

# Retour vers le futur



## Ce scénario permet d'approfondir les compétences suivantes :

- ↳ Situer des évènements, des œuvres littéraires ou artistiques, des découvertes scientifiques ou techniques, des ensembles géographiques.
- ↳ Avoir des connaissances et des repères relevant du temps : les différentes périodes de l'histoire de l'humanité, les grands traits de l'histoire de la France et de l'Europe.
- ↳ Lire et employer différents langages : textes, graphiques, cartes, images, musique.

## Compétences transversales consolidées par le travail de groupe autour de la table :

- ↳ Développer de façon suivie un propos en public sur un sujet déterminé.
- ↳ Participer à un échange verbal.
- ↳ Identifier, trier et évaluer des ressources.
- ↳ Consulter des bases de données documentaires.
- ↳ Rechercher, extraire et organiser l'information utile.
- ↳ Assumer des rôles, prendre des décisions.
- ↳ S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.
- ↳ Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier.





**Candidats à l'expérience *Retour dans le futur* :**

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

**SCÉNARIO**

Votre ami, l'extravagant scientifique, le Docteur Emmet, a mis au point une machine à voyager dans le temps. Vous profitez de son absence pour explorer sa machine ; mais, l'un d'entre vous met involontairement les circuits temporels en marche : vous franchissez ainsi la barre des 88 miles par heure, vitesse nécessaire au voyage dans le temps. Vous vous retrouvez projeté dans les rues de Paris durant la nuit du 24 août 1572, en plein massacre : les rues sont jonchées de cadavres. Le tocsin sonne à la cloche de l'église Saint-Germain-l'Auxerrois. Votre instinct vous pousse alors à vous faufiler dans un étroit passage, qui semble échapper à tout ce bruit et à cette fureur. C'est au bout de cette impasse que vous découvrez la **table tactile**.

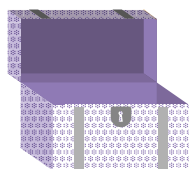
**Après l'avoir bien observée, vous comprenez qu'elle seule vous permettra de revenir en 2014... à condition de trouver le Code RETOUR ...**

En effet, deux des boîtes renferment de multiples fiches numérotées, qui, associées par groupes de 4, font référence à un événement qui a marqué l'histoire de l'humanité. Vous découvrez aussi que quelques fiches offrent un indice au verso. Il faut désormais trouver les bonnes associations de fiches afin de finir de compléter la grille correspondant à chaque boîte ouverte (voir les exemples donnés) : c'est le seul moyen de composer le code RETOUR.

**Allez-vous réussir à retrouver le code RETOUR ?**

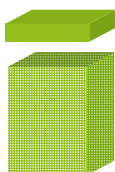
code RETOUR	
.....	.....

**Si oui, en combien de minutes ?**



N° de fiches (dans l'ordre croissant) →				FAIT	DATE
6	7	18	24	La prise de la Bastille	14 juillet 1789
2	11	21	28	L'Encyclopédie	milieu du XVIII <sup>e</sup> siècle
29	30	31	32	La Révolution russe	1917

(la somme des chiffres de la 1<sup>re</sup> colonne donne la première partie du code RETOUR)



N° de fiches (dans l'ordre croissant) →				FAIT	DATE
8	10	17	36	L'appel du général de Gaulle	18 juin 1940
1	9	16	25	L'armistice de la Première Guerre mondiale	11 novembre 1918
12	22	27	35	Staline au pouvoir	1924 - 1953
2	11	21	28	La mise en circulation de l'Euro	2002

(la somme des chiffres de la 2<sup>e</sup> colonne donne la deuxième partie du code RETOUR)