LE PROJET INITIAL

Présentez dans les pages suivantes votre projet ainsi que le scénario.
Représentez l’organigramme de votre jeu.

DESCRIPTIF

Nom du groupe	Cécile / Honorine / Martin
Public visé	Élèves
Objectifs	Pluridisciplinaires : - **Histoire-Géographie / DNL:** Thème II: Un nouveau rapport au monde XVe - XVIe (Un temps de mutation intellectuelle) - Chapitre 1: L'ouverture atlantique: les conséquences de la découverte du "Nouveau Monde" - **Anglais / Espagnol:** Axes: Le passé dans le présent + Représentation de soi et rapport à autrui
Niveau	Lycée - Classe de 2des

SCÉNARIO 1/4

Discours d'introduction	Etape 1: Les élèves rentrent dans une salle avec, sur une table, autant de pièces de monnaie (autant de ducats espagnols que de livres anglaises) que d'élèves. Les élèves en prennent une, sans plus d'indications. *NB: les élèves ne le savent pas encore mais ils viennent de former leurs équipes: équipe britannique vs équipe espagnole. Ces pièces seront le capital qu'ils pourront dépenser s'ils ont besoin d'un coup de pouce durant le jeu* Etape 2: Diffusion d'une vidéo - Message de la reine d'Angleterre "Une épave identifiée par les historiens comme celle du trésor de Drake a été repérée dans l'hémisphère sud, dans les eaux internationales. On ne sait pas où elle se trouve précisément mais il faut la trouver et retrouver le trésor! D'ailleurs, l'Espagne commence à revendiquer ce trésor comme le leur! Le peuple anglais ne va pas se laisser faire. Les espagnols et nous même avons déjà formé les équipes d'archéologues à envoyer sur place… Identifiez-vous et rejoignez votre équipe! Vous n'avez que 30 minutes! Bon courage" https://www.voki.com/site/myVoki?delete=yes Etape 3: rappeler oralement qq aspects pratiques (code couleur, fouille à hauteur d'hommes etc.)

SCÉNARIO 2/4

Pourquoi les participants sont-ils enfermés ?	Récupérer tous les indices possibles afin d'être les premiers sur les lieux pour pouvoir mettre la main sur le trésor de Drake
Que cherchent-ils ?	Les équipes cherchent à ouvrir un coffre dans lequel se trouve le trésor de Drake (→ code à 3 chiffres: 143): le trésor reviendra soit à la couronne espagnole soit à la couronne britannique
Que leur arrive-t-il en cas d'échec ?	- Si aucune équipe ne réussit en temps imparti: trésor perdu à tout jamais - Si une seule équipe perd: la couronne (britannique ou espagnole) ne pourra plus jamais revendiquer le trésor comme le sien
Localisation de l'intrigue	1) Archives (CDI) → 2) Bateau (2me salle)

SCÉNARIO 3/4

FOUILLES:

- **Anagrammes** menant à la biographie de Drake dans de **faux livres**. **La clef** des faux livres se trouveront dans des dvd avec couverture sur Drake ou Pirates
- **cartes de navigation du Pacifique Sud** → pour mettre en avant le parcours (choisir la bonne)
- **Portrait de Drake** : avec date en crayon UV pour savoir quelle carte est correcte
- **Message de Drake** allant avec les cartes
- Une **lampe UV**
- Un **coffre** à ouvrir (suite à l'énigme 2) donnant des coordonnées
- Un **polychrome** donnant l'ordre des logos associés aux coordonnées
- Un plateau de **touché coulé** avec les bateaux de Drake

Autres idées possibles : récit de Drake ou autre de son voyage vers la Patagonie qui fait référence au naufrage.

SCÉNARIO 4/4

Infos que les élèves doivent retrouver:

- août 1578 (date de la perte du bateau)
- Hero / Pirata (comment était considéré Drake pour les anglais et pour les espagnols)
- Différentes informations sur Drake : ce qu'il avait l'habitude de voler aux espagnols (or, argent, épices), ce fut le premier anglais à faire le tour du monde, lors de son excursion de 1578 il avait 5 bateaux au départ.
- Benedict (nom du bateau qui a coulé)
- entrée du Pacifique (emplacement de l'épave)

Organigramme

Introduction : Vidéo avec mission
(lien:https://www.voki.com/site/myVoki?delete=yes)
+ pièces → formation équipes

FOUILLE

Énigme 1:
pochette avec cartes + msg Drake = une seule carte correcte: 1578

Portrait Drake, message caché au recto (lampe UV) avec date de la bonne carte

Énigme 2 :
Anagrammes esp et ang. Patria / Hoer
→ mdp 2 PDF
pirata / hero!!

faux livres (anagramme caché deds) et DVD avec mot HERO ou PIRATA pour aider

Énigme 3 :
Polychrome avec logos □ ◊ O Δ dans le bon ordre

Énigme 4 : touché coulé avec les 5 bateaux placés. QR code (lien vers lockee) à rajouter

On obtient la 1ère coordonnée logo ◊
+ garder carte pour la toute fin

Biographie brève de Drake + QCM : chaque réponse est associée à un chiffre = code pr coffre (358)

Résultat : Benedict = code lockee pour coordonnées logo O

Énigme 5:
Labyrinthe rond concentrix avec coordonnées éparpillées logo □

coffre = coordonnées logo Δ + calque enigme 4 (différentes touches) + labyrinthe

Coordonnées de l'épave:
59°13' 42.8"S 62°22' 01.7"W
□ ◊ O Δ

A l'aide de google map, placer le point correspondant à l'épave sur la carte de Drake (le quadrillage de la carte donne le code à 3 chiffres: 143)

coup de pouce si besoin:
_ ° ' _ . _ " _ _ ° ' _ . _ " _

Fin : ouverture du coffre avec le trésor

LES ÉNIGMES

Dupliquez les diapositives suivantes et complétez le tableau pour chacune de vos énigmes.

ENIGME 1 - CARTES + PORTRAIT DE DRAKE

Auteur : Honorine

Visuel	
Énigme	4 Cartes identiques (mais quadrillages différents et date de création différente) + Portrait de Drake avec message caché (lampe UV qui permettra d'identifier la date 1578 sur le portrait)
Solution	Conserver la carte avec la date **1578**
Dépendances	Dépend de la fouille : découverte du portrait de Drake, de la lampe UV et du message caché
Apports	Permet d'avoir les premières coordonnées: **42.8"S** ◊ + la carte (à conserver) permettant d'avoir le code final pour l'ouverture du coffre grâce au quadrillage
Coups de pouce	Possibilité d'utiliser les pièces d'or si besoin
Remarques	

ENIGME 2 - ANAGRAMME + QCM

Auteur : Cécile

Visuel	  Cobra → Barco canoe → ocean Patria → ..... hoer → .....!!
Énigme	Anagramme
Solution	Patria = Pirata / Hoer = Hero!!
Dépendances	Dépend simplement de la fouille (il faut trouver la clef du faux livre qui se trouve dans un DVD avec une couverture sur Drake ou sur un pirate puis ouvrir le faux livre)
Apports	Permet de trouver **les mots de passe** pour les 2 fichiers PDF accédant à la biographie de Drake et le QCM
Coups de pouce	Des journaux ou livres ou DVD, avec ces mots là dans les titres
Remarques	

ENIGME 2 suite

Visuel	
Énigme	Biographie de Drake à lire et répondre au QCM. Les réponses du QCM sont numérotées et permettent d'obtenir un code
Solution	On obtient un code grâce aux bonnes réponses du QCM : **358**. Ce code permet d'ouvrir un coffre avec cadenas à 3 chiffres dans lequel se trouve les coordonnées : **01.7''W** Δ + calque pour l'énigme 4
Dépendances	Dépend de la solution des anagrammes (les codes pour les fichiers PDF)
Apports	Permet de trouver le calque qui permettra de résoudre une partie de l'énigme 4
Coups de pouce	Possibilité d'utiliser les pièces d'or si besoin
Remarques	

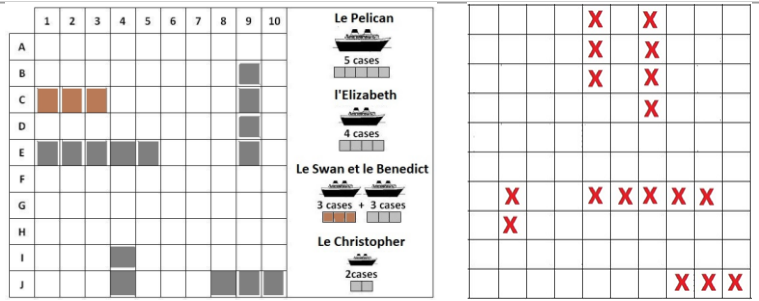
ENIGME 3 - POLYCHROMME

Auteurs: Honorine

Visuel	
Énigme	Message caché : besoin d'un filtre polychrome pour le découvrir
Solution	□ ◊ ○ Δ
Dépendances	Ne dépend d'aucune autre énigme. Fouille (sera placé sous ou dans le rabat de la tablette)
Apports	Ordre des symboles permettant de reconstituer les coordonnées (données à l'issue de chaque énigme) pour trouver l'emplacement de l'épave et du trésor
Coups de pouce	Possibilité d'utiliser les pièces d'or pour avoir de l'aide
Remarques	Tablette à disposition des élèves avec filtre spécifique

ENIGME 4 - TOUCHE...COULE…!

Auteurs: Cécile et Honorine

Visuel	
Énigme	Comme dans une bataille navale, les élèves doivent trouver le bateau de Drake qui a coulé - bateau où se cache le fameux trésor à trouver à la fin de l'épreuve - . Les élèves auront un "plateau" avec l'ensemble des bateaux de la flotte de Drake déjà placés + un QR code les amenant sur Lockee. La superposition d'un calque (avec les croix indiquant les différentes "touches") - que les élèves trouveront dans le coffre à l'issue de l'énigme 2 - leur permettra de retrouver le bateau qui a coulé. Le nom du bateau sera le mdp pour débloquer le Lockee.
Solution	**Benedict** → à taper sur Lockee
Dépendances	Calque à disposition des élèves une fois le coffre de l'énigme 2 ouvert
Apports	Permet de savoir quel bateau a coulé + permet d'accéder à une partie des coordonnées: **62°22'** O

ENIGME 5 - Le labyrinthe concentrix

Auteur : Cécile

Visuel	
Énigme	Labyrinthe concentrix en 3 parties. Les élèves doivent retrouver d'abord la bonne disposition des 3 parties pour reconstituer le labyrinthe puis, ils doivent retrouver le chemin jusqu'au centre. Sur ce chemin des bouts de la dernière coordonnée seront disposés.
Solution	□ 59°13'
Dépendances	Il faut d'abord ouvrir le coffre suite à l'énigme 2 pour pouvoir avoir le labyrinthe.
Apports	Permet d'avoir la dernière coordonnée à placer sur google map. □ **59°13'**
Coups de pouce	Pièces d'or possible

Matériel à prévoir

Indiquez dans la diapositive suivante le matériel à prévoir ainsi que les applications / logiciels nécessaires.

- Lampes UV
- Tablette
- Feuille de brouillon avec stylo
- Chrono sur PC: 30 min
- 2 coffres avec cadenas 3 chiffres
- 1 coffre à trésor avec cadenas 3 chiffres
- Musique ambiance pour dernière salle (bruit de la mer???)
- Autres accessoires pour décorer la dernière salle
- PC 1: 2 fichiers PDF bloqués par mot de passe
- PC 2: google maps