

Utiliser le patrimoine culturel pour définir le contexte

Le contexte représente le thème général autour duquel vous allez créer votre Escape Room. Les éléments du patrimoine culturel peuvent être utilisés pour définir le contexte en aidant à concevoir certaines parties de votre escape room (scénario, énigmes) et en créant une atmosphère immersive.

Matériel nécessaire

- Tout support (chansons/audio, images/photos, vidéos), costumes/props et décorations qui correspondent au patrimoine culturel..

Utilisations potentielles

- Ce matériel peut être utilisé pour transformer la classe en fonction du thème que vous avez choisi.
- Incluez dans le scénario des questions sociales pertinentes de la culture que vous avez choisie (l'abolition de l'esclavage dans l'Amérique de l'époque de la guerre civile, le mouvement des suffragettes en Angleterre) ainsi que des personnages pertinents de l'époque/du contexte.
- Utilisez le vocabulaire du patrimoine culturel pour envelopper vos énigmes (voir la fiche outil du même nom).

Restrictions éventuelles

- **Éléments distrayants et déroutants** : S'en tenir au contexte est plutôt difficile, mais vous devez également vous assurer que les aspects culturels de votre ER ne sortent pas les élèves du jeu (musique forte, événements historiques inappropriés, etc.).

Est-ce inclusif pour les TSA ?

- Oui - utilisez la méthode multisensorielle pour définir le contexte de votre ER avec des éléments du patrimoine culturel, mais évitez de créer un environnement trop stimulant, car cela pourrait déconcentrer certains élèves ayant des TSA.

