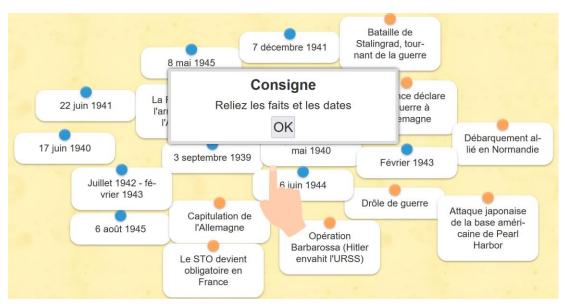
#### **ESCAPE GAME POUR REVISER LA SECONDE GUERRE MONDIALE**

Adresse url: https://view.genial.ly/5c48add58805472c344451f7/interactive-content-code

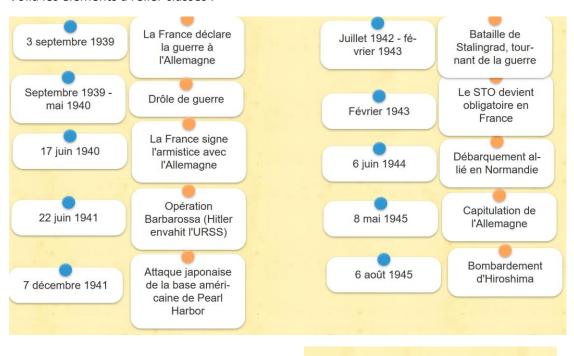
Niveau: 3e / terminale STMG

#### **ENIGME 1: LES REPERES**

Dans cette 1<sup>ère</sup> activité, il s'agit de faire glisser les faits sur les dates correspondantes ou inversement. Si c'est juste, les deux étiquettes disparaissent et ainsi de suite jusqu'à la disparition de tous les éléments du tableau.



#### Voilà les éléments à relier classés :



Bravo !!! Le premier chiffre du code est 1 Retournez sur l'escape game

Lorsque l'activité est finie, ce message s'affiche :

# **ENIGME 2: LES ACTEURS DU CONFLIT**



Dans cette 2<sup>e</sup> activité, il faut donner les noms des personnes photographiées. En cliquant sur les repères rouges, le logiciel propose les 9 noms et il faut attribuer le bon nom à la bonne personne comme le montre la capture suivante :



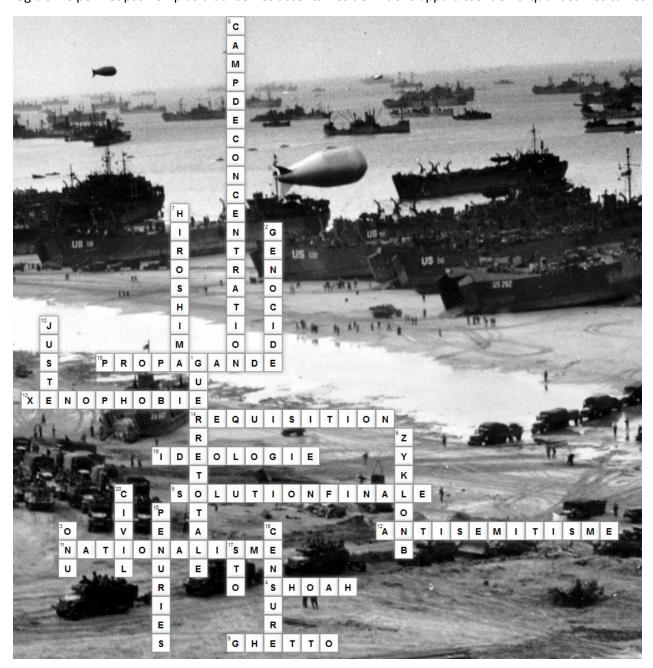
Après validation des bonnes réponses, le message de félicitations donne le 2<sup>e</sup> chiffre du code :

Félicitations ! Le 2ème chiffre du code est le 8. Revenez à présent sur l'escape game.

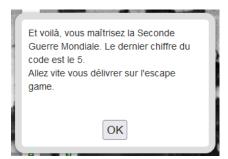


# 3° ENIGME: LE VOCABULAIRE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Il s'agit enfin d'un jeu de mots croisés à compléter. Les expressions sont à remplir sans conserver d'espace. Le logiciel ne permet pas non plus d'utiliser les accents. Les définitions apparaissent en cliquant sur les carrés blancs.



# Ainsi on obtient le dernier chiffre du code :



Face au mur final, on n'a plus qu'à composer le code 185 pour l'emporter

