme. Si c'est réalisé à deux, il faut quand même que chacun remplisse les points demandés ci-dessous.

- 1) Dans un premier temps, il vous est demandé de replacer les 4 grandes périodes de l'histoire. Citez ci-dessous le nom de chacune de ces périodes :**

- 2) L'épée derrière un rocher porte un nom qui vous sera utile devant une grille. Quel est ce nom ?
+ chercher la signification en français de ce nom :**

- 3) Dans la ville fortifiée où vous venez d'entrer, 6 endroits sont « à visiter ». Pour chacun de ces endroits, vous devrez en plus de l'énigme à résoudre, noter ci-dessous des éléments importants.**

- L'église :

➡ Quels sont les trois groupes sociaux du moyen âge + pour chaque groupe, quelle fonction leur est attribuée ?

➡ Quels sont les deux styles architecturaux du moyen âge ?

Remarque : quand vous arrivez enfin dans un vitrail précis, vous pouvez déplacer un élément de ce vitrail. Cliquez alors sur le « trou » laissé par l'élément déplacé et vous verrez une flèche avec un numéro. Notez le numéro mais **aussi le sens de la flèche :**

- La bibliothèque :

Dans cette bibliothèque, n'oubliez pas de cliquer sur la dame qui porte un livre et soyez attentif au dessin écrit sur le livre ; n'hésitez pas à le reproduire au verso de cette feuille car il vous servira.

Pour trouver la flèche, il vous faudra passer votre curseur sur l'ensemble des livres pour en ouvrir un. N'oubliez pas de noter le sens de la flèche.

En histoire, il est convenu de parler de 4 domaines ou composantes à savoir : l'économie, le culturel, le social et la politique. **Quel est le domaine envisagé ici ?**

Remarque : la première question en entrant dans la bibliothèque portait sur :

- La place centrale :

➡ Au moyen âge, une organisation sociale importante apparaît. **Quel est son nom ?**

➡ Attention : un mot est écrit sur ce qui semble être un bouclier à l'avant plan. Note ce mot :

➡ Au fond de la salle, tu trouveras un **CRYPTEX**. Cherche la définition de ce mot et qui l'aurait inventé :

N'oublie pas de noter la flèche (et son sens) avec le numéro indiqué :

- **Extérieur :**

➡ Citez les 3 villes importantes pour les pèlerinages :

N'oublie pas le numéro dans la flèche et son sens :

- **Le château :**

➡ Quelle **langue** survit au moyen âge et pourquoi ?

➡ Comment s'appelle une rotation des terres sur 3 ans en agriculture ?

➡ Flèche et numéro :

- **Maison :**

➡ Sur une carte, il est convenu d'utiliser la **couleur verte** pour représenter quoi ?

➡ Le portrait est celui de **Nicolas Copernic**. Qu'a-t-il découvert ?

Pour la dernière énigme, tu dois cliquer sur la « grille » du fond de la pièce et trouver le code...