

Escape game numérique « Conquêtes et sociétés coloniales » - Correction

- 1) Lancer le son et la vidéo.
- 2) Cliquer sur la flèche jaune qui apparaît après la lecture de la vidéo.
- 3) On trouve ensuite une affiche et un ticket d'entrée qui font partie du décor mais n'ont pas d'incidence sur la suite de l'aventure.
- 4) On clique sur le passage sous un porche à gauche, puis derrière les statues de « dragons ? », puis sur la porte centrale du bâtiment, puis sur le temple aux toits triangulaires et enfin au pied de l'arbre sur la droite.
- 5) Ça y est, on est perdu !
- 6) On clique sur les personnages pour lire la suite de leur dialogue.
- 7) Le premier passage choisi étant peu favorable, on va s'orienter vers un nouvel endroit, à savoir le palmier.
- 8) On clique ensuite sur la porte de la hutte.
- 9) On peut alors avoir accès à une carte des empires coloniaux (au sol sur la droite) et à un trousseau de clés. Si on clique sur la porte, on se rend compte qu'elle est fermée à clé et qu'une multitude de clés nous est proposée.
- 10) En cliquant sur le trousseau, on va accéder à une application Learning Apps (clic sur l'œil). En réalisant l'exercice, on trouve l'indice « clé 12 ».
- 11) Après avoir cliqué sur la porte, on choisit donc la clé 12 pour l'ouvrir.
- 12) A l'intérieur de la hutte, on trouve un indice au sol sur la droite « Afrique occidentale française ».
- 13) On grimpe ensuite sur les barreaux de gauche. Coincé dans la toiture, on trouve un plan de l'exposition coloniale internationale.
- 14) Suite à l'indice trouvé précédemment, on va cliquer sur A.O.F. Ceci nous permet de quitter la hutte.
- 15) Arrivés devant une muraille, on repère un coffre. Il est cependant fermé à clés. On va réaliser la nouvelle activité Learning Apps pour savoir quelle clé choisir.

Réponses des mots croisés :

1. INDIGENE
2. DECOLONISATION
3. COLON
4. COLONISATION
5. COLONIE
6. ALGERIE
7. INDOCHINE

- 16) En réalisant les mots croisés, on obtient l'indice « clé 4 » on peut donc ouvrir le coffre. A l'intérieur du coffre se trouve une carte. En cliquant sur n'importe quelle colonie française, on accède à la suite.
- 17) On retombe sur le plan, mais en observant bien on voit que les lettres L A et C sont entourées. On clique alors sur le LAC DAUMESNIL.
- 18) On arrive au bord du lac. On découvre une boussole sur la proue d'une barque. En cliquant dessus, apparaît un nouveau lien « œil » vers une application. En réalisant l'activité, on obtient l'indice « nord – ouest – est ». En cliquant sur les endroits correspondant sur la boussole (N – W – E) on arrive à bord de la barque.
- 19) Problème ! les rames sont attachées par un cadenas à code couleur. En cliquant sur l'œil, une activité dans laquelle il faut écouter des extraits de texte et dire s'ils défendent des thèses abolitionnistes ou esclavagistes. Une fois l'activité réussie, on obtient le code « blue – red – yellow – green ». On clique successivement sur les couleurs indiquées : bleu – rouge – jaune et vert.
- 20) Les rames se détachent et en cliquant sur la rive, on va pouvoir la rejoindre.
- 21) On avance dans le parc en cliquant au centre de l'image.
- 22) On arrive devant des kanaks. En cliquant sur la bobine, on peut regarder une vidéo nous expliquant ce qu'étaient les « zoos humains ». Un petit texte à compléter en fin de vidéo nous permet d'obtenir le code « 1848 ».
- 23) En cliquant à gauche de l'image avec les kanaks, on arrive devant une grille fermée à clé. En cliquant sur la serrure puis en tapant le code 1848 on parvient à sortir et donc à réussir la mission.