

# Richelieu



## Fiche d'identité du scénario



### Description

---

Cette expérience, sous forme d'un jeu de carte, est réservée aux personnes ayant déjà un bon niveau de français. Une autre particularité de ce jeu est qu'il implique 2 groupes de 2 à 4 joueurs chacun. Ce jeu prend peu de place et nécessite peu l'enseignant : vous pouvez envisager de faire plusieurs sessions en parallèle.

Alors que les joueurs en apprennent plus sur l'académie française, les joueurs se retrouvent pris au piège par le fantôme du cardinal de Richelieu, fondateur de l'Académie française. Celui-ci est en colère car le français est de moins en moins bien maîtrisé par les apprenants. Les joueurs devront apaiser Richelieu en lui montrant qu'ils connaissent bien la langue française.



### Objectives pédagogiques

---

**Niveau :** B2-C1

**Compétence(s) :** Lecture

**Vocabulaire :** Commun et médiéval

**Grammaire :** Irréguliers Masculin / féminin, singulier / pluriel, homonymes

**Éléments culturels :** Académie française, Cardinal de Richelieu



## Spécificités de l'Escape Game

**Type :** Jeu de cartes

**Durée :** 20 minutes

**Nombre de participants :** 2 groupes de 2 à 4 joueurs.

**Sujet(s) :** Histoire de la langue française

**Compétences clés nécessaires :**

Compétences minimum		Version plus avancée
Imprimer	→	Imprimer sur papier épais
	→	Plastifier



## Erasmus+

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

**Project code:** 2020-1-FR01-KA201-080646



Ce travail est sous licence Creative Commons. Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, consultez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

