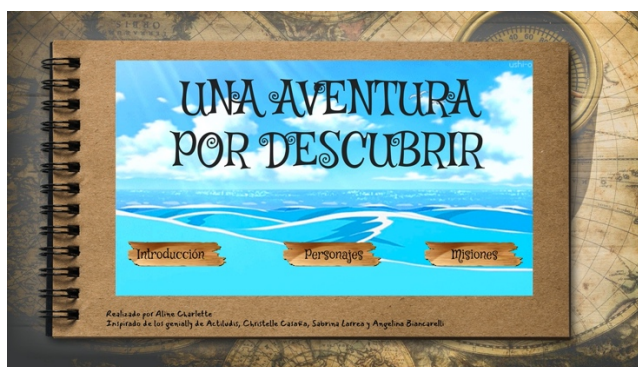


## Escape game numérique: Una aventura por descubrir

<https://view.genial.ly/6160d82e61d5020ddc3b407b/interactive-content-una-aventura-por-descubrir>

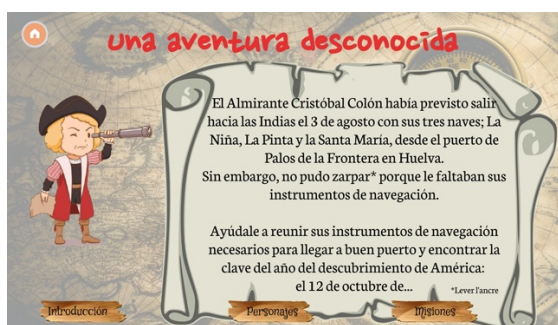
Escape game destiné à des élèves de lycée pour aborder le point culturel du 12 de octubre. J'ai prévu de le faire en classe de 1LVC et Tles.

Je me suis inspirée de l'escape game numérique proposé sur le site Actiludis et j'ai pioché à droite et à gauche dans les escape game réutilisables faits par des collègues.



La partie *introducción* présente la mission

*El Almirante Cristóbal Colón había previsto salir hacia las Indias el 3 de agosto con sus tres naves; La Niña, La Pinta y la Santa María, desde el puerto de Palos de la Frontera en Huelva. Sin embargo, no pudo zarpar\* porque le faltaban sus instrumentos de navegación. Ayúdale a reunir sus instrumentos de navegación necesarios para llegar a buen puerto y encontrar la clave del año del descubrimiento de América: el 12 de octubre de...*



La partie *Personajes* présente les 4 principaux acteurs de la découverte de l'Amérique

- *Cristóbal Colón*
- *Las naves*
- *Rodrigo de Triana*
- *Guanahani*



Chaque acteur est accompagné d'un petit texte éducatif qui aide à faire le 1<sup>e</sup> quiz.

La partie *misiones* envoient vers les 4 missions que vont devoir résoudre les élèves pour débarquer sur l'île de Guanahani.



Les 4 missions consistent à récupérer 4 objets dont Colón a besoin pour pouvoir partir à la découverte de l'Amérique.

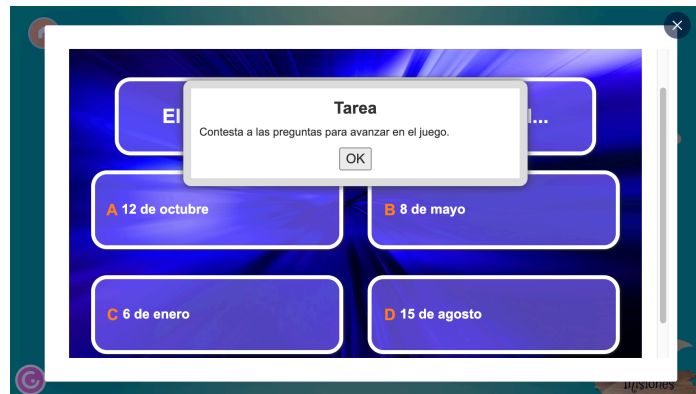
Chaque mission résolue donne un chiffre permettant d'avoir le code final (1492) pour débarquer sur l'île de Guanahani.

- **Misión 1: los viajes de Colón** (Diapo créée par Sabrina Larrea)



Il s'agit de visionner les petites vidéos qui jalonnent le parcours de Colón pour en apprendre plus sur ces 4 voyages.

Faire le quiz final (Test) qui reprend également des points vus dans la présentation des différents acteurs.



Le quiz réalisé, on obtient le **1<sup>e</sup> chiffre = 1**

- **Misión 2 : Las carabelas**



L'indice indique qu'il faut choisir la bonne phrase pour savoir quel bateau est arrivé sur l'île. Les phrases sont visibles en cliquant sur le nom des bateaux. La bonne réponse est la phrase du bateau La Pinta. Puis en cliquant sur le bateau, on obtient le code 284. Cliquer sur le cadenas sur l'île et on peut rentrer le code 284 sur le cadenas lockee. La réponse est : El número de viajes que hizo Colón **= 4 = le 2<sup>e</sup> chiffre**

- **Misión 3: El día de la Raza en América Latina** (diapo proposée par Christelle Casañas)



Il suffit de visualiser la vidéo et de faire le quiz learning apps Verdadero/falso qui apparaît au bout de quelques minutes.

Une fois le quiz réalisé, on obtient le **3<sup>e</sup> chiffre du code = 9**

- **Misión 4: 12 de octubre ¿un día para celebrar?**

En cliquant sur le catalejo, on arrive dans l'intérieur d'un bateau (diapo créée par Ana Lannoy dans son EG sur Colón y el descubrimiento de América)



L'indice indique qu'il faut trouver un code pour sortir du bateau par la trappe de la cale. Il faut déplacer les tonneaux pour avoir accès à un document.



En cliquant dessus, on accède à un texte *12 de octubre ¿un día para celebrar?* présent dans le manuel Pura vida 2<sup>nde</sup>.

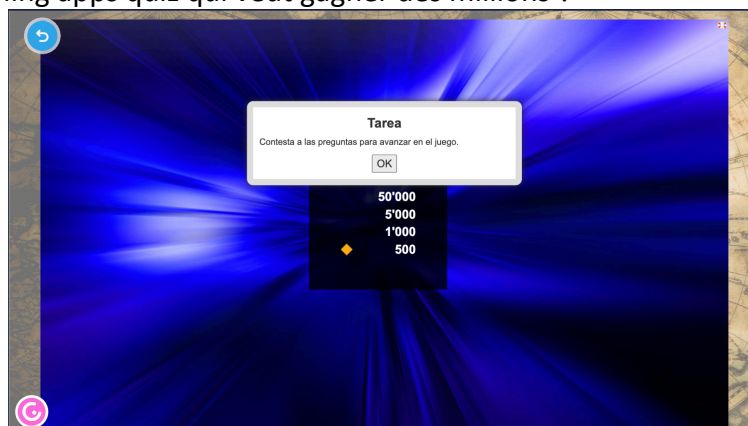


Les 3 chiffres sur le côté proposent de travailler la compréhension écrite (activité proposée par Angelina Biancarrelli).

1. Exercice learnings app à partir des photos sur le côté. Replacer les éléments au bon endroit



2. Exercice learning apps quiz qui veut gagner des millions ?

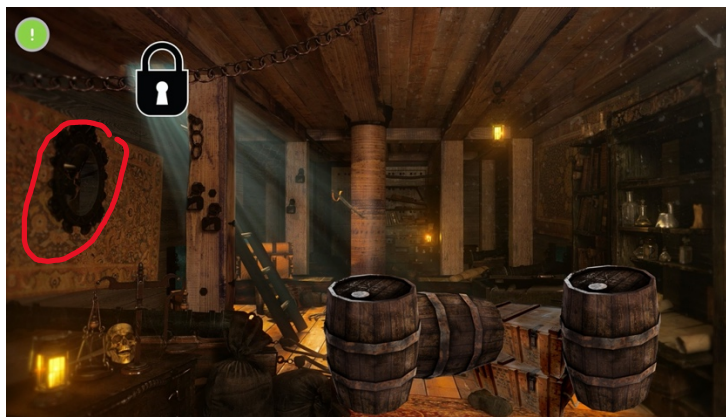


3. Exercice learning apps de classements d'éléments dans 3 colonnes à partir des infos de la 2<sup>e</sup> partie du texte.



Les 3 exercices réalisés dans l'ordre donnent les chiffre **961**.

Reste à trouver le 4<sup>e</sup> chiffre pour sortir de la cale du bateau et du bateau.



Cliquer sur la tapisserie au mur.

On a alors accès à un exercice de déplacement sur les opinions sur le 12 octobre  
¿Quién dice...?



En déplaçant les bons noms de Sol et Raúl au bon endroit on accède à une CO qui présente l'avis d'une espagnole Marta et d'un argentin Félix à propos du 12 octobre.



Il faut écouter la CO et à partir d'un moment le bateau en haut à droite apparaît. En cliquant dessus, on accède à un exercice learning apps qui permet de classer des éléments en 2 colonnes : España / Argentina.



On obtient alors le dernier chiffre pour sortir du bateau 7.

**Code pour sortir du bateau = 9617**

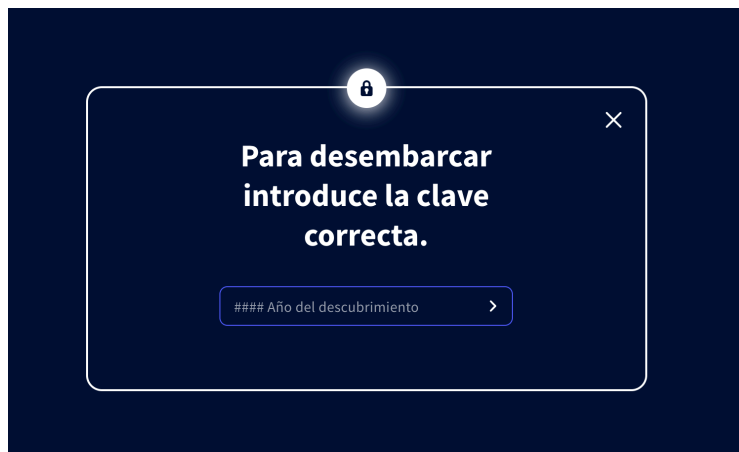


Une fois le code saisi, on se retrouve sur le bateau avec vue sur l'île. Il reste à trouver le dernier chiffre du code pour pouvoir débarquer sur l'île.



L'indice indique de regarder la vidéo pour avoir le dernier chiffre et de porter son attention sur le titre de la vidéo (1492: Conquest of Paradise (1992) - Arrival scene)

En cliquant sur l'île, on accède à la page pour rentrer le code du débarquement.



**Code = 1492** → L'indice *Año del descubrimiento* aide.

### Desembarco y fin del escape game

