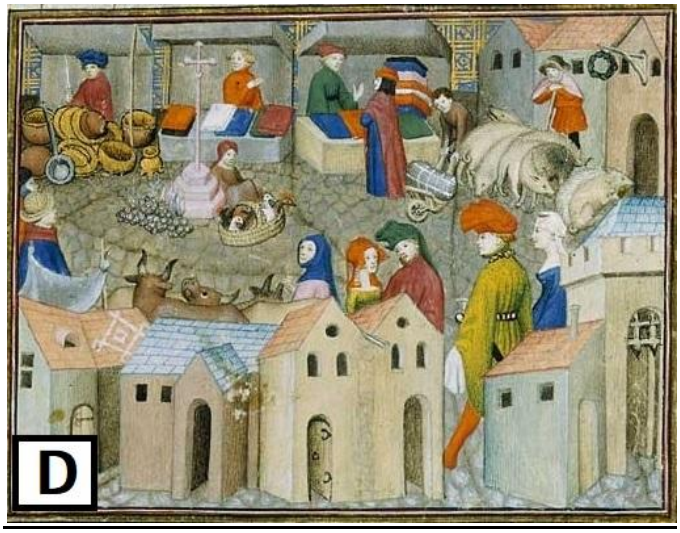
IMAGES ACCOMPAGNANT LES QUATRE ENIGMES



LA VILLE, CENTRE COMMERCIAL EN LIEN AVEC LES CAMPAGNES

ENIGME 1 **IMAGE : _** **CODE = ...** **MOT-CLEF =_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _**

« C'est en allant à la foire qu'on rencontre le Chevalier Errant et qu'on sait reconnaître les autres »

Consigne : complète la fiche d'activité 1, elle t'aidera à obtenir un mot de passe pour accéder au code et au mot-clef.

mot de passe pour débloquer l'indice :

Fiche d'activité 1

Personnages	Nom et longueur de vêtement Couleurs des vêtements	Coiffure et accessoires	Que font-ils en ville ?
Paysans			
Marchands			
Couple de bourgeois			
Couple de nobles			
BILAN : que nous montrent ces différents éléments ?			

Vous avez complété la fiche d'activité ?

Montrez-la au Maître des Cadenas qui, s'il est satisfait, vous donnera un mot de passe pour débloquer l'indice...

VILLES ET POUVOIR

ENIGME 2 **IMAGE : _** **CODE = ...** **MOT-CLEF =_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _**

« Elles sont symboles de richesse mais aussi d'indépendance.
Retrouve la Torre Grossa et tu comprendras ce que représentent les 3 cloches »

Consigne : complète la fiche d'activité 2, elle t'aidera à obtenir un mot de passe pour accéder au code et au mot-clef.

Coup de pouce : entre 6'40 et 10'56, tu trouveras les réponses aux questions...

mot de passe pour débloquer l'indice :

Fiche d'activité 2

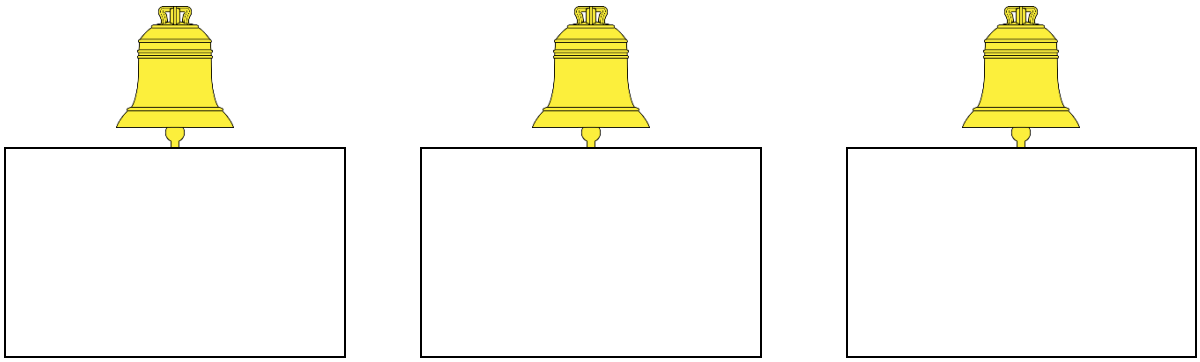
- A San Gimignano, combien y aurait-il eu de tours ?

- Qui les a construites ? Pourquoi ?

- A qui appartient la Torre Grossa ? Que représente cette tour ?

- Quelles sont les trois fonctions des cloches dans la ville ?

FONCTION



Vous avez complété la fiche d'activité ?

Montrez-la au Maître des Cadenas qui, s'il est satisfait, vous donnera un mot de passe pour débloquer l'indice...

L'EGLISE DANS LA VILLE

ENIGME 3 **IMAGE : _** **CODE = ...** **MOT-CLEF =_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _**

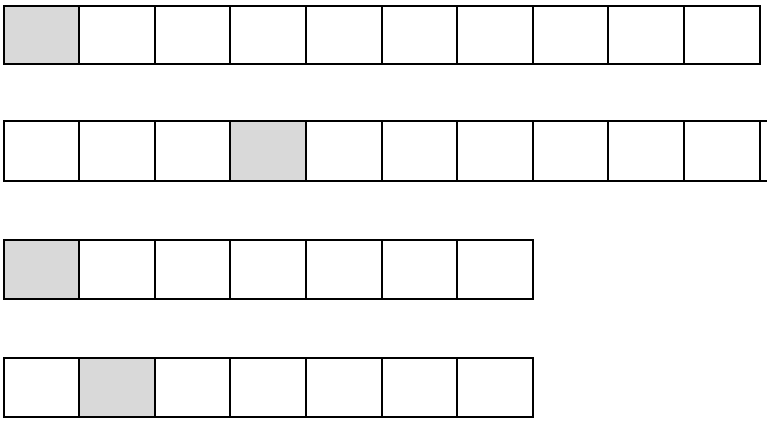
« Les bâtisseurs du Moyen Age ne faisaient rien à la légère.
Certains chiffres ont un sens sacré.»

Consignes : Trouve les 4 chiffres cachés dans la façade du monument représenté sur l'image. Non, ce n'est pas un *mirage* d'architecture...

Coup de pouce : étudie les documents pp. 98-99 et retrouve 4 fonctions différentes de l'Eglise en ville puis transforme les 4 lettres grisées en chiffre, cela te confirmera le code déjà trouvé grâce au monument.

mot de passe pour débloquer l'indice :

Fiche d'activité 3



LETTRES TROUVEES :

….. - ….. - ….. - …..

SYSTEME DE CODAGE UTILISE :

CODE : _ _ _ _

Vous avez complété la fiche d'activité ?

Montrez-le au Maître des Cadenas qui, s'il est satisfait, vous donnera un mot de passe pour débloquer l'indice...

LES ECHANGES COMMERCIAUX

ENIGME 4 **IMAGE : _** **CODE = ...** **MOT-CLEF =_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _**

"Tout circule sur les routes de terre et d'eau.
Suis cette lettre de change qui te montrera le chemin !"

Consignes : Plusieurs illustrations de villes médiévales te sont proposées. A toi de les reconnaître, d'associer deux d'entre elles à un des personnages. Ce travail accompli, tu obtiendras le mot de passe pour accéder au code et au mot-clef .

Pour comprendre la lettre de change : https://www.youtube.com/watch?v=PDgTKWCHGug

mot de passe pour débloquer l'indice :

Fiche d'activité 4

Le marchand de laine londonien, Jimmy Fraser a rencontré le marchand de draps vénitien Antonio Salella à la grande foire annuelle de Bruges. Ils ont fait affaire et Antonio doit 550 écus à Jimmy, pour cela, il fait appel à des banquiers.

Adresse : Banque Alberti et Compagnie à Londres.

"Au nom de Dieu, le 3 décembre 1399,

Payez par cette lettre à Jimmy Fraser 550 écus, montant de la somme que nous a versée Antonio Salella. Payez-là et portez là bas cette somme à mon compte. Que Dieu reste avec vous."

Signé : Banque Datini et Compagnie à Venise

Ville :	**Ville :**	**Ville :**
Qui y vit ?	**Qui y vit ?**	**Qui y vit ?**

Vous avez complété la fiche d'activité ?

Montrez-le au Maître des Clefs qui, s'il est satisfait, vous donnera un mot de passe pour débloquer l'indice...