

# **ESCAPE GAME :**

## **H5 – La civilisation kanak pré-européenne**

### **Fiche du professeur**

- La mise en place de l'escape game

Cet *escape game* nécessite des groupes de 3 à 4 élèves maximum. Chaque groupe, en compétition, a une heure pour restituer le compte-rendu qui permet d'évaluer les compétences ci-dessous.

- Les compétences du cycle 4 que l'on peut valider

#### **Domaine 1 –A) Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit**

- **Lire et comprendre l'écrit**

- L'élève doit être en mesure de proposer de manière autonome sa compréhension d'un texte inconnu d'environ trente lignes ou d'un document associant image et énoncé écrit, en s'appuyant sur des éléments d'analyse précis et en mobilisant ses connaissances linguistiques et culturelles.

- **Écrire**

- Que l'élève soit capable de réponses écrites développées et argumentées à des questions de compréhension et d'analyse d'un texte et/ou d'une image.
- Que l'élève sache écrire un texte pouvant aller jusqu'à 2000 à 3000 signes dans une langue globalement correcte, en cohérence avec les attendus en étude de la langue, et suffisamment riche pour lui permettre de produire un texte d'invention, intéressant et conforme à l'énoncé de l'exercice, ou d'exprimer sa pensée de manière argumentée et nuancée.
- Que le texte produit soit rédigé dans une langue suffisamment maîtrisée pour que son intelligibilité ne soit pas compromise.
- Que le vocabulaire spécialisé soit réinvesti à bon escient.

#### **Domaine 2- Les méthodes et outils pour apprendre**

- **Coopérer et réaliser des projets**

- Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.

- **Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias**

- Rechercher des informations dans différents médias (presse écrite, audiovisuelle, web) et ressources documentaires.

#### **Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques**

- **Mener une démarche scientifique, résoudre un problème**

- Extraire, organiser les informations utiles et les transcrire dans un langage adapté.
- Mettre en œuvre un raisonnement logique simple.

- **Démarches scientifiques**

- Mener une démarche d'investigation
- Prélever, organiser, traiter l'information
- Manipuler, modéliser, analyser
- Communiquer les résultats
- Estimer et contrôler les résultats
- Résoudre les problèmes en impliquant des grandeurs variées
- Interpréter les résultats

## **Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine**

- **Situer et se situer dans le temps et l'espace**

- Maîtriser de manière autonome des repères dans le temps : connaître et localiser dans le temps de grandes périodes historiques, des phénomènes historiques, des faits et des événements, des mouvements intellectuels, artistiques et culturels

- **Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde**

- Mobiliser des connaissances pour analyser et comprendre des documents, des textes ou œuvres témoignant des principales organisations humaines du passé ou du présent
- Comprendre et interpréter des textes ou des œuvres.
- Exercer son regard critique sur divers œuvres et documents.

- **Raisonnement, imaginer, élaborer, produire**

- Décrire et raconter, expliquer une situation géographique ou historique, une situation ou un fait artistique ou culturel.
- Élaborer un raisonnement et l'exprimer en utilisant des langages divers.
- Pratiquer diverses formes d'écriture d'invention et d'argumentation.

- **Le matériel pour un groupe**

- Ordre de mission de James Cook.
- Le guide de l'anthropologue : corpus documentaire dans lequel il faut rechercher les informations. Ce guide est créé par le professeur à partir des documents du chapitre 6 du manuel d'histoire du cycle 3 (CDP, 2007), des ressources de l'Institut d'archéologie de la Nouvelle-Calédonie et du Pacifique, et de celles, en ligne, du musée de la Nouvelle-Calédonie.
- La maquette (ou le croquis du village) sur laquelle (lequel) retrouver les indices. Une maquette pour toute la classe ou un croquis par groupe.
- Coffre cadenassé dont le code est 313.
- À l'intérieur du coffre, disposer un livret cadenassé (journal intime de l'anthropologue disparu) dont le code est 218. Complétez le livret, sous forme de journal intime, avec des passages lisibles, expliquant le déroulement de l'histoire.

*Exemple : « Cher Journal, lors de mes observations, une jeune femme kanak est venue à ma rencontre, elle s'appelle Poinda et est magnifique... », « Poinda est déjà promise à un autre homme. Aujourd'hui, elle va annoncer à son père, son refus de se marier... » « Cher Journal, l'annulation du mariage, risque de provoquer une guerre entre les clans. Je rencontre la famille de Poinda aujourd'hui, au champ d'ignames, dans le but de discuter avec elle pour savoir comment nous pouvons éviter la guerre... » ; « Cher Journal, j'ai bien réfléchi, quoiqu'il arrive, je veux rester aux côtés de Poinda. L'équipage peut repartir sans moi... ».*

• **Le scénario**

Alors que l'anthropologue étudie le village kanak, au loin, une femme, Poinda, vient à sa rencontre. Au fur et à mesure, des liens se tissent entre eux et des sentiments naissent. La jeune femme est promise par son père à un jeune homme d'un autre clan. Cependant, Poinda annonce à son père qu'elle refuse le mariage. La jeune femme et l'anthropologue savent qu'une guerre est imminente. Ils partent au champ d'ignames, rejoindre l'oncle utérin et les frères de Poinda, pour savoir si la guerre peut être évitée. En vain ! Ils doivent s'y préparer. Malgré le désaccord de son père, le mariage n'a pas lieu. La monnaie kanak est alors brisée. Cela entraîne la colère du clan du promis qui déclare la guerre au clan de Poinda. L'anthropologue se rend alors sur les lieux en soutien au clan de sa bien-aimée. Il y fait tomber son journal dans lequel on apprend que quoiqu'il arrive, il a décidé de rester aux côtés de Poinda. C'est pour cela qu'il a décidé de semer des indices dans le hameau pour que l'équipage sache, qu'il peut partir sans lui quoi qu'il arrive.

• **Les étapes suivies par les élèves**

Dans la fiche d'activité élève, toutes les étapes sont indiquées et l'élève peut travailler en autonomie, car il est guidé tout au long des exercices. Il est important que le groupe prenne le temps de répondre aux questions une à une avant de passer à la suivante.

- Étape 1 : les élèves commencent par rechercher quelle case est celle du chef, auquel ils doivent s'adresser pour avoir plus d'informations. Grâce au guide de l'anthropologue, ils découvrent que la case du chef est la plus haute, avec une flèche faitière. La seule information qu'ils obtiennent est « votre ami a été vu près du champ d'ignames ».
- Étape 2 : pour savoir lequel des deux champs est le champ d'ignames, ils s'intéressent à la culture kanak et aux techniques agricoles présentes dans le guide de l'anthropologue. Dans le sillon du champ, l'anthropologue a laissé son coffre cadenassé avec le code non loin : 313. Pour cela, les élèves doivent savoir ce qu'est un sillon, un billon. Grâce au code, ils ouvrent le coffre et y découvrent le livret cadenassé (qui sera utilisé plus tard dans le scénario) et une photo d'une monnaie kanak.
- Étape 3 : les élèves recherchent alors ce qu'est la monnaie kanak. Quelles sont les cérémonies chez les Kanak ? Les cérémonies dans ce hameau sont célébrées dans la grande case, où les élèves trouvent l'indice suivant. Sur place, ils trouvent une monnaie kanak brisée et une sagaie de guerre kanak. C'est la guerre !
- Étape 4 : ils sont donc amenés à étudier la guerre, ses causes, son déroulement, ses conséquences chez les Kanak. En suivant les traces de pas sur la maquette (ou le dessin) ils découvrent le champ de bataille et le livret de l'anthropologue cadenassé. Celui-ci a caché le code : 218, non loin (gravé sur le tronc d'un arbre dans le dessin ou écrit sur le feuillage pour la maquette). Lorsqu'ils ouvrent le carnet/livret, ils découvrent toute l'histoire racontée à l'intérieur du journal intime de l'anthropologue, par celui-ci.