

L'incendie des Tuileries



Fiche d'identité du scénario



Description

Les joueurs visitent le musée d'Orsay à Paris à l'aide d'un guide. Ce guide les amène devant le tableau de Gorges Clairin, L'incendie des Tuileries, et leur explique la peinture. Tout d'un coup, les lumières s'éteignent et les joueurs se retrouvent dans la Galerie de la paix dans le palais des Tuileries en 1871. Leur but est de s'échapper le plus vite possible du palais avant que le feu ne brûle tout le bâtiment.



Objectifs pédagogiques

Niveau : A2 – B1

Compétences(s) : compréhension écrite

Vocabulaire : lexique de la famille, la description

Grammaire : conjugaison (présent de l'indicatif), infinitif, groupes de verbes, comparatifs.

Élément(s) (inter)culturel : L'incendie des Tuileries de 1871, Paris et le musée d'Orsay.



Spécificités de l'Escape Game

Type : Escape Room traditionnel

Durée nécessaire : 60 minutes (plus briefing et débriefing)

Nombre idéal de participants : conseillé pour 2 à 5 joueurs

Sujet(s) : Histoire de France au XIXe siècle, Passage du Second Empire à la IIIe République, peinture.

Compétences clés nécessaires :

Compétences minimum		Version plus avancée
Fabrication en carton/papier	→	Fabrication en argile/plâtre
	→	Utilisation d'appareils audiovisuels



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.

Code du projet : 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>