

Escape game : à la découverte des civilisations précolombiennes

🔗 Lien Genially <https://view.genially.com/6851a437c6f6444d35257803>

1. Objectifs pédagogiques

- ✓ Découvrir les civilisations précolombiennes (mayas, aztèques, incas) à travers l'histoire, les mythes et les arts.
- ✓ Mobiliser des compétences linguistiques en espagnol (niveau A2) : compréhension écrite, lexique culturel.
- ✓ Développer la coopération, la logique et l'autonomie grâce à une approche ludique.

2. Public et durée

- ✓ Niveau : 3^e LV2 espagnol
- ✓ Durée : environ 45 à 50 minutes
- ✓ Groupes : équipes de 3 à 5 élèves

3. Structure de l'escape game

⇒ **Mission 1 – *Las letras son la clave***

Épreuve : Déchiffrer un message en glyphes mayas à l'aide d'un tableau de correspondance. "Soy la bebida de los inmortales"

⇒ **Mission 2: *El mapa te enseña el camino***

Épreuve : Reconstituer un puzzle représentant un temple.

⇒ **Mission 3 : *Solo el sol sabe***

Épreuve : Trouver une date sacrée liée au soleil en questionnant une messagère (date écrite avec de l'encre UV sur le document). (matériel nécessaire : lampe UV)

⇒ **Mission 4 : *El dios del tiempo te espera***

Épreuve : Convertir des chiffres mayas.

⇒ **Mission finale: *Descubre el mensaje escondido***

Épreuve : Insérer les réponses des 5 missions dans un texte à trous pour révéler le dernier message du codex.

4. Réalisation des supports

Les supports visuels (glyphes, puzzles, codex, parchemins) et les textes d'énigmes ont été partiellement élaborés à l'aide de **l'intelligence artificielle**, pour :

- générer des illustrations adaptées au contexte culturel (style codex, fresques, chiffres mayas, personnages)
- créer des formulations d'énigmes dans un registre accessible aux élèves,
- diversifier les types d'activités (puzzles, décodage, textes à trous, chiffres anciens).

Ces outils ont permis de gagner du temps dans la phase de conception graphique et narrative, tout en adaptant le contenu aux objectifs pédagogiques.