

Quêtes & missions : une volonté d'ouverture culturelle

FICHE ÉLÈVE - SÉANCE 3

NOM :

1. SE REPÉRER DANS UNE CHRONOLOGIE

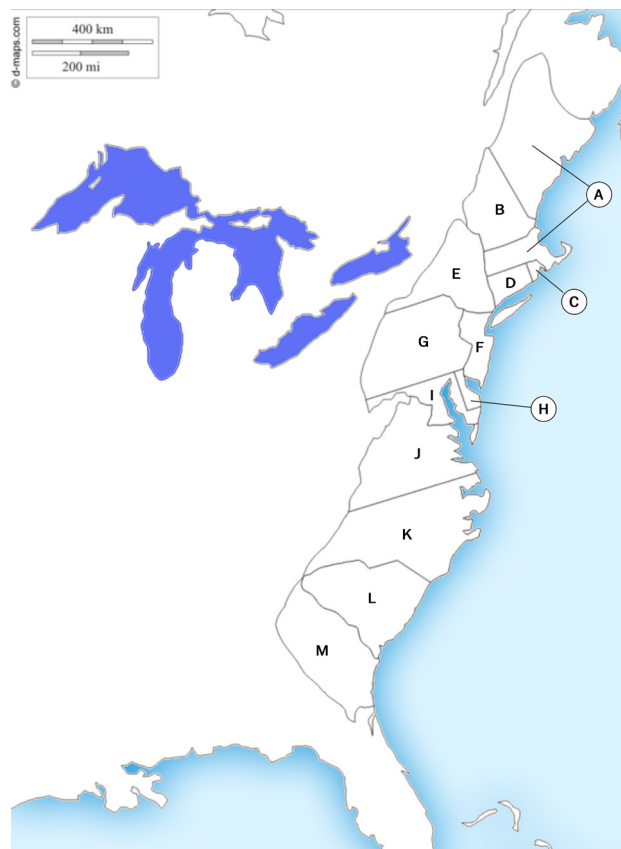
Remplacez ces grands hommes et ces grands événements sur la frise suivante :



- | | | |
|----------------------|---------------------------|--|
| a) Diderot | e) George Washington | i) Expédition de l' <i>Hermione</i> |
| b) Louis XVI | f) Voltaire | j) Guerre d'Indépendance des États-Unis |
| c) La Fayette | g) Exécution de Louis XVI | k) Publication de l' <i>Encyclopédie</i> |
| d) Benjamin Franklin | h) Révolution française | |

2. LES 13 COLONIES

Comment espérer aider La Fayette et Washington si vous ne connaissez pas votre géographie !
Retrouvez la position de ces **13** premiers États sur la carte... avant d'effectuer cette épreuve dans le jeu :



- | | |
|------------------------|---------------------------|
| La Virginie | La Caroline du Nord |
| Le Massachusetts | La Caroline du Sud |
| Le New Hampshire | Le New Jersey |
| Le Maryland | New York |
| Le Connecticut | La Pennsylvanie |
| Rhode Island | La Géorgie |
| Le Delaware | |

Quêtes & missions : une volonté d'ouverture culturelle

FICHE ÉLÈVE - SÉANCE 3

NOM :



3. LA TOUCHE, LE COMMANDANT DE L'HERMIONE

Dans le jeu, vous rencontrez également un dénommé La Touche, le commandant de l'*Hermione*.

En vous inspirant de son journal de bord (<http://www.flottillenumerique.com/journal/journal-de-latouche-feuille-1>), imaginez – avec des dialogues – sa première entrevue avec La Fayette, ou décrivez-le vous rencontrant, VOUS !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....