

Escape Game Histoire 5^{ème} Matériel : Libérez la Joconde !

Vidéo d'introduction (forme noire, voix déformée, chrono...) : Un groupe anonyme a voulu dénoncer le manque de sécurité au Louvre. Ils ont volé la Joconde. Ils sont prêts à la rendre mais à une condition : ils vous laissent 45 mn pour résoudre un certain nombre d'énigmes autour de Léonard de Vinci. Si vous réussissez le défi, ils vous donneront accès au code permettant d'ouvrir un coffre numérique renfermant le lieu où se trouve la Joconde. Si vous échouez, la Joconde disparaîtra à jamais. A vous de jouer !

Au tableau

Vidéo d'introduction
Avec chronomètre

Sur les murs (collé ou aimanté) [ou sur une table]

Clé USB avec
- tableur donnant le code de l'énigme 2
- fichier chiffré donnant accès au code de l'énigme 1
- lien vers le cadenas virtuel

Grille de mots
pour énigme 3

Document
expliquant
comment utiliser
un flash code

Sous les tables et chaises

Morceaux de puzzle (flash code renvoyant vers une vidéo sur une analyse d'un tableau de la Renaissance)

Sur une étagère

Code de l'énigme 2- Code « Eyechart » caché dans un livre

Sur une table

Miroir

Tablette avec application Mirage Make nécessaire pour accéder à la vidéo de l'énigme 1

Un extrait de Codex + texte expliquant qu'il utilise l'écriture miroir

Manuel Lelivrescolaire avec post-it p. 142 + QRCode MM

Dans une armoire (en dehors de la zone à fouiller)

Reproduction de la Joconde

Sur l'ordinateur (possibilité de la mettre sur la clé USB)

- Genial.ly avec cadenas virtuel donnant accès à la vidéo finale indiquant le lieu où se trouve la Joconde

Escape Game Histoire 5^{ème} : Libérez la Joconde !

Organigramme

Vidéo intro + chrono

Enigme 1

Documents dans le manuel + vidéo accessible avec MM : [texte de Léonard](#) sur l'Humanisme
> Notion : Humanisme : l'intérêt pour la connaissance de l'Homme

Outil
péda

Enigme 2

Un [extrait de Codex](#)
> Notion : Science : l'intérêt pour la science, les machines

Enigme 3

Un [tableau de la Renaissance](#)
> Notion: Renaissance : les caractéristiques d'une œuvre de la Renaissance

Jeux-
énig
mes

Dans un [manuel](#) (Lelivrescolaire p. 142-143) ([avec un QRCode](#)) > L'Homme de Vitruve :
> question qui permet de trouver le mot clé : « humanisme »
> A taper comme [mot de passe d'un document protégé](#) pour donner accès à un des chiffres du cadenas virtuel.

> [Extrait du Codex](#)
> modifiée avec un texte à l'envers à lire à l'aide d'un [miroir](#).
Le message demande de se rendre sur le site du Clos-Lucé et de relever les différentes machines imaginées par Léonard (« quand il travaille pour Ludovic Sforza ») et de les recopier dans l'ordre dans le [tableur](#) qui est sur la [clé USB](#).
> si juste : indique l'endroit (une étagère du CDI par exemple) où se trouve le code (livre à l'intérieur duquel se trouve un message réalisé avec [eyechartmaker.com](#))

[Morceaux de puzzle](#) sous les chaises à [reconstituer](#)
> [QR-code](#) vers [une vidéo](#) qui présente les caractéristiques de la Renaissance : > trois mots à mettre en valeur dans la vidéo : **Perspective**, intérêt pour l'**Antiquité**, meilleure connaissance de l'**anatomie**
> inscrire les mots dans une [grille de mots croisés](#) (posée dans la salle) dont certaines lettres sont plus foncées donnent le mot « artiste »
Dans une [grille de « mots mêlés »](#), ils doivent retrouver le nombre de fois où il apparaît : c'est le dernier chiffre du [cadenas virtuel](#).

Code 1 : 2

Code 2 : 8

Code 3 : 5

Les numéros de chacune des bonnes réponses donnent le code qui ouvrira le cadenas virtuel. Le code ouvre une [vidéo](#) félicitant les participants et indiquant le lieu où se cache la Joconde.

Accès au lieu où est enfermée la Joconde

> Imprimer une [copie du tableau](#) cachée à l'endroit indiqué. Elle pourra être affichée en classe !