

Escape game numérique sur la Première guerre mondiale

Corrections



Etape 1

D'après l'uniforme que l'on porte, on est un soldat français, il est donc plus logique de cliquer sur le camp « anglais ».

Si on clique sur le camp allemand, cela nous ajoute une étape. On reconnaît qu'on est dans le camp ennemi grâce aux casques à pointe. On clique sur le casque à pointe. Puis on est fait prisonnier. Dans la prison, on clique sur la boîte au premier plan. On choisit un uniforme allemand (à gauche) pour sortir discrètement.

Etape 2

On arrive sur le front. On trouve un papier par terre, on le ramasse, c'est un plan du front. On clique dessus.

Activité à réaliser :

- ✓ Triple-Entente : France, Royaume-Uni, Russie
- ✓ Triple Alliance : Empire Ottoman, Allemagne, Empire austro-hongrois

On obtient le mot « arme ».

Etape 3

Après avoir cliqué sur la petite flèche noire, on retourne sur le front on clique sur le cadenas, puis à nouveau. On clique sur les lettres A R M E (lentement) pour reconstituer le mot trouvé précédemment.

Etape 4

On arrive sur un terrain boueux, on clique sur l'objet de son choix au sol. On arrive sur une planche avec tout l'équipement du poilu. On clique sur le même objet que celui sur lequel on a cliqué précédemment.

Activité sur le lexique lié à la première guerre mondiale à réaliser :

1. accord sur la fin des combats : armistice
2. surnom donné aux soldats de la 1^{ère} Guerre mondiale : poilu
3. espaces éloignés du front : arrière
4. filtrage des informations par l'Etat : censure
5. limitation des ressources en temps de guerre : rationnement
6. refus d'obéissance des soldats : mutinerie
7. zone où les combats ont lieu : front
8. fossé creusé par les soldats pour se protéger : tranchée

En remplissant tous les mots correctement (avec accents) on obtient le code « 1530 »

Etape 5

On clique sur le cadenas apparu en bas à droite. On clique sur 15 puis sur 30 conformément au code obtenu précédemment. On se retrouve sur une zone boueuse, on clique sur le journal au sol puis sur le journal lui-même.

On réalise l'exercice lié à la chronologie.

- ✓ Assassinat de l'héritier d'Autriche-Hongrie : 1914
- ✓ Bataille de la Marne : 1914
- ✓ L'Allemagne déclare la guerre à la France : 1914
- ✓ Génocide arménien : 1915
- ✓ Bataille de Verdun : 1916
- ✓ Entrée des Etats-Unis dans la guerre : 1917
- ✓ Révolution russe : 1917
- ✓ Armistice : 1918
- ✓ Traité de Versailles : 1919

Une fois la chronologie reconstituée, on trouve le mot « commandement ». En cliquant sur la petite flèche noire, on arrive sur un plan de tranchée, il faut cliquer sur la zone de commandement.

Etape 6

On arrive devant un fort. On clique sur sa poche. On trouve une carte postale qui nous appartient, signée « Henri ».

On se trouve à nouveau devant le fort, on clique sur le cadenas apparu au niveau de la porte. On arrive sur une vieille horloge. On repère l'indication « Verdun » en bas à droite de la page. On sait que la bataille de Verdun a eu lieu en 1916. On clique sur le 1 de l'horloge, puis sur le 9 puis sur le 1 et enfin sur le 6 (lentement).

Etape 7

On arrive dans un bureau, on clique sur un livre posé sur la table. On l'ouvre et découvre plusieurs documents sur les soldats. On repère particulièrement celui sur un dénommé « Henri » (lien avec la carte postale) et on note qu'il appartient au 19^{ème} bataillon de chasseurs.

De retour dans la pièce, on clique sur l'étagère à gauche. On choisit l'insigne correspondant au 19^{ème} régiment de chasseurs (cor de chasse avec inscription 19).

Etape 8

De retour dans le bureau, on clique sur la photo en haut à gauche. On découvre une photographie de notre régiment. On clique sur la porte en haut à droite. On clique ensuite sur notre personnage, puis sur les fusils des soldats (premier plan).

On rejoint nos camarades dans une tranchée.

On trouve un journal du jour de l'armistice, on clique sur le mot « armistice ».

On tape la date de l'armistice 1 1 1 1 1 8. Et c'est gagné !