

Enigme 1 : Regardez le message d'Ezio et trouvez les solutions aux énigmes.

« A Sienne, Lorenzetti vous donnera la clé. »



Compétences
travaillées

MOT-CLEF : _____

CODE : _____



- Comprendre un document
- S'investir dans un travail de groupe.
- S'informer dans le monde du numérique : trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique.

Enigme 2 : Regardez le message du changeur et trouvez l'anagramme.

« Cherchez Le Changeur et sa femme, eux détiennent l'anagramme. »



Compétences
travaillées

MOT-CLEF : _____



- Comprendre un document
- S'investir dans un travail de groupe.
- S'informer dans le monde du numérique : trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique.

Enigme 3 : Où se trouve le peintre ?

« Johannes de Eyck fuit hic »



MOT-CLEF : _ _ _ _ _

Quel est le mot mystère de la grille de mots croisés ?

MOT-CLEF : _ _ _ _ _



Compétences travaillées

- Connaître un vocabulaire historique.
- Extraire des informations du document.
- S'investir dans un travail de groupe.
- S'informer dans le monde numérique : trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique.

Enigme 4 : Effectuez le « saut de la joie ».

« Au sol nous avons conçu,
pour le pénitent, un chemin
vers le Salut » »



L'évêque bénit un pèlerin. (Enluminure, fin du XIII^e siècle, bibliothèque municipale de Besançon.)



Compétences travaillées

MOT-CLEF : _ _ _ _ _



Vous souhaitez aussi effectuer le « saut de la joie » pour sortir de ce labyrinthe ?
Flashez le QR-Code ou tapez le lien suivant : <https://huit.re/chartres>

- S'informer dans le monde numérique : trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique.