

HISTOIRE	THEME 2 : SOCIETE, EGLISE ET POUVOIR POLITIQUE DANS L'OCCIDENT MEDIEVAL (XIe – XVe SIECLES)
Classe de cinquième	Chapitre 2 : L'émergence d'une nouvelle société urbaine
Découvrir les sociétés urbaines médiévales à travers un <i>escape game</i>	
Durée	2 heures <u>complètes</u> (difficile à terminer en deux fois 55 minutes dans la version proposée)
Matériel /salle	CDI ou salle multimédia Si tablettes disponibles : possible d'utiliser une salle classique Si possible : être assisté(e) d'un autre adulte qui connaît le scénario afin de guider au mieux les élèves durant l'escape game Disposer les tables en îlots (un îlot par groupe) A placer à différents endroits dans la salle : - manuels de 5e (ici, manuel Nathan utilisé en classe) - quelques tablettes avec l'application Architecture romane ou gothique de Mirage Make (gratuite à cette adresse : http://mirage.ticedu.fr/?p=3031) Il est également possible de l'utiliser sur PC, il faut une caméra pour scanner les flashcodes. - les fiches avec marqueurs de Mirage make à découper et mélanger - documents sur les symboles des bâtisseurs (en prévoir plusieurs jeux) Constituer un dossier consultable par les élèves durant l'escape game (dropbox ou sur ENT du collège) avec vidéos sur les cités italiennes, sur les bâtisseurs au Moyen Age, images en couleur, énigmes au format PDF, fichiers "indices" cryptés par un mot de passe Coffre ou valise ; cadenas à codes (ici, avec 4 chiffres) ; récompenses Un chronomètre ou un décompte en ligne (par exemple, un sablier : https://www.online-stopwatch.com/eggtimer-countdown/full-screen/)
Organisation	Classe divisée en groupes (en limiter le nombre pour faciliter l'organisation matérielle) Présenter le scénario (possible de créer une vidéo) Explication des consignes : il faut résoudre 4 énigmes pour obtenir 4 mots-clef et 4 codes afin d'ouvrir les cadenas et donc le coffre qui contient la réponse de l'auteur mystérieux et des récompenses. Chaque groupe reçoit un nom (équipe Marco Polo, équipe Médicis...) et un dossier avec : - une enveloppe contenant les quatre images et les quatre énigmes - des coups de pousse

IMAGES ACCOMPAGNANT LES QUATRE ENIGMES



LA VILLE, CENTRE COMMERCIAL EN LIEN AVEC LES CAMPAGNES

ENIGME 1

IMAGE : D

CODE = 3938

MOT-CLEF = FOIRE

« 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 débloquent l'indice : marchand



Fiche d'activité 1

Personnages	Nom et longueur de vêtement Couleurs des vêtements	Coiffure et accessoires	Que font-ils en ville ?
Paysans	Cotte courte Couleurs sombres ou ternes	Capuchons simples ou chapeaux	Viennent vendre leurs produits (bétail, volaille, oeufs...)
Marchands	Robes (=habits longs) aux couleurs vives, marque de réussite sociale (teintures coûteuses)	Chaperons roulés sur la tête Coiffe de drap noir (couleur très chère !) pour les plus riches	Marchands drapiers vendent draps(= tissus) de différentes couleurs, d'autres des ustensiles de cuisines...
Couple de bourgeois	Manteau à col haut (à la mode de l'époque) Robe aux reflets moirés	Chaperon coquelicot éclatant Chaperon bien drapé	Clients venus à la foire ou "compagnie" du chevalier
Couple de nobles	Robe Tissus soyeux Vêtements longs Couleurs éclatantes	Ceinture à clous dorés Epée Chaperon rouge écarlate bien drapé	De passage en ville
BILAN : que nous montrent ces différents éléments ?	- importance des vêtements et accessoires pour montrer la place dans la société - commerce = principale activité urbaine ; foires = grands événements commerciaux - importance des marchands qui s'enrichissent dans l'activité commerciale - diversité des produits vendus (type, valeur...) - lien entre la ville (qui joue le rôle de marché) et la campagne qui fournit les produits		



Vous avez complété la fiche d'activité ?

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

VILLES ET POUVOIR

ENIGME 2

IMAGE : **A**

CODE = **2463**

MOT-CLEF = **CHARTRE**

« 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 : **cloche**



Fiche d'activité 2

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

Entre 120 et 130 tours (il en reste 12 ou 13 aujourd'hui à San Gimignano)

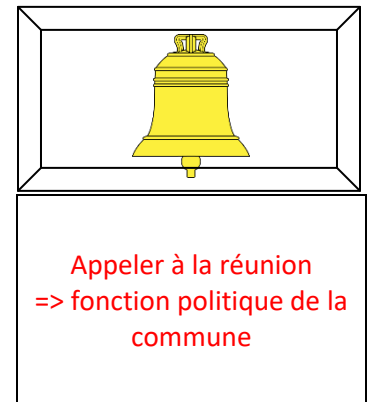
- Qui les a construites ? Pourquoi ?

les grandes familles aristocratiques (=nobles) pour montrer leur puissance ; au départ, elles ont une fonction militaire car les grandes familles sont souvent en guerre

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

Tour du palais communal (la plus haute, nom vient de la grosse cloche (campana grossa), qu'elle abritait) ; pour montrer que les familles aristocratiques doivent obéir à la commune, c'est-à-dire se soumettre à l'autorité des magistrats

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



Vous avez complété la fiche d'activité ?

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

L'EGLISE DANS LA VILLE

ENIGME 3

IMAGE : **B**

CODE = **1483**

MOT-CLEF = **CATHEDRALE**

« 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 2 à 5 pp. 98-99, retrouve 2 fonctions et 2 lieux dominés par l'Eglise dans les villes médiévales. Une fois les 4 mots trouvés, transforme les 4 lettres grisées en chiffre, cela te confirmera le code déjà trouvé grâce au monument.



mot de passe pour débloquer l'indice : **eveque** (pas d'accents !)



Fiche d'activité 3

A	S	S	I	S	T	A	N	C	E
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

P	R	E	D	I	C	A	T	I	O	N
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

H	O	P	I	T	A	L
---	---	---	---	---	---	---

E	C	O	L	E
---	---	---	---	---

LETTRES TROUVEES :

A - D - H - C

SYSTEME DE CODAGE UTILISE :

A=1, B=2, C=3...

CODE : 1483



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...

LES ECHANGES COMMERCIAUX

ENIGME 4

IMAGE : C

CODE = 1360

MOT-CLEF = COMMERCE

"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 : **commerce**



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



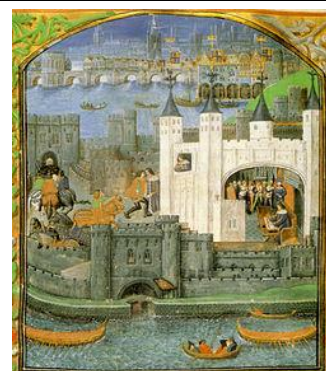
Ville : **Venise**

Qui y vit ? **Antonio Salella**



Ville : **Bruges**

Qui y vit ? **aucun des deux, lieu de rencontre des 2 marchands**



Ville : **Londres**

Qui y vit ? **Jimmy Fraser**



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...