

SOCIÉTÉ, ÉGLISE ET POUVOIR POLITIQUE

- Escape Game : L'émergence d'une nouvelle société urbaine - 5^e

Chapô : Cet *escape game* s'inscrit au coeur du chapitre sur l'émergence d'une nouvelle société urbaine. Le jeu permet de brosser les différents aspects du développement économique au Moyen-Age et des conséquences de cette expansion dans les villes. Dans un premier temps, les élèves sont amenés à collaborer au sein de leur groupe à travers des activités sur document (dans le manuel ou sur ordinateur), puis au sein du groupe classe afin de réaliser une carte mentale complète.

Niveau : 5^e

Thème du programme : SOCIÉTÉ, ÉGLISE ET POUVOIR POLITIQUE – L'émergence d'une nouvelle société urbaine

Objectifs notionnels :

- Corporation
- Bourgeois
- Commune
- Consul
- Hôtel de ville

Capacités – compétences :

- Analyser et comprendre un document.
- Se repérer dans le temps : construire des repères historiques.

Documents / outils mobilisés :

- Salle informatique
- Manuel Hist-Géo Belin 5^e 2016
- Scénario escape game – pj n°1
- Fiche activité « Un monde de marchands et d'artisans » + fiche récapitulative groupe 1 (niveau de difficulté : plus élevé) – pj n°2, n°3
- Fiche activité « Ville et pouvoir politique » + fiche récapitulative groupe 2 (niveau de difficulté : moyen) – pj n°4, n°5
- Fiche activité « L'Église dans la ville » + fiche récapitulative groupe 3 (niveau de difficulté : plus simple) – pj n°6, n°7
- Fiches pour le professeur : « Groupe 1 escape », « Groupe 2 escape », « Groupe 3 escape » - pj n°8, n°9, n°10
- Fiche mot-clé et solution pour le professeur : « liste énigmes escape » - pj n°11
- Une boîte et un cadenas avec la fiche « chiffres cadenas » - pj n°12
- Une clef (pour la mise en scène! Car les élèves doivent chercher une clef pour sortir de l'hôtel de ville).

Activité des élèves :

=> Activité basée sur 2 séances (présentation du jeu + escape game + restitution).

Place du jeu dans la leçon : L'escape game arrive au milieu de la leçon après la contextualisation : I. L'essor et l'affirmation des villes [A) Les villes, centres du commerce international / B) La croissance des villes].

=> Il s'inscrit dans une deuxième grande partie : II. Une nouvelle société urbaine. Le schéma de synthèse se découpe en 3 parties : (exemples de titres possibles : « la ville, un monde de marchands et d'artisans » / « L'organisation politique de la ville » / « Les rôles de l'Église dans la ville »). Cela remplace ainsi les 3 sous-thèmes de cette partie de la leçon.

En amont de la première séance d'escape game (si possible) – 15 min :

- Présentation du jeu et de ses objectifs (« scenario escape game »). Demander de former des équipes de 3 ou 4 joueurs (ou équipes formées à l'appréciation du professeur), en fonction du nombre d'élèves. De cette façon, les élèves sont prêts dès le début de la séance suivante pour le jeu.

Séance 1 : Résoudre les énigmes grâce à l'étude de documents (1h).

- Distribution par le professeur des « fiches récapitulatives » sur lesquelles figurent les énigmes à résoudre. La première énigme de chaque groupe consiste à retrouver dans la salle les documents qui leur seront nécessaires.

=> Possibilité de les cacher dans la salle ou d'en proposer plusieurs afin de voir si, en fonction des indices donnés, ils savent sélectionner les meilleurs.

- Une fois documents trouvés, distribution des fiches d'activités par le professeur (1 thème = 2 ou 3 groupes, en fonction du nombre d'élèves). Révélation du premier mot-clé dont les élèves auront besoin pour le schéma de synthèse.

- Une fois les groupes ayant terminé leur fiche d'activité, chacun peut se rendre sur un PC. Les élèves se connectent alors à leur messagerie ENT.

=> Pendant le travail en groupe, le professeur envoie les messages présents dans les fiches « Groupe 1 escape », « Groupe 2 escape » et « Groupe 3 escape ».

- Les élèves réalisent les activités demandées et résolvent ainsi les énigmes ; un mot-clé leur est révélé, qu'ils doivent inscrire sur leur fiche récapitulative.

Séance 2 : Restituer (45 min).

- Fin du travail en équipe (si besoin).

- Réalisation collective d'un schéma de synthèse à partir de leurs mot-clés obtenus. Les groupes complètent le schéma au fur et à mesure. Tous les élèves copient le schéma sur leur cahier.

=> Une fois que les trois premiers groupes ont terminé le schéma au tableau et sur le cahier, distribution d'un « chiffre » pour ouvrir le cadenas.

=> Recherche collective du code pour ouvrir le cadenas qui ferme une boîte dans laquelle se trouve un mot sur lequel est inscrit un indice pour chercher la clef et sortir de la salle (révélation avec présentation de la dernière diapo du scenario).

Différenciation :

- Niveau de difficulté différencié sur les groupes.

Évaluation :

- Évaluation sommative : fiche MEMO (à réaliser avec les élèves ou à donner) ou schéma de synthèse à compléter – pj n°13

Doc complémentaire : schémas de synthèse corrigé – pj n°14 et n°15

2023-04-01

Today's News

CINQUIEME
EDITION

Vont-ils pouvoir s'échapper ?



SLIDES
MANTIA



Une classe bloquée dans l'hôtel de ville à Bruges !

Les minutes défilent pour ces élèves de 5^e du collège Charles Suran...et notre inquiétude monte. Partis en séjour pédagogique avec leurs professeurs d'Histoire de Français et d'EPS, des élèves d'un petit collège du sud de la France se sont retrouvés bloqués dans une pièce de l'hôtel de ville de Bruges. Ne les voyant pas revenir à l'hôtel, la direction a appelé la police qui peine à retrouver nos petits compatriotes, à cause, entre autre, d'un réseau défaillant...

Il semblerait que les jeunes adolescents doivent user de leurs méninges afin de sortir du bâtiment...