

Escape game : La profecía maya

Scénario : Les mayas ont prédit la fin du monde pour... aujourd'hui ! Il reste une heure pour résoudre les énigmes qui empêcheront la prophétie de se réaliser.

Niveau	3ème
Objectifs lexicaux et grammaticaux	Réactiver et approfondir le lexique de la conquête et des civilisations précolombiennes. Approfondir le lexique des aliments (énigme 5). Réactiver le passé simple (énigme 4)
Objectifs culturels	Approfondir les connaissances sur les civilisations précolombiennes et leur mode de vie. - Découvrir la numération et l'alphabet mayas (énigmes 1 et 2). - Découvrir de nouvelles civilisations précolombiennes (énigme 2). - (Re)connaître une figure historique de la découverte de l'Amérique (C. Colón) (énigme 3). - Connaître l'origine du chocolat (énigmes 4 et 5). - Découvrir différents apports des civilisations précolombiennes. (énigme 6). - Découvrir le fonctionnement du « juego de pelota » maya (énigme 7).
Activités langagières associées	CE-CO-EOIC

Préparation

Matériel	<ul style="list-style-type: none">- des tablettes (ou des ordinateurs) pour résoudre les énigmes virtuelles- un lecteur de QR code (exemple : https://qr72.tk/) (réducteur de lien si besoin : urlz.fr)- des écouteurs (facultatif)- un vidéoprojecteur (compte à rebours et bande-annonce)- des enceintes (musique d'ambiance)- des décorations (ambiance)- des feutres veleda- une lampe UV et son feutre- un coffre fort (physique ou virtuel sur lockee)
Mise en place avant la séance	<ul style="list-style-type: none">- Décorer la salle- préparer la bande annonce, le compte à rebours et la musique d'ambiance- Affichage dans la salle : le système de numération maya + des décorations- distribuer un veleda + l'énigme 1 + une tablette par ilôt- cacher l'énigme 2 sous chaque ilôt- préparer une enveloppe avec le nom de chaque civilisation inscrit et y ranger les énigmes 3, 4, 5, 6 (et 7) plastifiées. Laisser les enveloppes en évidence (sur le bureau...)- inscrire le chiffre 1 sur le visage de C. Colomb (énigme 3)- préparer le coffre fort (solution pour sauver le monde + récompense)

Déroulement

Etape	Déroulement	Mot de passe associé
Introduction	<p>Visionnage de la bande annonce. (Lien : https://youtu.be/WJ43I6YN7I4)</p> <p>Début du compte à rebours (ex : https://www.youtube.com/watch?v=2nli1Gc4Bzw)</p>	
Enigme 1 (nombres)	Les élèves effectuent les calculs pour trouver « 1492 ».	En scannant le QR code et en entrant « 1492 » un message invite les élèves à regarder sous la table pour trouver l'énigme suivante.
Enigme 2 (alphabet maya)	<p>Les élèves déchiffrent l'alphabet maya pour trouver le nom de leur groupe (= le nom d'une civilisation précolombienne).</p> <p>Dans l'ordre : Olmecas, Paracas, Chavín, Toltecas, Chimus, Nazca.</p>	Les élèves doivent récupérer l'enveloppe portant le nom de leur civilisation précolombienne.
Enigme 3 (puzzle)	Les élèves reconstituent le puzzle.	Grâce à la lampe UV les élèves découvrent le premier chiffre du coffre : 1.
Enigme 4 (Conjugaison)	Les élèves conjuguent les verbes du texte au passé simple.	Les lettres entourées font apparaître le chiffre 5.
Enigme 5 (CE : Vrai / faux)	Les élèves scannent le QR code de l'énigme 5 pour accéder à un questionnaire (vrai / faux) sur learningapps.	Chiffre 1
Enigme 6 (Sopa de letras)	Les élèves complètent la « sopa de letras ». Le nombre de mots trouvés correspond au dernier chiffre du coffre fort.	Chiffre 9
Enigme 7 (Juego de Pelota - facultatif)	- Les élèves scannent le QR Code pour accéder à un genially qui comprend un questionnaire et une vidéo. Les élèves complètent le questionnaire à partir de la vidéo présentant le « juego de pelota » maya.	La fin du questionnaire permet de connaître la localisation du coffre.
Final	A partir du code trouvé (1519) les élèves ouvrent le coffre et trouvent la solution qui permettra de sauver le monde + une récompense.	

Enigma 1:

SISTEMA DE NUMERACIÓN MAYA

El sistema de escritura de los números mayas se basaba en 3 elementos principales:

- El punto el que representaba la unidad
- La raya simbolizaba el 5
- El caracol era usado para representar el 0, un número muy poco habitual en el resto de poblaciones mesoamericanas.

0	1	2	3	4
	•	••	•••	••••
5	6	7	8	9
—	•	••	•••	••••
10	11	12	13	14
==	•	••	•••	••••
15	16	17	18	19
==	•	••	•••	••••

<https://www.unprofesor.com/ciencias-sociales/sistema-de-numeracion-maya-y-numeros-mayas-4859.html>

SISTEMA DE NUMERACIÓN MAYA

El sistema de escritura de los números mayas se basaba en 3 elementos principales:

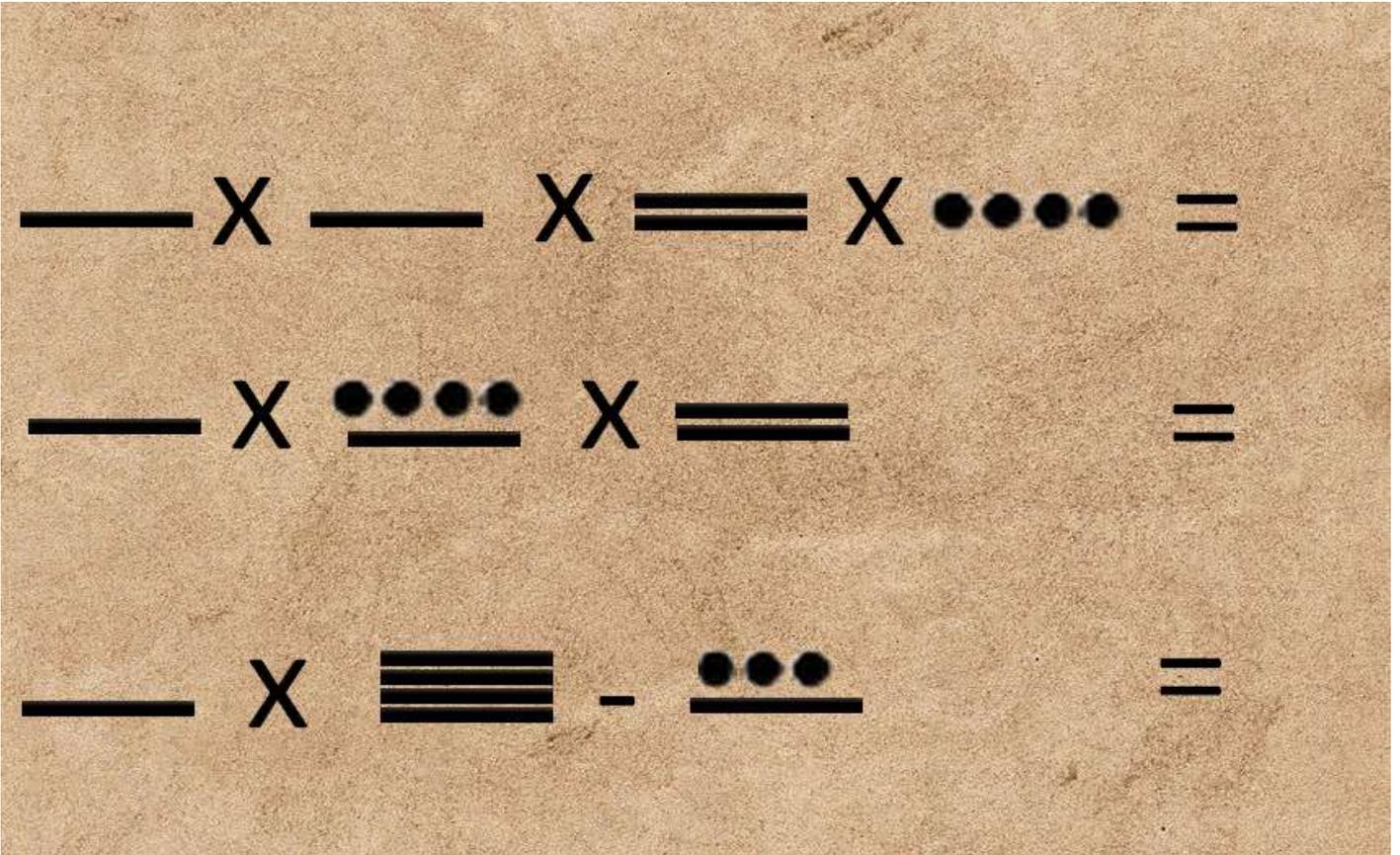
- El punto el que representaba la unidad
- La raya simbolizaba el 5
- El caracol era usado para representar el 0, un número muy poco habitual en el resto de poblaciones mesoamericanas.

0	1	2	3	4
	•	••	•••	••••
5	6	7	8	9
—	•	••	•••	••••
10	11	12	13	14
==	•	••	•••	••••
15	16	17	18	19
==	•	••	•••	••••

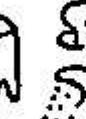
<https://www.unprofesor.com/ciencias-sociales/sistema-de-numeracion-maya-y-numeros-mayas-4859.html>

Enigma 1 :

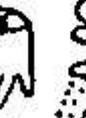
Suma los números mayas siguientes :



Enigma 2:

Equivalencia fonética de los glifos mayas									
									
A	A	A	B	B	C	T	E	H	
									
I	CA	K	L	L	M	N	O	O	
									
PP	CU	KU	X	X	U	U	Z	P	

<http://www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/maya>

Equivalencia fonética de los glifos mayas									
									
A	A	A	B	B	C	T	E	H	
									
I	CA	K	L	L	M	N	O	O	
									
PP	CU	KU	X	X	U	U	Z	P	

<http://www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/maya>

Por grupos, buscad el nombre de vuestra civilización.
Luego, tomad el sobre que corresponde.



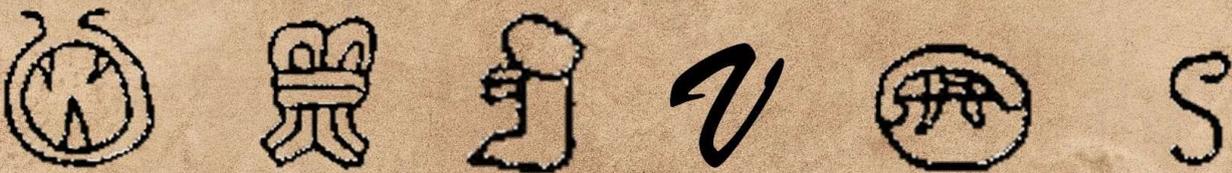
Creado por : A. Hily

Por grupos, buscad el nombre de vuestra civilización.
Luego, tomad el sobre que corresponde.



Creado por : A. Hily

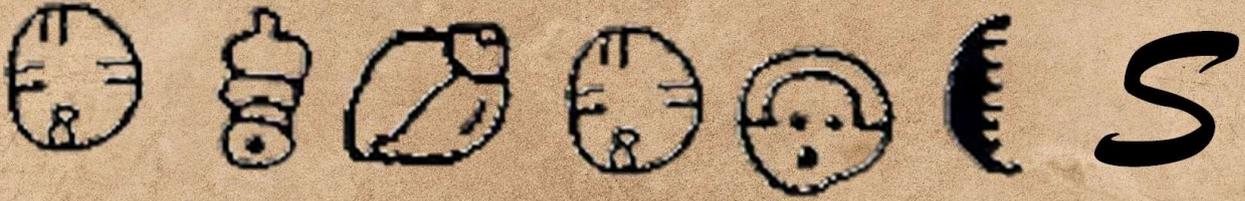
Por grupos, buscad el nombre de vuestra civilización.
Luego, tomad el sobre que corresponde.



Creado por : A. Hily

Por grupos, buscad el nombre de vuestra civilización.

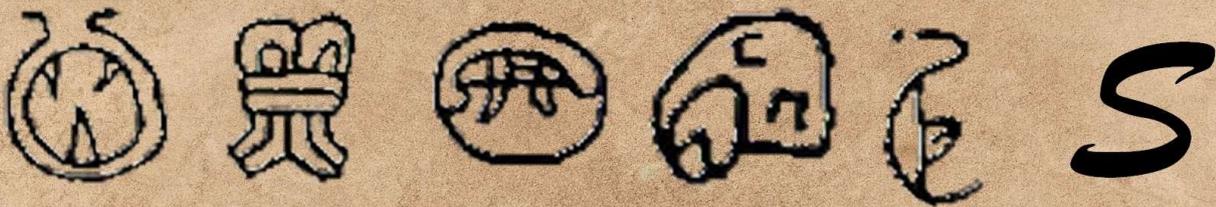
Luego, tomad el sobre que corresponde.



Creado por : A. Hily

Por grupos, buscad el nombre de vuestra civilización.

Luego, tomad el sobre que corresponde.



Creado por : A. Hily

Por grupos, buscad el nombre de vuestra civilización.

Luego, tomad el sobre que corresponde.



Creado por : A. Hily

Enigma 3:



Primer homenaje a Colón. José Garnelo Alda – 1892

Cristobal Colón te dará la primera
cifra del candado.

Cristobal Colón te dará la primera
cifra del candado.

Cristobal Colón te dará la primera
cifra del candado.

Cristobal Colón te dará la primera
cifra del candado.

Cristobal Colón te dará la primera
cifra del candado.

Cristobal Colón te dará la primera
cifra del candado.

Enigma 4 :

Enigma 4 : Pon los verbos en pretérito imperfecto para encontrar la segunda cifra del candado.



HISTORIA DEL CHOCOLATE

La palabra cacao (proceder) de la azteca "cacahuatl". Según la leyenda, el cacao (ser) el árbol más bello del paraíso de los aztecas, que le (atribuir) múltiples virtudes, calmar el hambre y la sed, proporcionar la sabiduría universal y curar las enfermedades. Se sabe que los primeros árboles del cacao (Theobroma Cacao) (crecer) de forma natural a la sombra de las selvas tropicales (...)

El xocolatl, o chocolate, que es como lo llamaron los primeros descubridores españoles, (ser) una bebida considerada de Dioses, ya conocida por los Mayas alrededor del siglo IV a. de C. Los Aztecas, creían que las semillas del cacao eran Quetzalcoatl, la personificación del Dios de la sabiduría y tenía tanto valor que lo (hacer) servir como monedas de cambio (4 habas de cacao equivalía a una calabaza, 10 a un conejo y con 100 habas se (poder) comprar un esclavo).

Era un líquido amargo y espumoso, mezclado con infinidad de especias, vino o puré de maíz, y se (tomar) frío. (...)

[HTTPS://CHOCOLATESCOMES.COM/HISTORIA-DEL-CHOCOLATE/](https://chocolatescomes.com/historia-del-chocolate/)

Creado por : A. Hily



Enigme 5 :



Enigma 5



Vocabulario :
la virtud = la vertu
la sabiduría = la sagesse
la moneda de cambio = la monnaie d'échange
el haba = la fève

Creado por : A. Hily

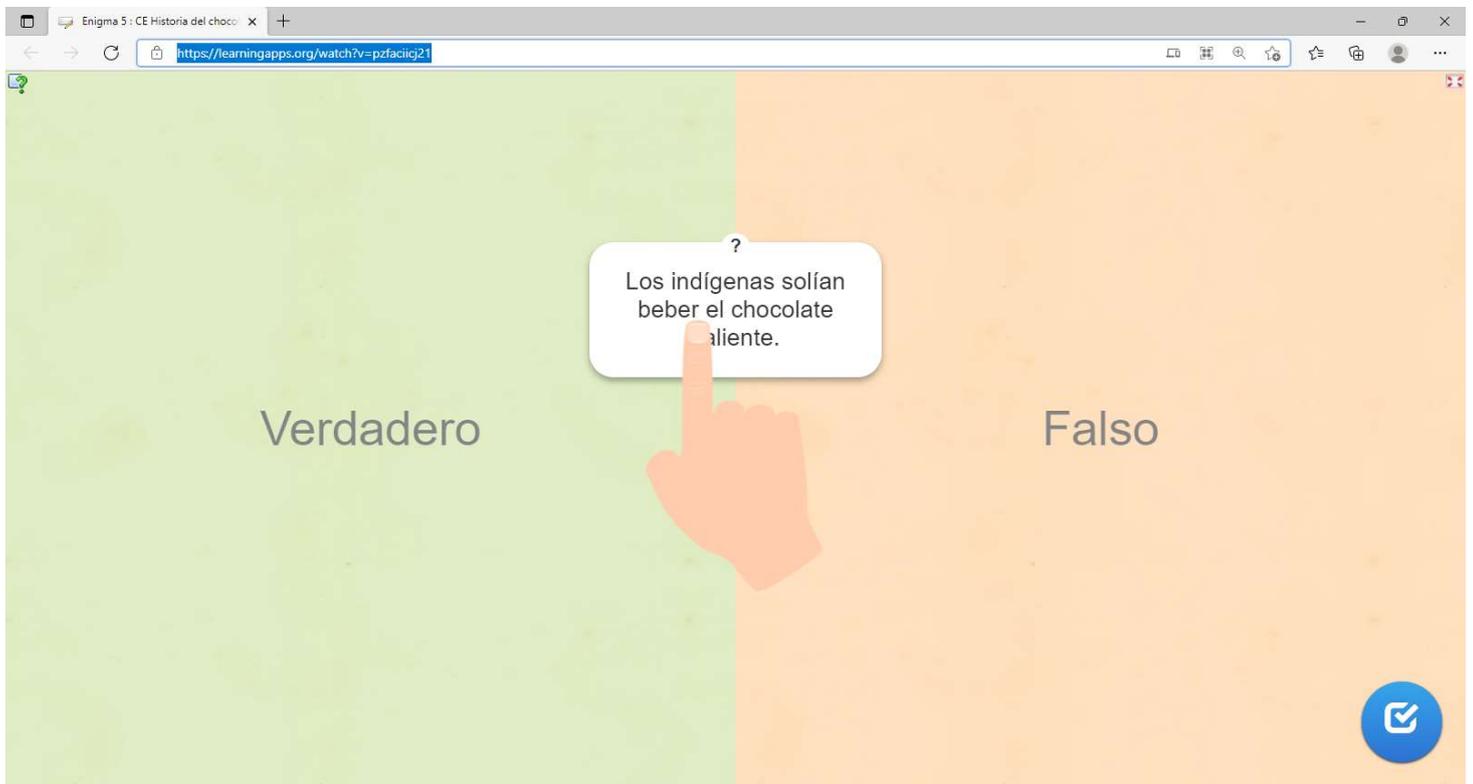


Enigma 5



Vocabulario :
la virtud = la vertu
la sabiduría = la sagesse
la moneda de cambio = la monnaie d'échange
el haba = la fève

Creado por : A. Hily



(ou lien : <https://learningapps.org/watch?v=pzfaciicj21>)

ENIGMA 6 :

Enigma 6 : Busca todos los aportes de las civilizaciones precolombinas presentes en esta sopa de letras.

El número total de aportes te dará la cuarta (4º) cifra del candado.

M A T E M A T I C A S F F S
R A R Q U I T E C T U R A H
C A C A O F M F N B K L T R
C B E A G R I C U L T U R A
O A S T R O N O M I A B C R
P R Q M L R C E F F D K N A
T M Y J J N E R S O Z V Y C
C H O C O L A T E F H B I K
V Y A W N E S C R I T U R A
R J T E X C I E N C I A S O
F U H L J L I J N J H T J M
F N E N H I G P X K V U B H
O A A S G L B B F Z U Z S G
B D O H Z M A I Z C R K F K

www.educima.com

Enigma 6 : Busca todos los aportes de las civilizaciones precolombinas presentes en esta sopa de letras.

El número total de aportes te dará la cuarta (4º) cifra del candado.

M A T E M A T I C A S F F S
R A R Q U I T E C T U R A H
C A C A O F M F N B K L T R
C B E A G R I C U L T U R A
O A S T R O N O M I A B C R
P R Q M L R C E F F D K N A
T M Y J J N E R S O Z V Y C
C H O C O L A T E F H B I K
V Y A W N E S C R I T U R A
R J T E X C I E N C I A S O
F U H L J L I J N J H T J M
F N E N H I G P X K V U B H
O A A S G L B B F Z U Z S G
B D O H Z M A I Z C R K F K

www.educima.com

Enigma 6 : Busca en la sopa de letras el máximo de los aportes de las civilizaciones precolombinas.

El número de aportes te dará la cuarta (4º) cifra del candado.

M	A	T	E	M	A	T	I	C	A	S	F	F	S
R	A	R	Q	U	I	T	E	C	T	U	R	A	H
C	A	C	A	O	F	M	F	N	B	K	L	T	R
C	B	E	A	G	R	I	C	U	L	T	U	R	A
O	A	S	T	R	O	N	O	M	I	A	B	C	R
P	R	Q	M	L	R	C	E	F	F	D	K	N	A
T	M	Y	J	J	N	E	R	S	O	Z	V	Y	C
C	H	O	C	O	L	A	T	E	F	H	B	I	K
V	Y	A	W	N	E	S	C	R	I	T	U	R	A
R	J	T	E	X	C	I	E	N	C	I	A	S	O
F	U	H	L	J	L	I	J	N	J	H	T	J	M
F	N	E	N	H	I	G	P	X	K	V	U	B	H
O	A	A	S	G	L	B	B	F	Z	U	Z	S	G
B	D	O	H	Z	M	A	I	Z	C	R	K	F	K

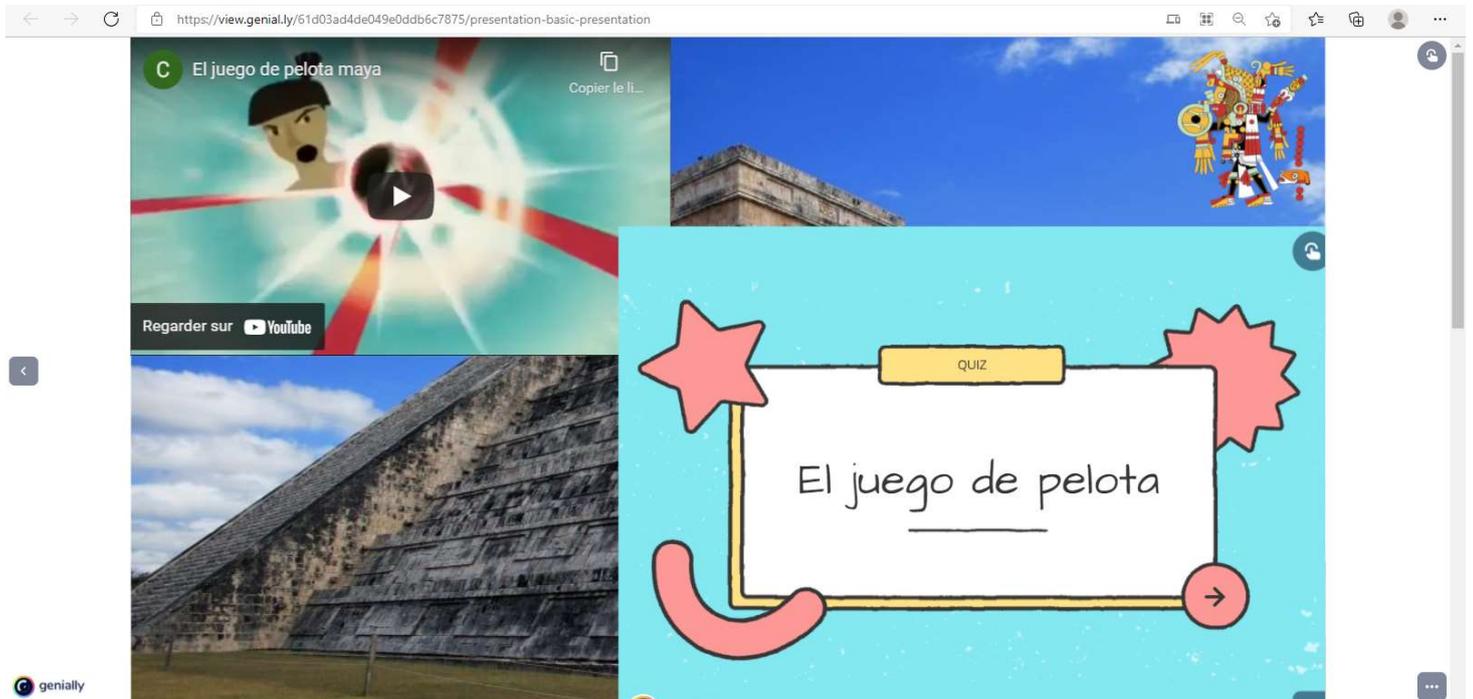
Enigme 7 (facultative) :

Enigma 7



Vocabulario:
el anillo = l'anneau
las caderas = les hanches
encarcelado = détenu

Creado por : A. Hily



The screenshot shows a Genially presentation interface. The main content area is divided into several sections: a video thumbnail titled 'El juego de pelota maya' with a play button and a 'Copier le li...' button; a photo of a pyramid; and a quiz slide with a yellow 'QUIZ' button and the text 'El juego de pelota' followed by a blank line for the answer. The Genially logo is visible in the bottom left corner.

lien : <https://view.genial.ly/61d03ad4de049e0ddb6c7875/presentation-basic-presentation>