

Une exposition dans la salle de classe - Explorez le site avec vos élèves



Activités pour les niveaux 4-6

Les activités de Le Canada au jeu! appuient les objectifs en matière d'initiation aux médias à travers des sujets tels que les jouets autochtones, les rôles de genre dans l'enfance, les jouets faisant la promotion de l'identité nationale, et la manière dont les jouets – et la société – ont changé avec le temps. Chaque activité contient un plan de leçon et des documents à la diazocopie se prêtant à la photocopie.

Le jeu et les jeux font partie intégrante du développement. Servez-vous de ces plans de leçon – y compris des documents à la diazocopie – pour éveiller l'intérêt des élèves en leur faisant explorer le monde des jouets canadiens.

Matières

Études sociales, initiation aux médias et arts littéraires

Thèmes

- Identité individuelle et histoires personnelles
- Sentiment d'appartenance, sentiment d'attachement, relation et interdépendance
- Partage des traditions, célébration, symboles et héritage
- Familles, écoles, groupes, quartiers et collectivités
- Métiers et technologie

De mon temps

Objectif pédagogique

Les élèves jouent à un jeu en ligne, puis interrogent des adultes pour découvrir des liens entre leur vie et celle des enfants d'autrefois.

Lien avec le programme scolaire

Les activités s'inscrivent dans le cadre des programmes d'Études sociales de tout le pays. On peut trouver des liens spécifiques avec le programme scolaire au début de chaque activité. Grâce aux activités de Le Canada au jeu!, les élèves sont encouragés à penser de façon critique, à évaluer des ressources primaires et secondaires, à se doter de techniques de présentation et d'initiation aux médias, et à accroître leur connaissance de l'histoire du Canada.

Établir des liens entre sujets

Les activités de Le Canada au jeu! sont conçues pour encourager l'apprentissage des élèves en histoire du Canada et en géographie, en éducation civique, en langues et dans les arts visuels, et pour les



initier aux médias, par des travaux en groupe et une interaction sociale, tant en classe qu’au sein de la collectivité. Selon les choix d’activités individuelles que feront les élèves, d’autres matières peuvent être privilégiées : Santé et science, Politique et gouvernement, Sport et condition physique, Affaires et économie, Musique.

Objectifs et compétences

Les élèves :

- Se familiariseront avec le terme « collection » et identifieront des collections dans leur collectivité et à la maison
- Utiliseront des compétences de pensée critique pour jouer à un jeu comportant des illustrations de jouets ayant un lien avec le passé
- Utiliseront des compétences médiatiques et des compétences visuelles pour identifier et classer des objets
- Feront des entrevues et recueilleront de l’information pour présenter une argumentation convainquante

Ressources Web	Matériel	Documents distribués aux élèves	Durée
Site Web Le Canada au jeu!	Smart Board (s’il y en a) ou des ordinateurs dans un laboratoire informatique	Un ensemble pour la classe de la feuille de travail pour les élèves De mon temps	Trente minutes à l’ordinateur, 10 minutes de discussion et une ou deux périodes de devoirs à la maison
	Tableau blanc ou papier cartographique pour inscrire les réponses des élèves		

Préparation de l’enseignant

1. Familiarisez-vous avec le site Web Le Canada au jeu!, et particulièrement avec le jeu **Les jouets de tes grands-parents (Toybox Timeline)**.
2. Photocopiez un ensemble de feuilles de travail De mon temps pour la classe.

Marche à suivre

1. Présenter le concept de « collection »

Dans un laboratoire informatique (ou en classe avec un projecteur ou un Smart Board), examinez avec vos élèves ce qu'est une « collection ». Demandez à vos élèves s'ils collectionnent des objets (des poupées, des figurines d'action, des cartes sportives, etc.). Donnez des exemples. Quelles sortes de choses collectionnent d'autres personnes? (Un oncle qui collectionne des timbres, une tante qui fait collection de pièces de monnaie). Quelles sortes de choses collectionnent les musées (des œuvres d'art, des costumes historiques, des horloges, etc.) C'est ce qu'on appelle des artefacts.

Le Musée canadien des civilisations possède la plus grande collection de jouets canadiens au monde. Pourquoi crois-tu que le Musée collectionne des jouets d'enfants?

2. Discussion sur les jouets

Demandez à vos élèves avec quels jouets ils s'amusaient lorsqu'ils étaient plus jeunes – quel est le premier jouet dont ils se souviennent? Demandez-leur d'imaginer avec quels jouets ou à quels jeux s'amusaient leurs parents. Vous pouvez également relever l'année de naissance des parents des élèves si ceux-ci la connaissent.

3. Explorer le site Web Le Canada au jeu! avec les élèves

Invitez vos élèves à explorer le site Web Le Canada au jeu ou parcourez-le brièvement si vous utilisez un projecteur. Expliquez à vos élèves que le site est conçu comme une maison de poupée. Les élèves peuvent deviner ce qui se trouve dans chaque pièce.

Dirigez vos élèves vers le jeu [Les jouets de tes grands-parents\(Toybox Timeline\)](http://www.civilisations.ca/canadajeu/jouer/jeu_de_tri_2_1.php), Niveau 2 ou 3 (www.civilisations.ca/canadajeu/jouer/jeu_de_tri_2_1.php). Laissez quelques moments aux élèves pour se familiariser individuellement avec le site.

Après environ 20 minutes, mettez fin au jeu. Questions pour discussion : Est-ce que c'était facile? Qu'est-ce qui vous était familier? Qu'est-ce qui était différent? Est-ce que certains des jouets vous ont semblé surprenants? Pourquoi?

4. Expliquer le travail à faire

Expliquez aux élèves qu'ils auront comme travail à faire à la maison d'interroger un de leurs parents ou de leurs grands-parents (ou une personne plus âgée) sur les jouets et jeux avec lesquels ils se sont amusés autrefois. Distribuez la Feuille de travail De mon temps.

5. Découvrir ce que les élèves ont appris

Utilisez un papier cartographique ou un tableau blanc pour découvrir qui vos élèves ont interrogé. Quels étaient certains des jouets et des jeux populaires? Sont-ils semblables à ceux d'aujourd'hui? Choisissez des élèves qui présenteront les jeux mentionnés par les personnes qu'ils ont interrogées. Peuvent-ils en expliquer les règles suffisamment bien pour qu'on puisse y jouer en classe? Vous pourriez aussi faire une des activités complémentaires ci-dessous.

Activités complémentaires

- Quels jouets sont susceptibles d'être populaires dans l'avenir? Demandez à vos élèves de rédiger un court texte de fiction, dans le style d'une page de journal intime, sur les jouets avec lesquels joueront leurs petits-enfants.
- Répartissez les élèves en divers pays. Demandez-leur de faire une recherche sur un jeu ou un jouet particulier à ce pays ou cette culture et de faire un exposé à son sujet.
- Les élèves peuvent faire des exposés en classe sur la personne qu'ils ont interrogée et les jouets avec lesquels elle a joué.

FEUILLE DE TRAVAIL DE L'ÉLÈVE - De mon temps

Nom : _____ Date: _____

Au cours des cinquante dernières années les jouets ont beaucoup changé. Fais une entrevue pour en apprendre davantage sur les jouets d'autrefois. Voici quelques questions à poser à un de tes parents, de tes grands-parents ou un autre adulte.

Comment t'appelles-tu? (indique la relation, le cas échéant, c'est-à-dire, « ma mère »)

À quelle époque étais-tu un enfant? (« Pendant les années 1970 » est un bon exemple)

Où as-tu grandi?

Quand tu avais mon âge, avais-tu des jouets?

Quand tu avais mon âge, quels étaient tes jouets préférés? Décris-les-moi.

Où jouais-tu avec ce jouet/ces jouets? (Sur le trottoir? Dans le salon?)

Te souviens-tu comment tu as eu ce jouet?

À quels jeux jouais-tu dans la cour de l'école?

Choisis ton jeu préféré. Quelles sont les règles de ce jeu? T'en souviens-tu suffisamment pour me l'enseigner?

Suggestion

Il peut arriver que les gens te répondent par « oui » ou par « non ». Ces réponses ne te donnent pas beaucoup d'information. Tu peux alors poser une question pour les aiguillonner, p. ex., « Ça semble intéressant. Dis-m'en plus. » Ou répète simplement la dernière chose qu'ils ont dite sur un mode interrogatif : Personne interrogée « On jouait au chat. » Toi : « Au chat? » Laisse le temps aux gens de t'en dire davantage.

Réfléchis-y!

Est-ce que tu joues à des jeux semblables aujourd'hui? Imagine-toi dans vingt ans. Quelles réponses donnerais-tu aux mêmes questions?

Une fois l'entrevue terminée, pense à tes jouets, tes jeux ou tes activités actuelles. Préfères-tu être un enfant aujourd'hui ou aimerais-tu avoir été enfant à la même époque que la personne que tu as interrogée? Explique ta réponse en donnant au moins trois raisons pour ton choix.