

ESCAPE GAME

2

L'hypnotique voyage, de Louis IX à Louis XIV

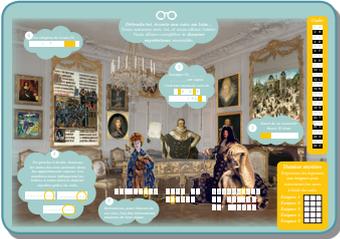
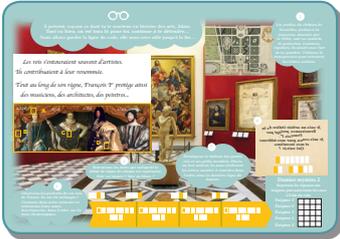
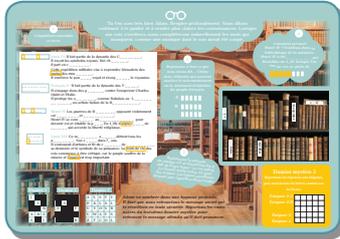
Connaissances requises

DATE	ÉVÈNEMENT
987	▶ Début de la dynastie capétienne – Hugues Capet
1226-1270	▶ Louis IX
1515-1547	▶ François I ^{er} (dynastie des Valois)
1589-1610	▶ Henri IV – protestant converti au catholicisme.
1572	▶ Massacre de la Saint-Barthélemy
1598	▶ Édit de Nantes
1643-1715	▶ Louis XIV – Roi-Soleil – Monarque absolu
1685	▶ Révocation de l'édit de Nantes

LEXIQUE
▶ Monarque/monarchie absolue
▶ Chrétien/protestant/catholique
▶ Croisades/croisés
▶ Édit de Nantes/Révocation
▶ Renaissance

PERSONNAGE HISTORIQUE
▶ Louis IX, François I ^{er} , Henri IV, Louis XIV
▶ Léonard de Vinci

Enjeux par étapes

ÉTAPE 1	ÉTAPE 2	ÉTAPE 3
<p>La religion</p> 	<p>L'art</p> 	<p>Les rois, leurs actions et le peuple</p> 
<ul style="list-style-type: none"> ● Nommer, situer, dater, identifier des faits et des personnages historiques. ● Comprendre les enjeux de l'Édit de Nantes et de sa révocation. ● Savoir que Louis IX est parti en croisade. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifier François I^{er} comme protecteur des artistes ● Identifier quelques œuvres connues de la période. ● Connaître les spécificités des jardins de Versailles. ● Nommer, situer, dater, identifier des personnages historiques. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Nommer, situer, dater, identifier des faits et des personnages historiques. ● Connaître les surnoms des rois. ● Comprendre les injustices qui révoltent le peuple français.
<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliser le lexique historique approprié 		

POUR COMMENCER



MATÉRIEL ENSEIGNANT-E

- Les 3 posters en couleur
- La photocopie des trois posters par équipe
- Une carte victoire par équipe
- Une carte défaite
- Le storytelling à afficher
- Un *timer*
- Deux enveloppes par équipe
- Un miroir
- Un dictionnaire



MATÉRIEL ÉLÈVE

- Support de notes
- Crayon à papier
- Surligneurs
- Règle
- Papier calque



DURÉE 1h30

- Mise en place et storytelling : 10 minutes
- Escape game : 60 minutes
- Mise en commun : 15-20 minutes

STORYTELLING

L'hypnotique voyage, de Louis IX à Louis XIV

Vous avez été invité chez Adam, le nouveau de la classe. Il vous a semblé tout de suite génial, mais il n'a pas confiance en lui. Pourtant, il semble connaître tellement de choses !

La maîtresse a organisé un grand jeu pour le lendemain et vous avez choisi de prendre Adam dans votre équipe. Vous avez décidé de vous entraîner ensemble pour remporter la victoire. L'histoire, de Louis IX à Louis XI : tout un programme ! Susie plonge dans ses livres et raconte les détails atroces de la Saint-Barthélémy et Adam attrape le cou de l'un d'entre vous en se prenant pour Ravaillac. C'est le meilleur acteur que vous ayez jamais vu.

Mais tout à coup, il semble triste. « Jamais je n'y arriverai, les copains, dit-il ». Un long silence s'installe. Lucas demande alors à tout le monde de s'asseoir en rond sur le sol.

– Alors voilà, commence-t-il, je connais une technique d'hypnose...

– Dis pose ?

– D'hypnose ! Je vais, juste avec ma voix, te mettre dans un état second. Je pourrai plonger dans ton esprit et on pourra tous t'aider à y voir plus clair !

– Ah, ah. Mais ça, c'est n'importe quoi ! s'exclame Adam.

– D'accord, j'ai vu ça à la télé mais, crois-moi, j'ai réussi à faire faire des choses incroyables à ma petite sœur l'autre jour. Attention, ça peut être dangereux, certains disent que si on est « réveillé » brutalement, on peut rester dans cet état pendant une éternité et ta mère arrive dans 60 minutes ! Il vaudrait mieux qu'on ait fini avant qu'elle n'arrive...

– Rentrer dans ma tête ? Mais vous allez voir à quel point c'est un bazar sans nom. Je confonds encore Louis IX et Louis XIV.

– Justement, on va y mettre un peu d'ordre.

Lucas sort son yoyo et le balance de gauche à droite, sous les yeux d'Adam.

– Mais n'oublie pas, seul toi peut sortir de cet état en prononçant les mots...

Trop tard, Adam ferme les yeux et il n'a pas eu le temps d'entendre les mots pour le sortir de là. Il va devoir les retrouver tout seul. Incroyable, ça marche...



Pensez aux ressources pour créer une atmosphère (voir p. 2).

Propositions supplémentaires :

• **Décor** : œuvres géométriques, fils rouges traversant la pièce, livres d'Histoires ouverts sur les tables, coussins et draps pour évoquer la détente.

• **Vêtements** : couleurs claires.

• **Accessoires** : pendule ou collier.

Ne pas hésiter à prendre une voix très douce et très posée à la fin du récit.

ÉTAPE

1

15 min.



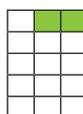
ÉNIGME FINALE

Énigme 1
 Énigme 2
 Énigme 3
 Énigme 4
 Énigme 5

ÉNIGME 1

LOUIS IX HENRI IV
 LOUIS XIV

IX/9 = impair
 IV/4 = pair
 XIV/14 = pair



ÉNIGME 2

Louis IX Henri IV Louis XIV

CROISADES ÉDIT DE RÉVOCATION
 NANTES DE L'ÉDIT
 DE NANTES

D/4 = pair A/1 = impair T/20 = pair

ÉNIGMES 3 ET 4

3 Avant de se convertir
 Henri IV était
 PROTESTANT

P/16 = pair
 R/18 = pair
 O/15 = impair



La religion de Louis IX
 CHRISTIANISME

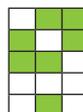
I/9 = impair
 S/19 = impair
 M/13 = impair



ÉNIGME 5

Lorsque l'édit de
 Nantes est signé,
 c'est une avancée vers la
 LIBERTÉ
 RELIGIEUSE

I/9 = impair
 T/20 = pair
 S/19 = impair



INDICES ET RELANCES

- Rappeler aux élèves :
 - de noter leurs réponses aux énigmes au fur et à mesure ;
 - de coder chaque damier jusqu'à la fin du jeu.
- Aider les élèves à comprendre la ligne de code.

ÉNIGME 1

- Certains élèves auront peut-être du mal à écrire les chiffres romains.
- L'écriture en chiffres arabes ne change aucunement le résultat reporté sur la première ligne.

ÉNIGME 2

- Indiquer les lettres entourées. Elles restent dans l'ordre pour la deuxième ligne du damier. Vous pouvez conseiller aux élèves d'écrire au crayon à papier les lettres dans les cases avant de noircir celles qui doivent l'être.
- Seules les lettres entourées en jaune comptent pour le report des cases dans le damier.

ÉNIGME 3

- Les élèves peuvent utiliser un dictionnaire s'ils ne sont pas certains de l'orthographe.
- Indiquer que seules les lettres dans les cases jaunes sont à reporter dans le damier.

ÉNIGME 4

- Le mot *christianisme* peut causer des difficultés. Questionner sur la famille de mot (dictionnaire).

ÉNIGME 5

- Questionner l'équipe sur ce qu'est l'édit de Nantes...
- Les aider à retrouver la notion de liberté et spécifier le type de liberté en jeu.
- Seules les lettres surlignées en jaune comptent pour le report des cases dans le damier.

ÉTAPE

2

20 min.



ÉNIGME FINALE

Énigme 1
 Énigme 2
 Énigme 3
 Énigme 4
 Énigme 5

INDICES ET RELANCES

- La ligne de code du poster 1 reste essentielle pour compléter le nouveau damier mystère.

ÉNIGME 1



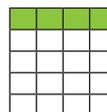
L O U I S I X	F R A N Ç O I S I	H E N R I I V	L O U I S X I V
1	4	2	3

L/12 = pair

F/6 = pair

H/8 = pair

L/12 = pair



ÉNIGME 1

- Indiquer que certaines cases peuvent rester vides. Seules les premières lettres dans les cases jaunes sont à reporter, dans l'ordre, sur la première ligne du damier.

ÉNIGME 2



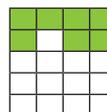
1 2 2 6	1 5 1 5	1 5 8 9	1 6 4 3
---------	---------	---------	---------

1226 = pair

1515 = impair

1589 = pair

1643 = pair

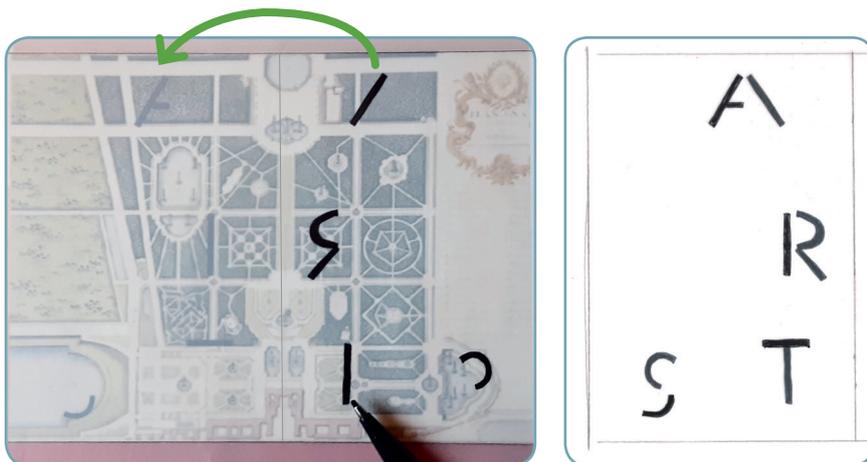


ÉNIGME 2

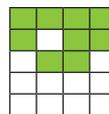
- Le report dans le tableau dépend du caractère pair ou impair des chiffres dans les cases jaunes.
- Attention à ce que les élèves ne prennent pas en compte la date en entier.

ÉNIGME 3

Utilisation du papier calque.

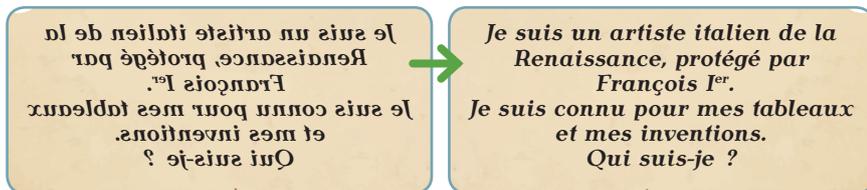


ARTS
 A/1 = impair R/18 = pair T/20 = pair S/19 = impair

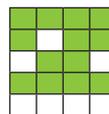


ÉNIGME 4

Utilisation du papier calque.



L/12 = pair D/4 = pair V/22 = pair N/14 = pair



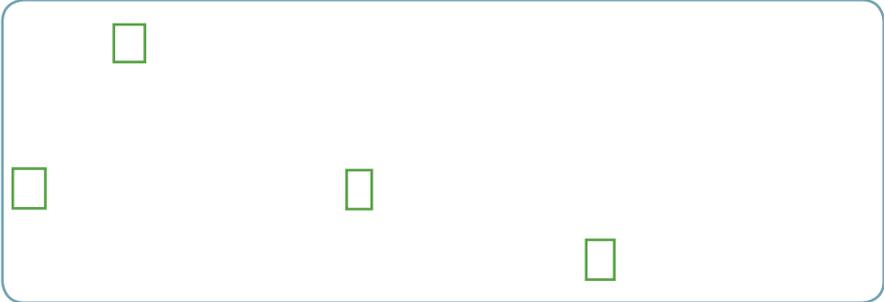
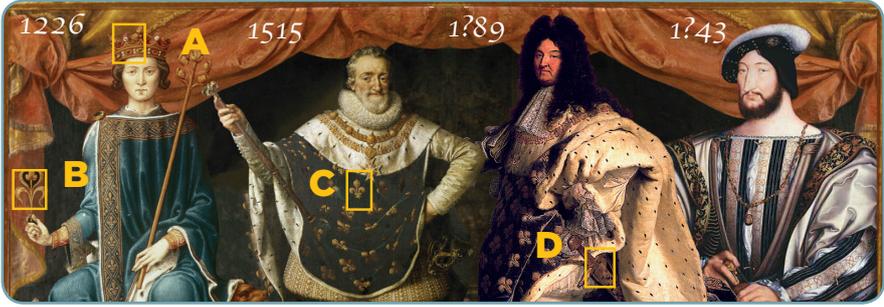
ÉNIGME 3

- Attirer l'attention sur le mot transparence : quel outil peut correspondre ? (le papier calque)
- Faire remarquer l'axe de symétrie. Questionner cette notion. Amener l'idée de superposition et donc de pliage. Stimuler l'observation fine du document.

ÉNIGME 4

- L'équipe peut ne pas comprendre l'absence de consigne. Valider avec eux la présence d'un texte incompréhensible. Questionner l'élève : texte codé ? véritables lettres ? signes ? direction ? Quelles impressions a-t-on ? Parler de l'artiste qui avait l'habitude de coder ses écrits. Que pourrait-on utiliser ? La ligne de code ? Un cache ? Un outil disponible sur la table ? (le miroir)

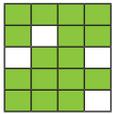
ÉNIGME 5



Les rois s'entouraient souvent d'artistes.
 Ils contribuèrent à leur renommée.

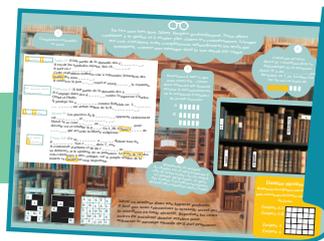
Tout au long de son règne, François 1^{er} protège ainsi
 des musiciens, des architectes, des peintres...

R/18 = pair T/20 = pair R/18 = pair E/5 = impair



ÉNIGME 5

- Aide à la compréhension de la consigne : que faut-il décalquer ?
 - le grand cadre ;
 - les quatre petits encadrés.
- Afin de s'assurer de la précision des tracés, rappeler les exigences matérielles en géométrie : un crayon à papier, une règle.
- Encourager l'observation : où pourrait être placé ce calque ? Attention, dans l'action, les élèves peuvent inverser le sens du calque et se trouver avec un résultat erroné.



ÉNIGME FINALE

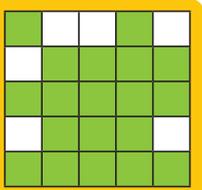
INDICES ET RELANCES

Énigme 2-A

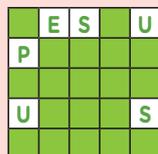
Énigme 2-B

Énigme 3

Énigme 4



- Dire aux élèves de bien relire la consigne : **ici, on n'utilise plus le code, mais la bibliothèque avec les ouvrages.**
- Noter les lettres à la suite, puis retrouver la segmentation de la phrase.



En lisant les lettres dans l'ordre de lecture, ligne à ligne, on obtient le code final :

J E S U I S P R Ê T À R É U S S I R

ÉNIGME 1

ÉNIGME 1

- Des pièges ont été placés volontairement : les mots encadrés : « mains » et « signe » ne seront pas utilisés.

SAINT LOUIS

Louis IX Il fait partie de la dynastie des **Capétiens**. Il reçoit les symboles royaux. Roi ch **rétien**, il part en **croisade**. Cette expédition militaire vise à reprendre Jérusalem des **mains** des mus **ulmans**. Il renforce le pou **voir** royal et réorg **anise** le royaume.

LE PÈRE DES LETTRES

François I^{er} Il fait partie de la dynastie des **Valois**. Il s'engage dans des **guerres** contre l'empereur Charles Quint et l'Italie. Il protège les a **rtistes**, comme Rabelais ou **Léonard de Vinci**, un artiste italien de la **Renaissance**

LE GRAND

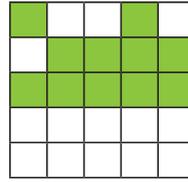
Henri IV Les guerres de **Religion** opposent violemment cat **holiques** et **protestants**. Henri IV se conv **ertit** au **catoliscisme** pour devenir roi et rétablir la **paix**. En 1⁵⁹⁸, il **signe** l'**édit** de **Nantes** qui accorde la liberté religieuse.

LE ROI SOLEIL

Louis XIV Ce **monarque** a **bsolu** détient tous les **pouvoirs**. Son r **ègne** dura **72** ans. Il s'entourait d'artistes et fit du c **hâteau** de **Versailles** sa demeure et le symbole de sa puissance. Le **train de vie** des rois commence à être critiqué, car le peuple souffre de la **misère** et l'**impôt** est trop important.

ÉNIGME 2

A I M P O T
B T R A I N
D E V I E



ÉNIGME 2

- Les réponses possibles sont encadrées en jaune dans le texte.
- Préciser que la réponse B occupe deux lignes, si les élèves ne l'ont pas remarqué sur la grille.
- Rappeler qu'on utilise plus le code du poster 1, mais les livres de la bibliothèque.

ÉNIGME 3

S A I N T L O U I S

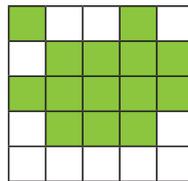
LE PÈRE DES
L E T T R E S

LE GRAND

LE ROI
S O L E I L

S L L R S

Les lettres sont à indiquer sur la quatrième ligne, dans l'ordre

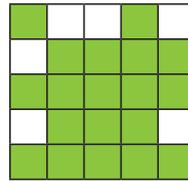


ÉNIGME 3

- Les lettres doivent être trouvées sur l'ensemble des livres de la bibliothèque.

ÉNIGME 4

Comment est mort Henri IV ? Fouillons dans la bibliothèque de la mémoire. Henri IV a été **A S S A S S I N É** par Ravaillac en 1610. Lorsque l'on tue un roi, on parle de **R E G I C I D E**



ÉNIGME 4

- Ne pas hésiter à faire utiliser un dictionnaire pour vérifier qu'il s'agit bien du bon mot.

Les élèves remportent la victoire s'ils ont découvert le message clé « **JE SUIS PRÊT À RÉUSSIR** » avant le temps imparti.

Mise en commun : 20 minutes



DÉCOUVERTE ET DÉBAT



BONUS

Les élèves ont terminé leur escape game rapidement ? Ils approfondissent !

p. 21-22

- Débattre : donner son avis, argumenter, écouter l'autre.
- Échanger, développer l'esprit critique.
- EMI :
 - comprendre l'importance de la confrontation des sources, de la vérification et de la sélection de celles-ci ;
 - connaître les principaux risques rencontrés lors d'une recherche documentaire sur Internet ;
 - faire la différence entre réalité et fiction ;
 - comprendre l'importance de la véracité des informations recueillies, apprises et transmises.