



*L'un des célèbres anciens mâts totémiques du Nord, non daté
Photo provenant de <http://library.usask.ca/native/>*

Glissez une pièce au programme

Partie 1 : La Nouvelle-France

Introduction

Avant que les Européens ne se risquent à traverser l'océan Atlantique, le territoire qu'on appelle aujourd'hui Canada était peu peuplé; seuls des Autochtones habitaient ces vastes étendues. L'arrivée des premiers explorateurs français et la fondation de la Nouvelle-France ont déclenché une série d'activités qui ont mené à la création du Canada. Le caractère particulier du nouveau pays a pris naissance au creuset d'une union difficile entre deux cultures européennes qui ont coexisté, parfois difficilement, pendant des siècles.

Liens avec le programme d'études

Évaluation

Rubrique

Activités

Activités pour les élèves des niveaux primaire (de la 4^e à la 6^e année), intermédiaire (de la 7^e à la 9^e année) et secondaire (de la 10^e à la 12^e année)

Attentes et résultats généraux

Les élèves pourront :

- comprendre les conditions de vie des pionniers et le contexte des nouveaux établissements;
- apprendre quelle était la vie quotidienne d'un pionnier;
- voir le mode de fonctionnement de l'économie et le rôle de la monnaie dans l'économie locale;
- effectuer des recherches à l'aide d'outils, par exemple Internet;
- améliorer leurs compétences en évaluation, notamment en évaluation critique;
- travailler en équipe pour accomplir les tâches.

Concepts et questions clés

Les élèves examineront la valeur et l'importance de l'activité économique pour la vie politique et sociale en Nouvelle-France.

Activités pour les élèves du niveau primaire

La Nouvelle-France : La monnaie dans le Nouveau Monde

Durée

Deux ou trois périodes
de cours

Matériel requis

Crayons, marqueurs, stylos,
papier, accès à des ordinateurs



*Prise de Québec,
le 13 septembre 1759
Avec l'aimable autorisation de Biblio-
thèque et Archives Canada, C-139911*

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- apprendre l'histoire de la Nouvelle-France;
- comprendre comment les gens vivaient à cette époque;
- effectuer des recherches sur le système monétaire de la Nouvelle-France;
- préparer un exposé convaincant;
- acquérir des compétences en analyse et un raisonnement critique;
- travailler en équipe.

Ressources

www.histori.ca
<http://www.societehistoire.ca/index.asp>
www.thecanadianencyclopedia.com (en anglais seulement)
www.radiocanada.ca
www.archives.ca

Introduction

À partir de la fondation de Québec, en 1608, les colons français se sont établis le long des rives du Saint-Laurent. De petites collectivités s'étaient toutefois déjà installées sur ses rives avant cette époque. Comme pour toute nouvelle entreprise, il fallait établir les systèmes du gouvernement à partir de rien. Le dynamisme de toute collectivité réside dans le commerce. Et bien que le système de troc ait été grandement utilisé pour les besoins du commerce, la monnaie était indispensable. Les marchands exigeaient un paiement en échange des produits qu'ils vendaient. Les membres de l'armée qui protégeaient les premiers établissements devaient payer leurs troupes avec une monnaie quelconque.

Pendant les premières années de la colonisation en Nouvelle-France, les pièces métalliques étaient une denrée rare. Ces pièces venaient de France. Une fois en circulation, elles ne tardaient pas à manquer. Les établissements de la Nouvelle-France n'étaient pas en mesure de produire leur propre monnaie – ni même autorisés à le faire. Les bateaux faisaient l'aller-retour entre la Nouvelle-France et la France, mais peu souvent. La pénurie de pièces était parfois si grave qu'il fallait désespérément trouver une solution de rechange. Ceux qui devaient être payés ne pouvaient pas attendre des mois, voire des années, pour que les bateaux se rendent en France et en reviennent.



Cob d'argent, Philippe V, 1732, Amérique latine



Pièce de 15 sols, Louis XIV, 1670, Nouvelle-France (revers)



Reproduction de l'émission de 1714 de la monnaie de carte de la Nouvelle-France

*Photographie : James Zagon
Collection nationale de monnaies
Banque du Canada*

La solution a été à la fois créative et innovatrice. En l'absence de pièces métalliques, des cartes de jeu furent employées comme monnaie. Cette solution originale s'est rapidement répandue dans les nouvelles colonies. Quand les troupes devaient être payées, par exemple, les officiers supérieurs écrivaient un montant à l'endos de la carte à jouer pour en indiquer la valeur. Les cartes de jeu sont devenues une monnaie acceptée par les marchands et la population dans les établissements.

Répartir

Divisez la classe en équipes de trois ou quatre élèves.

Effectuer des recherches

Les équipes se renseigneront sur l'histoire des pièces de monnaie au Canada en utilisant Internet. (Prière de se reporter à la frise chronologique affichée sur le site Web www.monnaie.ca/leprof pour obtenir de plus amples renseignements et de consulter les ressources susmentionnées.)

Discuter

En équipe, les élèves discuteront de ce qu'ils ont appris sur l'histoire des pièces de monnaie au Canada.

Rédiger

Chaque équipe rédigera un résumé des résultats de ses recherches (une demi-page).

Concevoir

Chaque équipe concevra une série de cartes à jouer représentant des valeurs monétaires qui aurait pu être utilisées en Nouvelle-France. Ces cartes pourront être utilisées pour acheter des produits et services dans les colonies.

Présenter

Les équipes présenteront leurs modèles de carte à la classe, expliqueront ce que le motif représente et montreront comment les cartes seraient utilisées dans un établissement de la Nouvelle-France.

Activité complémentaire

Les équipes d'élèves concevront une nouvelle série de pièces similaires à celles utilisées en Nouvelle-France. Les équipes présenteront une liste de prix dans leur monnaie pour différents produits qui pourraient être vendus dans un établissement et détermineront combien d'argent il faudrait pour acheter, par exemple, un kilo de farine ou de céréales. Cet exercice permettra aux élèves de comprendre la vie économique des pionniers. Les équipes présenteront leurs modèles de pièces et les listes de prix aux autres élèves.

Activité pour les élèves du niveau intermédiaire

La Nouvelle-France : Vie de la collectivité en Nouvelle-France

Durée

Deux ou trois périodes de cours

Matériel requis

Crayons, marqueurs, stylos, papier, accès à des ordinateurs et à Internet

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- avoir une bonne idée de la vie quotidienne en Nouvelle-France grâce à des recherches;
- comprendre le mode de fonctionnement de l'économie locale;
- jouer le rôle d'un marchand annonçant des articles à vendre;
- créer un dépliant publicitaire, une annonce de journal ou une annonce du crieur du village;
- travailler en équipe;
- présenter leurs résultats oralement et discuter de la stratégie et de l'approche publicitaires de chacune des équipes;
- acquérir des compétences en analyse et un raisonnement critique.



Monnaie d'argent — Le castor
Photo de John Evans, Ottawa



Jeton en laiton de la Compagnie du Nord-Ouest, 1820

Photographie : James Zagon
Collection nationale de monnaies
Banque du Canada

Ressources

www.histori.ca
<http://www.societehistoire.ca/index.asp>
www.thecanadianencyclopedia.com (en anglais seulement)
www.radiocanada.ca
www.archives.ca

Introduction

Les premiers colons européens, des Français, se sont établis sur les rives du Saint-Laurent. Les soldats et les marins envoyés par le roi de France ont été les premiers à atteindre les rives de ce nouveau territoire à des fins de colonisation. On savait déjà que ce nouveau territoire était riche en ressources, notamment en bois de sciage, en poissons et en castors, dont les peaux sont devenues très prisées en Europe. Ceux qui traversaient l'océan et ceux qui les y envoyaient avaient en tête de trouver de l'or et des diamants, même si personne n'en avait encore découvert. Ce sont les premiers explorateurs européens, comme Jean Cabot, Jacques Cartier et Samuel de Champlain, qui ont fait connaître les richesses que recelait ce territoire. (Pour obtenir de plus amples renseignements, consultez le site www.civilization.ca/vmnf/vmnff.asp et cliquez sur Explorateurs.) En fait, les premiers explorateurs européens y avaient été dépêchés dans le but exprès de déterminer quelles richesses s'y trouvaient, de faire rapport à leur roi ou reine et de prendre possession du territoire au nom de la Couronne. Personne n'a pensé que ces terres étaient peut-être habitées ou qu'elles appartenaient en fait aux nations autochtones que les premiers

explorateurs avaient rencontrées, celles qui habitaient depuis des milliers d'années le pays que nous appelons maintenant « Canada ».

Répartir

Divisez la classe en équipes de trois ou quatre élèves.

Effectuer des recherches

Ils se renseigneront sur la vie et les aventures des premiers explorateurs. Chaque équipe sélectionnera deux explorateurs dans la liste ci-dessous :

- Cartier, 1534-1536
- Champlain, 1604-1616
- Brûlé, 1615-1621
- Nicollet, 1634
- De Quen, 1647
- Des Groseilliers, 1654-1660
- Radisson, 1659-1660
- Perrot, 1665-1689
- Cavelier de La Salle, 1670-1687
- Albanel, 1672
- Marquette, 1673-1675
- Jolliet, 1673-1694
- Greysolon Dulhut, 1678-1679
- Hennepin, 1678-1680
- Lahontan, 1684-1688
- Chevalier de Troyes, 1686
- Le Moyne d'Iberville, 1686-1702
- Lamothe Cadillac, 1694-1701
- La Vérendrye, 1732-1739

Objectif

Ce travail a pour objectif de permettre aux élèves de comprendre la création de la Nouvelle-France, les relations qui existaient entre les Européens et les Premières nations. De plus, les élèves pourront en apprendre davantage sur les débuts de la vie de la collectivité. Chaque équipe préparera un rapport d'une demi-page sur chacun des explorateurs qu'elle aura sélectionné. Cette recherche permettra d'établir un contexte qui permettra de mieux comprendre la vie de ceux qui peuplaient ces établissements. Chaque équipe soulignera les transactions commerciales qu'elle a notées au fil de ses recherches sur les explorateurs sélectionnés, notamment les rapports que les explorateurs entretenaient avec les Autochtones et avec les membres de leur collectivité. Par exemple, les explorateurs échangeaient-ils des produits contre des peaux de castor et d'autres fourrures? Le cas échéant, lesquels? Documentez les premières formes de commerce qui ont eu lieu.

Étape suivante

Maintenant, projetez-vous dans la vie d'une des premières bourgades comme Hochelaga et Stadaconé. (Effectuez des recherches sur Internet à l'aide d'un moteur de recherche comme Google.ca ou ca.Yahoo.com afin de recueillir de l'information générale.) Documentez, en style télégraphique, tout renseignement trouvé sur la vie dans ces établissements. Plus précisément, l'équipe devrait rechercher de l'information sur les formes de l'activité économique ainsi que sur les produits et les fournitures dont les pionniers avaient besoin pour vivre. Communiquez cette information aux membres de l'équipe.

Créer

À la lumière de l'information recueillie, les équipes créeront une campagne publicitaire conforme au ton et tenant compte des particularités de la période (par exemple, années 1720). Elles doivent sélectionner un marchand (homme, femme ou établissement) et déterminer quelle sorte de produits ou de services il ou elle aurait vendus. L'équipe doit décider de la façon dont elle aurait fait la promotion de son commerce auprès des habitants de l'établissement, par exemple, une circulaire, un journal, un crieur de village, une troupe d'acteur ou autre. Après avoir discuté du concept, de l'article à vendre et de l'établissement des prix, l'équipe doit réaliser un scénarimage de la campagne publicitaire. Le scénarimage peut être réalisé manuellement ou à l'ordinateur. (Pour de l'information sur ce type de scénario, consultez

<http://www.animeland.com/index.php?rub=articles&id=163>

<http://www.nfb.ca/enclasse/handson/html/fr/sb/index.html>

<http://esn.nbed.nb.ca/projets/arts/sculpture/scenarimage.htm>

ou utilisez un moteur de recherche sur Internet.)

Présenter

Chaque équipe présentera sa campagne publicitaire à la classe et discutera de la stratégie de la campagne et de l'établissement du prix des produits annoncés.

Activité complémentaire

Les équipes d'élèves de l'activité précédente ont créé une campagne publicitaire faisant la promotion d'articles en vente dans les années 1700 en Nouvelle-France. Ensemble, la classe aura créé son propre marché d'une nouvelle colonie qui vend ses articles. Il n'est pas nécessaire que les articles soient réels; ils peuvent être représentés par un coupon ou un certificat. Le défi pour les équipes consiste toutefois à acheter les biens nécessaires pour les scénarios suivants :

- un voyage de deux semaines en canot sur le Saint-Laurent auquel prennent part entre deux et quatre personnes;
- un nouveau ménage qui s'établit, comprenant une mère, un père et deux jeunes enfants. Les équipes peuvent supposer que la famille a emporté certains articles avec elle de France;
- un boulanger qui ouvre son commerce dans l'établissement;
- un cordonnier qui répond aux besoins de l'établissement;
- une situation ou un personnage choisi par l'équipe.

Activité pour les élèves du niveau secondaire

La Nouvelle-France : Faire revivre la Nouvelle-France

Durée

De quatre à six périodes de cours

Matériel requis

Marqueurs, crayons, stylos, bloc de papier croquis, ordinateurs avec accès à Internet, matériel audio-vidéo (si disponible)



Maquette de la Bataille des Plaines d'Abraham

© Musée canadien de la guerre
Illustration de Malcolm Jones, 2005

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- élaborer un jeu de rôles où les personnages seraient des colons de la Nouvelle-France;
- produire un texte détaillé pour le jeu de rôles créé;
- effectuer des recherches à l'aide d'Internet pour trouver l'information pertinente;
- travailler en équipe pour effectuer des recherches, puis élaborer et créer le jeu de rôles;
- jouer leur rôle devant le reste de la classe;
- perfectionner leurs compétences en analyse et améliorer leur raisonnement critique;
- utiliser les médias qui conviennent à des projets particuliers.

Ressources

www.canadianheritage.org/books/canada3.htm

www.archivescanadafrance.org (cliquer sur les liens)

www.upei.ca/fac_ed/tlit/vrcs/grade7.html

www.civilisations.ca/vmnf/avent/abc09-12/accu_cde.htm

www.etsb.qc.ca/en/teacher_resources/ICT_RECIT/resources/webquests/nf/Resources/dailylife.htm

Introduction

Les premiers colons européens, des Français, se sont établis sur les rives du Saint-Laurent. Les soldats et les marins envoyés par le roi de France ont été les premiers à atteindre les rives de ce nouveau territoire à des fins de colonisation. On savait déjà que ce nouveau territoire était riche en ressources, notamment en bois de sciage, en poissons et en castors, dont les peaux sont devenues très prisées en Europe. Ceux qui traversaient l'océan et ceux qui les y envoyaient avaient en tête de trouver de l'or et des diamants, même si personne n'en avait encore découvert. Ce sont les premiers explorateurs européens, comme Jean Cabot, Jacques Cartier et Samuel de Champlain, qui ont fait connaître les richesses que recelait ce territoire. (Pour obtenir de plus amples renseignements, consultez le site www.civilization.ca/vmnf/vmnff.asp et cliquez sur Explorateurs.) En fait, les premiers explorateurs européens y avaient été dépêchés dans le but exprès de déterminer quelles

richesses s’y trouvaient, de faire rapport à leur roi ou reine et de prendre possession du territoire au nom de la Couronne. Personne n’a pensé que ces terres étaient peut-être habitées ou qu’elles appartenaient en fait aux nations autochtones que les premiers explorateurs avaient rencontrées, celles qui habitaient depuis des milliers d’années le pays que nous appelons maintenant « Canada ».

Répartir

Divisez la classe en équipes de quatre ou cinq élèves. Expliquez-leur qu’elles vont participer à un jeu de rôles nécessitant des compétences et des efforts de leur part pour travailler en équipe à l’élaboration de ce jeu de rôles.

Effectuer des recherches

Les équipes consulteront les sites Web mentionnés ci-dessus. Ou encore ils pourront effectuer des recherches sur Internet au moyen de l’expression « vie en Nouvelle-France ».

Résumer

Chaque équipe résumera ses résultats en style télégraphique (une page au maximum). En ce qui concerne la recherche et les renseignements généraux, les enseignants peuvent également se reporter à l’information détaillée relative à l’activité s’adressant aux élèves du niveau intermédiaire.

Points à prendre en compte

À l’aide des ressources énumérées, les équipes examineront le rôle des hommes, des femmes et des enfants. Elles étudieront les différences entre la vie en milieu rural et la vie urbaine. Tout au début des établissements, la superficie et la taille des premiers villages ou villes étaient limitées. Ainsi, nombre de nouveaux pionniers vivaient dans des fermes reposant sur l’agriculture. Les doctrines sociales et juridiques n’étaient pas aussi rigoureuses dans les collectivités agricoles, mais les familles avaient des modes de comportement distincts. Évaluez l’influence du clergé, de l’armée et des relations avec les nations autochtones.

Discuter

Chaque équipe discutera de ses recherches. Elle décidera des rôles à assumer dans le jeu de rôles, par exemple, le fermier, la femme du fermier, le soldat, l’enfant, le marchand ou le prêtre. Ensuite, il faudra attribuer les responsabilités pour le jeu de rôles.

Forme

Le jeu de rôles peut prendre différentes formes. Il revient à chaque équipe de déterminer la façon de procéder. Par exemple, le jeu de rôles peut prendre la forme d’une courte pièce scénarisée ou d’une rencontre, où les acteurs feront semblant de vivre en Nouvelle-France et répondront ou interagiront comme on l’aurait fait à l’époque. La présentation peut

prendre la forme d'une entrevue où les personnages répondent à des questions sur leur vie en Nouvelle-France.

Scénario

Peu importe la formule choisie par l'équipe, le jeu de rôles doit être scénarisé et un scénarimage pourrait être créé. (Pour de l'information générale sur le scénarimage, se reporter aux liens ci-dessus dans le cours sur l'activité pour les élèves du niveau intermédiaire.)

Présenter

Chaque équipe présentera son jeu de rôles devant la classe. Après chaque jeu, les élèves parleront de ce qu'ils auront appris.

Activité complémentaire

Dans le cadre du jeu de rôles, les présentations peuvent être enregistrées sur bande audio ou vidéo. Les jeux de rôles peuvent être présentés sous forme de débat où un hôte dirige les entrevues et chacun des invités représente un personnage de la Nouvelle-France. Une aide technique sera requise pour l'enregistrement de la présentation. Cette activité nécessitera également une phase de post-production, où l'on mettra au point la bande audio ou vidéo. De la musique peut également accompagner la production.



Photo:© ablestock.com

Glissez une pièce au programme

Deuxième cours : La Confédération

Introduction

Scénario

Il a fallu 132 ans pour que la Confédération prenne sa forme actuelle, en 1999, au moment de la création du dernier territoire, le Nunavut. Avant cette date, Terre-Neuve avait été en 1949 la dernière province à se joindre la Confédération. Les provinces n'ont pas toutes été créées en 1867 au moment de la rédaction de l'*Acte de l'Amérique du Nord britannique*. La plupart l'ont été après cette date et ont plus tard adhéré à la Confédération.

Provinces et territoires et année à laquelle ils ont adhéré à la Confédération :

Alberta – 1905	Ontario – 1867
Colombie-Britannique – 1871	Québec – 1867
Île-du-Prince-Édouard – 1873	Saskatchewan – 1905
Manitoba – 1870	Terre-Neuve – 1949
Nouveau-Brunswick – 1867	Territoires du Nord-Ouest – 1870
Nouvelle-Écosse – 1867	Yukon – 1898
Nunavut – 1999	

Principaux personnages influents dans la Confédération par province et territoire

Alberta – Frederick William Alpin Gordon Haultain
Colombie-Britannique – Amor De Cosmos
Île-du-Prince-Édouard – James Colledge Pope
Manitoba – Louis Riel
Nouveau-Brunswick – Samuel Leonard Tilley
Nouvelle-Écosse – Joseph Howe, Charles Tupper
Nunavut – Paul Okalik
Ontario – John Alexander Macdonald
Québec – Georges-Étienne Cartier
Saskatchewan – Frederick William Alpin Gordon Haultain
Terre-Neuve – Joseph Roberts Smallwood
Territoires du Nord-Ouest – David Laird
Yukon – Samuel Benfield Steele

Sous-thèmes

Nation
Provinces et territoires
Problèmes
Confusion
Chemin de fer

Liens avec le programme d'études

Évaluation

Rubrique

Activités

Activités pour les élèves des niveaux primaire (de la 4^e à la 6^e année), intermédiaire (de la 7^e à la 9^e année) et secondaire (de la 10^e à la 12^e année)



Photo:© ablestock.com

Problèmes

En raison de plusieurs difficultés auxquelles elles ne cessaient de faire face, les quatre premières provinces qui ont formé la Confédération ont vu des avantages distincts à s'unir.

Politique

L'Ontario et le Québec formaient alors la Province du Canada. Elles ont été scindées plus tard. Le gouvernement provincial ne fonctionnait pas sans heurts, car les Anglais en Ontario et les Français au Québec ne s'entendaient pas sur la façon de faire. Les hommes politiques estimaient que l'on pourrait régler ces problèmes en s'unissant avec les autres colonies.

Économie

Les marchés étaient limités dans les colonies. En s'unissant, les colonies pourraient faire du commerce et vendre leurs produits chez les autres.

Situation militaire

Les États-Unis ont mené contre la Grande-Bretagne une guerre d'indépendance qu'ils ont gagnée. La Grande-Bretagne appuyait également le Sud contre le Nord durant la guerre de Sécession. À la fin de cette guerre, de nombreux Américains étaient en colère contre la Grande-Bretagne et voulaient envahir le territoire qui fait maintenant partie du Canada. La Grande-Bretagne estimait que les risques d'invasion américaine diminueraient si le Canada devenait un pays indépendant.



Photo:© ablestock.com

Chemin de fer

Les colonies avaient investi dans la construction de voies ferrées, mais elles ont connu des problèmes financiers. Il était clair pour les hommes politiques qu'un chemin de fer national d'un océan à l'autre constituait une priorité absolue, mais que les colonies, individuellement, ne pouvaient le payer. Les hommes politiques provinciaux pensaient qu'un Canada uni serait en mesure de financer le projet ferroviaire national.



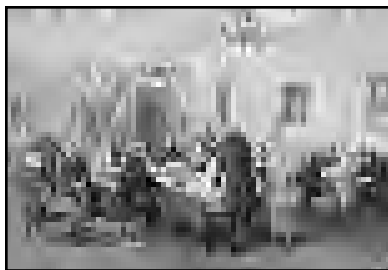
Photo:© ablestock.com

Conférences

Les dirigeants des colonies ont organisé une série de conférences où l'idée de la confédération a été débattue.

Conférence de Charlottetown, septembre 1864

Des hommes politiques de la Province du Canada, du Nouveau-Brunswick, de la Nouvelle-Écosse et de l'Île-du-Prince-Édouard se sont réunis pour discuter de l'idée d'une union politique.



*Les Pères de la Confédération
à la Conférence de Londres, 1866
© J.D. Kelly, Archives nationales
du Canada*

Conférence de Québec, octobre 1864

Les dirigeants se sont à nouveau réunis pour régler les détails de l'administration d'un pays. Les dirigeants de Terre-Neuve et de l'Île-du-Prince-Édouard ont pris part aux discussions, mais ils ont choisi de ne pas se joindre à la Confédération à ce moment-là.

Conférence de Londres, décembre 1866 – janvier 1867

Les dirigeants du Nouveau-Brunswick, de la Nouvelle-Écosse et de la Province du Canada se sont réunis à Londres, en Angleterre, afin de rédiger la version finale des résolutions établies lors de la conférence de Québec. Le document final, intitulé *Acte de l'Amérique du Nord britannique*, a été approuvé par le Parlement britannique, qui autorisait ainsi la création du Canada.

1^{er} juillet 1867

Le Canada est devenu officiellement un pays composé de quatre provinces, la province du Canada s'étant scindée en deux pour créer ainsi l'Ontario et le Québec. Beaucoup de temps s'est écoulé avant que toutes les provinces et tous les territoires actuels en fassent partie. Le Canada est devenu un pays, mais après beaucoup d'hésitations.

Attentes et résultats généraux

Les élèves pourront :

- comprendre comment le Canada est devenu un pays et connaître les circonstances qui ont mené à sa création;
- connaître les personnages clés qui ont joué un rôle dans la création du Canada;
- voir comment le pays a évolué géographiquement au fur et à mesure que d'autres provinces et territoires se sont joints à la Confédération;
- étudier la construction du chemin de fer du Canadien Pacifique et déterminer son importance et son incidence sur le pays;
- comprendre les rouages de l'économie dans un tout nouveau pays;
- perfectionner leurs compétences en évaluation, notamment en évaluation critique;
- travailler en équipe;
- faire un lien entre des événements historiques et contemporains, afin de déterminer comment les uns ont pu influencer sur les autres.

Concepts et questions clés

Les élèves sauront comment et pourquoi le Canada est devenu un pays, qui y a joué un rôle et quels sont les facteurs économiques qui ont mené à la Confédération.

Activité pour les élèves du niveau primaire

La Confédération : Créer une monnaie

Durée

Deux ou trois périodes de cours

Matériel requis

Papier, crayons, marqueurs, ordinateurs avec accès à Internet, logiciel de dessin (facultatif), outils comme PowerPoint (facultatif)

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- étudier l'histoire du système bancaire au Canada;
- comprendre l'importance du système bancaire pour le bien-être économique du pays;
- concevoir une série de pièces de monnaie originales;
- utiliser les outils visuels appropriés pour créer la série de pièces;
- travailler en équipe;
- perfectionner leurs compétences en analyse et améliorer leur raisonnement critique;
- présenter des textes expliquant les motifs choisis pour les pièces de monnaie.

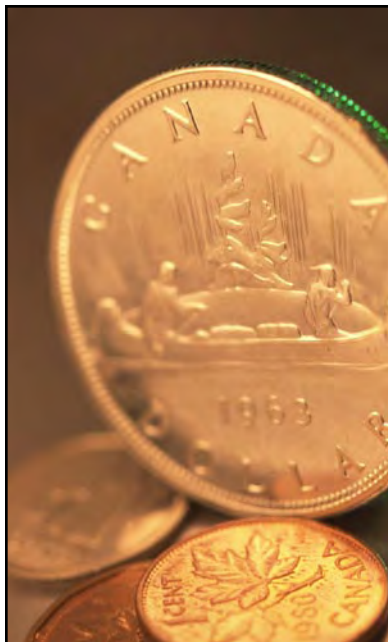


Photo:© ablestock.com

Ressources

www.collectionscanada.ca/2/2/h2-1250-f.html

www.museedelamonnaie.ca/fre/index.php

www.monnaie.ca

www.wikipedia.org/ (faire des recherches sur l'histoire de la monnaie canadienne)

Introduction

Discuter

Organisez une discussion générale en classe concernant l'argent et son rôle dans la société. Pourquoi avons-nous une monnaie? À quoi sert-elle? Que se passerait-il si nous n'en avions pas? Comment les gens achèteraient-ils des choses en l'absence d'argent? Existe-t-il des solutions de rechange à l'argent? Le cas échéant, quelles sont-elles? Notez au tableau certains points de discussion.

Présenter

Présentez le sujet de la monnaie de façon précise. Quelle est l'importance des pièces de monnaie? Ont-elles une valeur pratique? Dites aux élèves qu'ils vont concevoir en équipe des séries originales de pièces de monnaie. Dans le cadre de ce travail, ils devront effectuer des recherches sur l'histoire de la monnaie au Canada pour comprendre comment les pièces étaient utilisées. Informez les élèves que les motifs choisis pour leurs pièces doivent symboliser une idée ou un thème important. Par exemple, les séries de pièces de monnaie peuvent avoir un thème se rapportant à

la nature ou à l'environnement ou encore à l'histoire du Canada, etc.

Répartir

Divisez la classe en équipes de trois ou quatre élèves.

Effectuer des recherches

Demandez aux élèves de se renseigner sur l'histoire de la monnaie au Canada en consultant les sites Web mentionnés ci-dessus. Ils découvriront comment la fabrication de pièces a évolué au Canada et comment la Monnaie royale canadienne produit maintenant les pièces.

Attribuer

Chaque groupe doit déterminer les responsabilités de chacun. Le groupe doit décider des motifs de pièces de leur valeur et des outils requis pour leur conception. Des marqueurs et du papier conviennent bien, mais les élèves peuvent utiliser des outils informatiques plus perfectionnés s'ils le souhaitent. La décision revient au groupe. Un texte expliquant l'importance du motif et l'élément qu'il représente doit accompagner chaque motif de pièce.

Présenter

Chaque équipe présentera le motif de ses pièces au reste de la classe. Elle expliquera l'importance des motifs et ce qu'ils représentent.

Activité complémentaire

Si l'équipe a accès à PowerPoint et connaît assez bien ce logiciel de présentation, elle peut adapter son exposé en utilisant cette technologie. Les élèves pourront ainsi intégrer l'utilisation d'images, de textes et de fichiers audio ou même vidéo, le cas échéant, pour créer un exposé plus professionnel en tirant parti des outils médiatiques. Les élèves créeront un scénarimage de leur présentation, avant de le saisir dans PowerPoint.

Maintenant que les élèves ont créé leur monnaie, pourquoi ne pas l'utiliser? À quoi sert l'argent si on ne le dépense pas? La classe peut organiser un marché ou un bazar où on utilisera les monnaies créées par les équipes. Les membres de l'équipe travailleront ensemble pour jouer le rôle d'un marchand de leur choix. Ils sélectionneront les articles qu'ils désirent vendre. Ceux qui viennent à leur boutique doivent négocier le prix d'un article particulier. Les membres de l'équipe doivent établir les prix à l'avance. Si un acheteur a une monnaie différente de celle du vendeur, ils doivent négocier entre eux la valeur relative et établir le taux de change. (Par exemple, deux shekels peuvent équivaloir à trois zlotys.) Demandez aux membres de l'équipe de jouer tour à tour le rôle d'acheteur et de vendeur. Veuillez noter que les articles ne doivent pas nécessairement être réels. Il peut s'agir d'articles virtuels représentés par un dessin ou d'objets fabriqués en argile ou avec de la pâte à modeler, de bâtonnets de bois, de cure-pipes, etc.)

Activité pour les élèves du niveau intermédiaire

La Confédération : D'un bout à l'autre du pays

Durée

De quatre à six périodes de cours

Matériel requis

Papier, crayons, stylos, marqueurs, diverses fournitures artistiques, ordinateurs avec accès à Internet, logiciel de dessin (facultatif)

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- faire des recherches sur l'histoire du chemin de fer au Canada;
- comprendre l'importance du chemin de fer pour la souveraineté et le bien-être économique du Canada;
- trouver pourquoi le gouvernement de Sir John A. Macdonald a été renversé;
- rédiger une série d'articles analysant le scandale des pots-de-vin du chemin de fer du Canadien Pacifique;
- concevoir un médaillon commémoratif qui représente l'achèvement de la voie ferrée;
- présenter leur projet à la classe;
- perfectionner leurs compétences en analyse et améliorer leur raisonnement critique;
- travailler en équipe;
- utiliser des outils médiatiques adéquats.

Ressources

www.railways.incanada.net/candate/candate.htm

www.dfait-maeci.gc.ca/kualalumpur/canada-timeline-fr.asp

www.discoverbanff.com/FeaturesReviews/AccommodationGuide/8-267.html

www.cprheritage.com/fr/index.htm

www.collectionscanada.ca/confederation/023001-580-f.html

www.cprheritage.com/history/CPRtimeline.pdf, www.cprheritage.com/fr/histoire/index.htm



Premier Conseil législatif de la colonie unie de Colombie-Britannique, 1867

Source : Archives nationales du Canada

Introduction

Demandez aux élèves de passer en revue l'information ci-dessus dans la section de l'introduction à la Confédération. Au moment de la Confédération, il existait des chemins de fer régionaux. Tout en reconnaissant l'importance d'un chemin de fer national, chaque province ne pouvait se permettre de construire une voie ferrée transcontinentale. C'est aussi l'une des raisons pour lesquelles les quatre provinces d'origine se sont unies pour former la Confédération et qui ont permis de convaincre les provinces de l'Ouest en particulier de s'y joindre elles aussi, ce qu'elles ont fait quelques années après 1867. Par exemple,

l'Alberta et la Saskatchewan sont entrées dans le Dominion du Canada en 1905, soit 28 ans après que les quatre premières provinces eurent formé la Confédération. L'Alberta et la Saskatchewan ont récemment célébré leur centenaire. La Monnaie royale canadienne a produit des pièces commémoratives spéciales pour souligner l'occasion. Le gouvernement de la Saskatchewan a offert 30 000 pièces de monnaie du centenaire aux élèves.

Présenter

Présentez le sujet de l'isolement en comparaison à l'union dans le cadre d'une discussion en classe. Demandez aux élèves d'imaginer un vaste territoire où chaque région, province ou territoire vivait en vase clos, car il n'y avait aucun lien matériel entre eux. L'isolement présente-t-il des avantages pour une région? Le cas échéant, quels sont-ils? Quels sont les avantages que procure, s'il y a lieu, un mode de transport relativement rapide entre deux points éloignés? Quels en sont les avantages économiques? Quels en sont les avantages politiques? Dressez une liste au tableau d'après les suggestions des élèves.

Répartir

Divisez la classe en équipes de trois ou quatre élèves chacune. Demandez à chaque équipe de faire des recherches sur l'histoire du chemin de fer national au Canada en utilisant les ressources mentionnées ci-dessus.

Scénarimage

Chaque groupe élaborera une frise chronologique montrant le développement du chemin de fer national du Canada entre 1836 et l'enfoncement, en 1885, du dernier crampon dans le chemin de fer du Canadien Pacifique (CFCP). Chaque groupe rédigera un texte narratif simple et créera un scénarimage de sa frise chronologique. Prière de consulter les ressources ci-dessus pour prendre connaissance des techniques du scénarimage.

Rédiger

Chaque membre du groupe rédigera un article sur l'achèvement du CFCP comme s'il était un journaliste couvrant la pose du dernier crampon. N'oubliez pas d'inclure de l'information générale sur le scandale du chemin de fer et les raisons pour lesquelles il a provoqué la chute du gouvernement de Sir John A. Macdonald. Certains membres du groupe préféreront peut-être illustrer l'article au lieu de le rédiger. N'oubliez pas de parler de l'importance de cet événement et de sa signification pour le pays. Pourquoi devrait-on s'inquiéter de l'achèvement d'une voie ferrée? Les articles seront remis à l'enseignant à des fins d'évaluation.

Concevoir

Les membres de l'équipe travailleront ensemble pour concevoir et, si cela est possible, produire un médaillon commémoratif illustrant une

interprétation de la mise en place du dernier crampon et de ce qu'il symbolise ou représente pour le Canada. Incluez une courte description narrative expliquant la signification du médaillon, son importance et les la justification de son motif.

Présenter

Chaque équipe présentera son médaillon au reste de la classe. Les élèves parleront du motif, de la façon dont l'idée et le concept leur sont venus et de ce que représente le médaillon. Chaque exposé devrait durer tout au plus cinq minutes.

Activité complémentaire

Chaque équipe pourra adapter l'un des aspects des activités précédentes à un exposé PowerPoint. Elle peut choisir des articles rédigés sur la mise en place du dernier crampon, adapter le scénarimage concernant la frise chronologique de la voie ferrée ou faire une présentation à propos du médaillon commémoratif. Après avoir travaillé à l'exposé PowerPoint, il faut ensuite le montrer à la classe.

Activité pour les élèves du niveau secondaire

La Confédération : Situation politique

Durée

De six à dix périodes de cours

Matériel requis

Crayons, papier, ordinateurs avec accès à Internet

Attentes et résultats généraux

Les élèves pourront :

- faire des recherches sur l'histoire de la Confédération;
- comprendre qui étaient les principaux acteurs politiques dans chaque province ou territoire;
- se familiariser avec les aspects négatifs et positifs de la politique;
- comprendre comment faire face à l'adversité grâce à l'exemple de personnages historiques;
- voir comment leur province ou territoire a répondu à l'invitation de se joindre au Dominion du Canada;
- faire vivre des personnages historiques en créant une pièce en un acte;
- travailler en équipe;
- perfectionner leurs compétences en analyse et améliorer leur raisonnement critique.

Ressources

www.collectionscanada.ca/confederation/kids/index-e.html

www.collectionscanada.ca/confederation/jeunesse/index-f.html

www.histori.ca (chercher Confédération)

www.radiocanada.ca (chercher Confédération)



*Les Pères de la Confédération
à la Conférence de Londres, 1866.
© J.D. Kelly, Archives nationales
du Canada*

Introduction

Discuter

Tout d'abord, établissez le contexte pour la classe. Consultez l'information générale ci-dessus sur les circonstances qui ont mené à la formation de la Confédération, les acteurs politiques qui ont participé à la création du Canada et les conditions et les événements qui ont débouché sur la Confédération. Ensuite, organisez une discussion générale sur la Confédération et déterminez ce qu'en pensent les élèves. Le cas échéant, que signifie la Confédération pour eux? Pourquoi est-elle importante, si tel est le cas? La création du Canada en tant que pays est-elle comparable à celle des États-Unis par exemple? Donnez des exemples d'événements actuels. Par exemple, de nouveaux pays et régimes politiques se forment, notamment en Irak, en Ukraine et en Afghanistan. Dans quelle mesure est-ce important pour les habitants de ces pays d'avoir une démocratie participative? Tenons-nous ce régime pour acquis au Canada?

Sélectionner

Demandez aux élèves de sélectionner l'une des provinces ou l'un des territoires.

Effectuer des recherches

Chaque élève retracera l'histoire de la province ou du territoire choisi et les circonstances qui l'ont amené à se joindre à la Confédération.

Rédiger

Chaque élève résumera les résultats de ses recherches (deux pages au maximum).

Sélectionner

À partir de la liste ci-dessus, chaque élève sélectionnera l'un des personnages qui ont été influents dans l'adhésion à la Confédération.

Rechercher

Chaque élève effectuera des recherches sur le personnage choisi.

Rédiger

Chaque élève résumera les recherches qu'il aura réalisées sur le personnage choisi (une page au maximum).

Répartir

L'enseignant divisera la classe en groupes de trois ou quatre élèves et leur demandera de créer une pièce en un acte basée sur la recherche qu'ils auront entreprise jusqu'à alors.

Échanger

Chaque membre du groupe fera part de l'information qu'il aura recueillie sur les provinces, les territoires et les personnages.

Discuter

Les membres du groupe discuteront d'idées pour une pièce de théâtre en un acte reposant sur l'information qu'ils auront échangée auparavant.

Effectuer des recherches

Le groupe fera des recherches sur la création d'une pièce en un acte à l'aide des ressources ci-dessous et de toute autre ressource s'il le souhaite :

<http://pappy.tw3k.net/theatre-and-drama/how-to-write-a-one-act-play/>
(en anglais seulement)

www.lazybeescripts.co.uk/OneActPlays/Index.htm (en anglais seulement)

www.playwriting101.com/chapter01 (en anglais seulement)

www.suite101.com/article.cfm/playwriting/72788 (en anglais seulement)

Attribuer

Les membres de l'équipe décideront des responsabilités de chacun, c'est-à-dire qui rédigera la pièce de théâtre en un acte. S'agira-t-il d'une collaboration? Qui y jouera? La pièce devrait durer tout au plus cinq à sept minutes et illustrer un aspect de la Confédération reposant sur les recherches antérieures.

Rédiger et répéter

Les membres de l'équipe rédigeront la pièce en un acte puis la répéteront. Un minimum de cinq répétitions sera requis.

Jouer

Chaque équipe jouera sa pièce devant la classe.

Activité complémentaire

Le Sommet de la monnaie
(www.monnaie.ca)

D'après l'information présentée plus tôt dans ces plans de cours, nous savons que le Canada et les entités provinciales précédentes ont utilisé pendant de nombreuses années des pièces de circulation différentes. Le recours à de nombreux types de pièces et systèmes de monnaie était source de confusion en plus d'être peu fiable. La pénurie constante de pièces a également nui à l'économie (l'économie locale s'améliorait et se stabilisait) chaque fois que l'on trouvait une solution, même temporaire, au problème de la monnaie que devaient employer les acheteurs et les vendeurs dans les transactions quotidiennes.

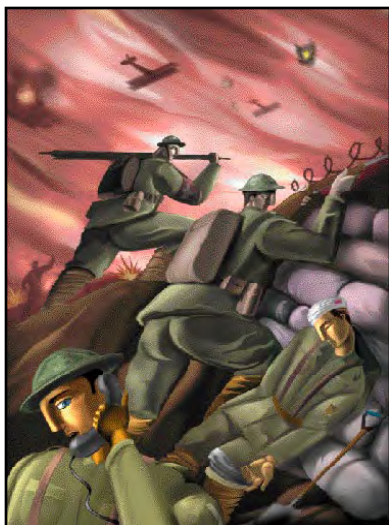
Nous savons également que le Canada a été créé pour des raisons pratiques : renforcer l'économie de chacune des provinces fondatrices, permettre la construction d'un chemin de fer national et disposer d'effectifs accrus en cas d'invasion ou d'autres incursions militaires. Les hommes qui se sont réunis et ont discuté de la création d'un pays avaient l'esprit pratique. Ils savaient que la formation d'un pays était en bout de ligne la chose à faire pour une foule de raisons. La Confédération, qui a donné naissance au Canada, peut être considérée dans un certain contexte comme étant une vaste mouvance commerciale.

Scénario

Les quatre provinces fondatrices viennent de s'unir pour former le nouveau pays connu sous le nom de « Canada ». Les élèves font partie du ministère des Finances nouvellement créé par l'une des premières lois du Parlement. La première tâche importante confiée à ce nouveau ministère consiste à créer une monnaie canadienne. C'est pourquoi on organise alors le Sommet de la monnaie. Divisez la classe en équipes, auxquelles vous confierez des projets. Elles devront ensuite rendre compte du résultat de leurs

recherches au Sommet. Les tâches des équipes seront choisies à partir de la liste suivante :

- Une équipe devra déterminer les métaux à utiliser pour fabriquer les pièces de monnaie. Elle effectuera des recherches pour savoir lesquels conviennent le mieux. Une fois qu'elle aura déterminé les métaux à employer, elle devra trouver où se les procurer et comment la toute nouvelle Monnaie les obtiendra. D'où viendront les métaux? Comment le ministre peut-il assurer à la Monnaie qu'il n'y aura aucune pénurie des métaux choisis? L'équipe du projet fera un exposé à ce sujet au Sommet.
- Une fois que l'on aura déterminé d'où viendront les métaux, l'équipe de projet suivante devra établir et expliquer en détail comment les pièces seront fabriquées. Quels seront les procédés employés? L'équipe de projet préparera un exposé PowerPoint pour faire état des résultats et formulera des recommandations quant aux ressources requises, aux procédés, aux méthodes et aux technologies à employer.
- Comme on aura établi la provenance des métaux et examiné le procédé de frappe, l'équipe de projet suivante devra déterminer comment les pièces nouvellement frappées seront mises en circulation. Elle devra également déterminer leur valeur relative, de sorte que les consommateurs puissent calculer ce qu'ils peuvent acheter avec leurs nouvelles pièces. Il faudra établir un système de valeurs, qui devra correspondre aux produits offerts sur le marché. L'équipe fera état de ses résultats au Sommet.
- Lentement, l'infrastructure du nouveau système de pièces de monnaie est mise en place, du moins en théorie. L'équipe de projet suivante devra déterminer comment le consommateur, monsieur ou madame tout le monde dans la collectivité, saura que de nouvelles pièces sont émises. Un crieur du village en fera-t-il l'annonce sur la place publique? L'annonce se fera-t-elle par proclamation ou par une communication sobre? L'équipe devra déterminer les modalités de la mise en circulation des pièces et la quantité à produire. En d'autres termes, elle devra proposer un système de distribution.
- Le nouveau gouvernement du Canada souhaite remplacer toutes les anciennes pièces par de nouvelles pièces. Il lui faudra donc convaincre la population de renoncer aux anciennes pièces. La dernière équipe de projet établira un plan pour faire savoir aux gens que les nouvelles pièces sont de qualité supérieure et que l'on devrait les utiliser et abandonner l'ancien système de pièces hétéroclites. Parallèlement, le gouvernement veut racheter toutes les anciennes pièces. L'équipe de projet devra donc songer à une façon de promouvoir les nouvelles pièces et de racheter toutes les anciennes pièces. L'équipe présentera son plan au Sommet.



**Première Guerre mondiale
1914-1918**
© TEACH Magazine/Le Prof

Glissez une pièce au programme

Troisième cours : Les années de guerre

Introduction

L'expression « années de guerre » fait référence aux périodes 1914-1918 et 1939-1945. En tant que membre de l'Empire britannique, le Canada a pris part à la Première Guerre mondiale, un conflit sanglant où le Canada a quand même connu son heure de gloire. Plus précisément, les Canadiens sont passés à l'attaque et ont remporté la bataille de Vimy, qui a constitué, à bien des égards, un point tournant dans l'évolution du pays sur la scène mondiale. Les Canadiens ont accompli quelque chose que leurs alliés ne pouvaient faire. En 1939, le Canada a déclaré la guerre à un autre pays pour l'unique fois de son histoire. Comme dans le cas de la Première Guerre mondiale, ce deuxième conflit mondial a changé le Canada et ses habitants de manière radicale et définitive. La guerre soulève de nouvelles difficultés, souvent complexes, pour les pays, et le Canada n'y a pas fait exception. Pendant la Seconde Guerre mondiale, les Canadiens ont été appelés à acquérir de nouvelles compétences, à adopter de nouvelles stratégies et à compter sur eux-mêmes et sur les autres plus que jamais. Tandis que la Première Guerre mondiale avait marqué les débuts du Canada sur la scène mondiale, la Seconde a renforcé la capacité industrielle du pays, son esprit et son indépendance, mais il en a chèrement payé le prix.

Liens avec le programme d'études

Évaluation

Rubrique

Activités

Activités pour les élèves des niveaux primaire (de la 4^e à la 6^e année), intermédiaire (de la 7^e à la 9^e année) et secondaire (de la 10^e à la 12^e année)

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- comprendre l'incidence d'une guerre mondiale sur le pays et sur la scène internationale;
- faire des recherches sur les circonstances et les événements qui ont donné lieu aux deux premières guerres mondiales;
- comprendre l'économie de guerre;
- essayer de comprendre la guerre grâce à la culture, plus précisément les arts visuels et la poésie;
- examiner des questions clés comme la conscription et son effet sur l'état d'esprit du pays;
- travailler en équipe;
- perfectionner leurs compétences en évaluation et améliorer leur raisonnement critique.

Concepts et questions clés

Les élèves trouveront comment et pourquoi la participation du Canada à deux conflits mondiaux a eu des répercussions sur le pays et ils détermineront l'influence que ces événements ont eue sur l'évolution du pays.

Activité pour les élèves du niveau primaire

Les années de guerre : Peindre le conflit

Durée

Trois ou quatre périodes de cours

Matériel requis

Fournitures artistiques, stylos, papier, marqueurs, crayons, ordinateurs avec accès à Internet

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- comprendre l'histoire de la guerre et de l'art de guerre au Canada;
- effectuer des recherches sur des artistes qui ont été envoyés outre-mer pour documenter les années de guerre;
- comprendre le rôle que jouent l'art en documentant les guerres;
- créer une affiche ou une présentation visuelle sur un thème ou un événement se rapportant à la guerre;
- mettre à profit leurs compétences en analyse et en raisonnement critique;
- appliquer leurs connaissances aux événements actuels;
- travailler en équipe.

Ressources

www.canadianencyclopedia.ca/index.cfm?PgNm=TCE&Params=A1ARTA0008436

<http://collections.ic.gc.ca/courage/canadianwarart.html>

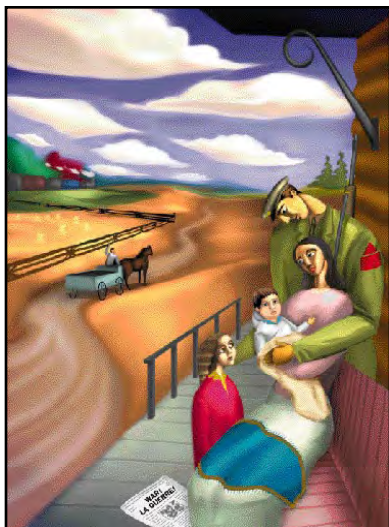
www.civilization.ca/cwm/artwar/introduction_f.html

www.civilization.ca/cwm/disp/dis010_f.html

www.vac-acc.gc.ca/remembers/sub.cfm?source=collections/paintings

www.collectionscanada.ca/war-artists/index-f.html

Introduction



Affiche *Sur le front intérieur*
© TEACH Magazine/Le Prof

Le programme *L'art de guerre canadien* a été lancé officiellement en 1916 par Lord Beaverbrook (Max Aitken). Des artistes du pays et du monde entier ont été chargés de documenter la Première Guerre mondiale alors en cours en Europe. Ainsi, quelque 800 œuvres d'art représentant des civils et des militaires, les fronts de bataille et les conditions au pays ont été produites, souvent dans des circonstances dangereuses et difficiles. Elles constituent des archives précieuses des conditions de guerre, où l'élément humain est malheureusement en proie à la souffrance. Les artistes ont mis à profit leur propre créativité et leur interprétation des images dont ils ont été témoins, créant ainsi un héritage précieux et poignant dont peuvent bénéficier ceux d'entre nous qui n'ont pas connu la guerre. Aucune des œuvres commandées n'a pas été exposée pendant la Première Guerre, mais elles l'ont été après la guerre. Le Canada a été le premier pays à établir un programme sur l'art de guerre.

Discuter

Tenez une discussion générale sur l'art et son rôle en tant que moyen de documenter les événements. Les peintres de guerre ont joué un rôle important pendant les premiers conflits de l'histoire, comme la guerre de Sécession. Le rôle du peintre de guerre était donc déjà bien établi.

Effectuer des recherches

Les élèves effectueront des recherches sur l'histoire de l'art de guerre.

Rédiger

Les élèves résumeront les résultats de leurs recherches (une page au maximum).

Sélectionner

Les élèves sélectionneront un peintre de guerre dans la liste ci-dessus (voir Ressources). Ils résumeront la vie et la carrière du peintre qu'ils ont choisi (une page au maximum).

Contexte

Le Musée canadien de la guerre (voir l'adresse du site Web dans la section Ressources) a regroupé les œuvres d'art d'après différents thèmes : le combat (images de conflit), le service (préparation et attente en vue de la guerre), le travail (travailleurs qui ne sont pas au front mais qui contribuent à l'effort de guerre), la captivité et la mort (les militaires capturés pendant les batailles et ceux blessés ou tués), et le foyer et les loisirs (ce que faisaient les personnes au Canada et les soldats en permission).

Sélectionner

Les élèves sélectionneront l'un des thèmes susmentionnés.

Concevoir

Les élèves concevront, dessineront, peindront et esquisseront leur propre image visuelle (peinture, dessin, affiche, bande dessinée, etc.) selon le thème qu'ils auront choisi.

Rédiger

Les élèves rédigeront un court texte narratif où ils décriront leur image visuelle, ce qu'elle représente et son importance (deux paragraphes au maximum).

Présenter

Les élèves présenteront brièvement leur oeuvre à la classe.

Activité complémentaire

Répartir

Divisez la classe en groupes de trois ou quatre élèves.

Discuter

Les membres du groupe discuteront entre eux de l'image visuelle qu'ils auront créée avec les autres membres. Les images concordent-elles? Peuvent-elles être regroupées pour raconter une histoire?

Créer

On regroupera les images créées par les élèves pour en faire un collage.

Rédiger

Les élèves rédigeront un texte d'accompagnement décrivant leur collage, sa signification et son importance (une demi-page au maximum).

Présenter

Chaque équipe présentera son collage à la classe et discutera de sa signification et de son importance.

Activité pour les élèves du niveau intermédiaire

Les années de guerre : Symboles de la guerre

Durée

Deux ou trois périodes de cours

Matériel requis

Fournitures artistiques, papier, stylos, marqueurs, crayons, ordinateurs avec accès à Internet

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- comprendre le sacrifice que les hommes, les femmes et les enfants font en temps de guerre;
- saisir le rôle du Canada dans les grands conflits d'outre-mer;
- s'informer sur les médailles de guerre canadiennes, leur signification et leur importance;
- apprendre quels sont les symboles nationaux et connaître leur importance;
- concevoir leur propre version d'une médaille de guerre;
- étudier l'importance des symboles nationaux;
- travailler en équipe;
- perfectionner leurs compétences en analyse et améliorer leur raisonnement critique.

Ressources

http://www.vac-acc.gc.ca/remembers_f/sub.cfm?source=collections

<http://mainmenu&CFID=2147406&CFTOKEN=71044034>

www.airmuseum.ca/web/ammq9911.html (en anglais seulement)

www.quebecoislibre.org/010707-12.htm (en anglais seulement)

<http://www.histori.ca/peace/theme.do?themeID=2>

www.pch.gc.ca/progs/cpsc-ccsp/sc-cs/index_f.cfm

<http://fraser.cc/FlagsCan/Nation/NatSym.html> (en anglais seulement)

Introduction



Tombac, pièce de cinq cents, 1943.

Beaucoup de choses à propos de la guerre et des événements qui l'entourent sont symboliques. Les symboles jouent un rôle important dans l'évolution de tout pays ou de toute société. En plus de revêtir une signification codifiée, le symbole constitue une image représentative du pays. Le symbole communique aussi un message. En période de guerre ou de paix, l'armée d'un pays emploie des objets qui font office de symboles, par exemple, des drapeaux, des hérauts et des étendards. Différentes armes revêtent des symboles, comme la configuration de la poignée d'une épée, ou un motif gravé dans la lame d'un couteau. Les médailles et les dossards portés par les militaires, même leur uniforme, représentent leur rang et leurs réalisations, indiquant notamment s'ils ont suivi un certain cours ou programme, accompli un acte héroïque,



**Médaille de la Défense
de la Grande-Bretagne**
Source : Anciens Combattants
Canada



Médaille de la Guerre de 1939-1945
Source : Anciens Combattants
Canada

ou réalisé un exploit, rempli des obligations ou assumé certaines responsabilités pour atteindre un certain rang. Où que nous regardions dans la société, nous voyons un monde rempli de symboles, qu'il s'agisse d'un icône à l'ordinateur ou d'un message texte. Dans le domaine militaire et dans le théâtre de la guerre, le symbolisme est omniprésent.

Discuter

Tenez une discussion générale sur les symboles dans notre société. Quel est leur objectif? Que signifient-ils? Demandez aux élèves d'énumérer autant de symboles que possible et inscrivez-les au tableau. Qu'en est-il des symboles nationaux (drapeau, feuille d'érable, castor, etc.)? Les élèves peuvent-ils nommer des symboles nationaux du Canada et, le cas échéant, comprennent-ils leur importance?

Effectuer des recherches

À partir de la liste de ressources ci-dessus, les élèves feront des recherches sur deux symboles nationaux du Canada.

Rédiger

En se servant des recherches réalisées sur les deux symboles canadiens choisis, les élèves rédigeront un court texte, décrivant chaque symbole et précisant son importance (une demi-page au maximum).

Dessiner

Les élèves dessineront l'un des symboles sur lesquels ils auront fait des recherches. Le dessin devra toutefois être fait en contexte. Le symbole ne devrait donc pas apparaître seul, mais se rattacher à quelque chose. Par exemple, la feuille d'érable devrait apparaître sur un drapeau, une plaque, un uniforme, etc.

Effectuer des recherches

À l'aide des ressources susmentionnées, les élèves feront des recherches sur les médailles et les décorations militaires du Canada.

Sélectionner

Les élèves sélectionneront deux médailles ou décorations militaires.

Rédiger

À la lumière de leurs recherches, les élèves rédigeront un court résumé sur les deux médailles ou décorations militaires qu'ils auront choisies en indiquant l'histoire et l'importance de chacune (une demi-page au maximum).



Pièce de 25 cents de circulation, le Coquelicot - la première pièce de circulation colorée au monde

Activités complémentaires

1. En 1949, la Monnaie royale canadienne a produit deux médailles de guerre, soit la médaille de la Défense de la Grande-Bretagne et la médaille de la Guerre de 1939-1945. La classe sera divisée en équipes de deux ou trois élèves. Chaque équipe fera des recherches sur ces médailles et résumera leur histoire et leur importance (une page au maximum). Les équipes utiliseront alors toutes les recherches qu'ils ont effectuées pour concevoir leur propre médaille de guerre, qui pourra commémorer un conflit comme la Première ou la Seconde Guerre mondiale, la guerre de Corée, la guerre du Vietnam ou même un conflit en cours. Ils devront inclure dans le concept de leur médaille une brève explication de son importance. Les élèves pourront également préparer un exposé PowerPoint où ils montreront les résultats de leurs recherches et leur concept de médaille. Le motif de la médaille sera ensuite présenté au reste de la classe.

Ou :

2. En équipe, les élèves liront le poème intitulé *Au champ d'honneur*, du colonel John McCrae, chirurgien militaire canadien qui a servi pendant la Première Guerre mondiale. Il s'agit de l'un des poèmes de guerre les plus célèbres qui soient. Selon la façon dont elle perçoit le poème, chaque équipe d'élèves concevra une médaille commémorative ou une pièce illustrant le poème de John McCrae. L'équipe décrira également la pièce ou le médaillon faisant état de sa signification et de son importance. Les motifs seront présentés au reste de la classe.

Au champ d'honneur

[Adaptation signée Jean Pariseau, CM, CD, D.ès L. (histoire)]



Au champ d'honneur, les coquelicots Sont parsemés de lot en lot Auprès des croix; et dans l'espace Les alouettes devenues lasses Mêlent leurs chants au sifflement Des obusiers. Nous sommes morts, Nous qui songions la veille encor À nos parents, à nos amis,	C'est nous qui reposons ici, Au champ d'honneur. À vous jeunes désabusés, À vous de porter l'oriflamme Et de garder au fond de l'âme Le goût de vivre en liberté. Acceptez le défi, sinon Les coquelicots se faneront Au champ d'honneur.
---	---

Activité pour les élèves du niveau secondaire

Les années de guerre : Le correspondant de guerre

Durée

Trois ou quatre périodes de cours

Matériel requis

Fournitures artistiques, stylos, papier, marqueurs, crayons, ordinateurs avec accès à Internet

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- comprendre le rôle d'un correspondant de guerre;
- se familiariser avec le journalisme de guerre;
- apprendre le mode de fonctionnement des médias en temps de guerre;
- faire l'expérience de divers médias pour simuler des reportages de guerre;
- apprendre à évaluer d'un œil critique les reportages des médias en temps de guerre;
- comprendre la différence entre un reportage objectif et la propagande;
- travailler en équipe;
- acquérir le sens critique et des compétences en analyse.

Ressources

www.cbc.ca/news/background/ve-day/correspondent.html (en anglais seulement)
<http://www.cmhg.gc.ca/html/glossary/default-fr.asp?letter=W&t=&page=1> http://www.warmuseum.ca/cwm/newspapers/information_f.html www.journalism.ubc.ca/thunderbird/archives/2002.02/afghanistan.html (en anglais seulement)
www.canada.com/topics/news/features/afghanistan/story.html?id=1f29d9bd3499-4ec4-841f-83e267c65aad&k=73423&p=3 (en anglais seulement)
<http://www.civilisations.ca/pub/pub011.html> www.cbc.ca/news/reportsfromabroad/murray/20000529.html (en anglais seulement)
www.publicaffairs.ubc.ca/ubcreports/2003/03feb06/flak_jacket.html (en anglais seulement)



Le Canada outre-mer
© Magazine Le Prof

Introduction

Autrefois, les nouvelles étaient communiquées par un messenger. Le commandant des opérations envoyait un courrier faire connaître l'issue d'une bataille au souverain, qui se rongait d'inquiétude. Avant l'invention de l'électricité, les correspondants de guerre travaillaient au front et envoyaient leurs reportages par diligence, train ou bateau. Lorsque les batailles se déroulaient au loin, les reportages prenaient du temps à se rendre et la population était informée par les journaux, qui disposaient rarement d'information à jour sur les événements. L'information était alors filtrée par la perspective du correspondant. Nous vivons aujourd'hui à l'ère des nouvelles instantanées. Nous avons accès à plusieurs sources d'information grâce à une panoplie de moyens de communication, par exemple, la télévision, l'ordinateur et le téléphone cellulaire. Lorsque

nous recevons de l'information sur des combats, est-ce que nous pensons à ceux qui la communiquent? Sommes-nous conscients de ce que les correspondants de guerre doivent faire pour préparer leurs reportages sur des événements dangereux souvent tragiques? Devrions-nous prendre au pied de la lettre tous les renseignements qui nous sont présentés? Comment pouvons-nous déterminer ce qu'il faut croire?

Discuter

Organisez un débat général sur la guerre et les correspondants de guerre. Demandez aux élèves de parler du rôle du correspondant de guerre et de son importance. Le public est-il bien servi par les reporters sur le terrain? Quelle que soit son opinion, l'élève devra développer sa pensée.

Faire des recherches

En utilisant les ressources susmentionnées, chaque élève fera des recherches sur l'histoire et le rôle du correspondant de guerre.

Rédiger

Les élèves résumeront les résultats de leurs recherches (une page au maximum).

Former des équipes

L'enseignant divisera la classe en groupes de trois ou quatre élèves.

Examiner

Les élèves consacreront une semaine à l'étude du journalisme de guerre. Dans le cadre de cette activité, ils écouteront les nouvelles à la télévision, les consulteront sur Internet et découperont des articles dans les journaux ou les magazines.

Faire un compte rendu

Les élèves feront un exposé au groupe sur ce qu'ils auront vu et lu pendant la semaine. Chaque groupe dressera une liste d'observations en précisant le type de couverture, en indiquant s'ils ont eu recours à des images ou à des enregistrements audio, en précisant l'orientation du compte rendu et le rôle du reporter ainsi qu'en évaluant l'efficacité du reportage.

Présenter

Chaque groupe fera une présentation orale à la classe.

Activité complémentaire

1. En équipe, les élèves feront des recherches sur l'histoire de la propagande. Ils choisiront une période précise, par exemple, la Seconde Guerre mondiale, et exploreront Internet pour déterminer le rôle de la propagande dans ce conflit. Dans quelle mesure était-elle efficace? Quelle influence a-t-elle eue sur les populations civiles? Comment s'est-on servi de la propagande pour influencer l'opinion publique? Le groupe préparera un exposé PowerPoint pour la classe.
2. Chaque équipe préparera son propre reportage de guerre sur un événement réel ou fictif. Elle déterminera le support utilisé, par exemple, l'écrit ou la vidéo. Les reportages écrits devraient comporter trois pages au maximum et renfermer des photographies ou des illustrations. Les reportages vidéo devraient durer deux minutes au maximum et s'inspirer de ceux que l'on voit à la télévision ou sur Internet. Les élèves présenteront leurs reportages de guerre à la classe.



Photo:© ablestock.com

Glissez une pièce au programme

Quatrième cours : Les Jeux olympiques

**Lien avec le
programme d'études**

Évaluation

Rubrique

Activités

Activités pour les élèves des
niveaux inférieur (de la 4^e à la
6^e année), intermédiaire (de la
7^e à la 9^e année) et supérieur
(de la 10^e à la 12^e année)

Introduction

La première preuve documentée des Jeux olympiques de l'Antiquité remonte à près de 2 800 ans, soit 776 avant J.-C. Les Jeux se tenaient alors à un endroit appelé « Olympie ». L'intervalle de quatre ans qui s'écoulait entre les jeux s'appelait une « olympiade ». Par conséquent, quand nous faisons référence aux Olympiades modernes, il ne s'agit pas des Jeux en soi, mais de l'intervalle entre les Jeux. Les Jeux olympiques représentaient en quelque sorte un calendrier réunissant dans les faits tous le quatre ans des composantes de la société grecque alors qu'elle ne formait pas un pays unifié mais comprenait une série de villes-États englobant l'Italie, l'Afrique du Nord et l'Asie mineure. On a aboli les Jeux de l'Antiquité quand la Grèce a été conquise par l'Empire romain vers 146 avant J.-C. L'abolition des Jeux a donné lieu à un affrontement philosophique. Dans la tradition grecque, les Jeux célébraient l'excellence de la performance sportive. Or, selon la tradition romaine, ils devaient être un spectacle destiné à satisfaire un public, où on n'accordait pas d'importance à la recherche de l'excellence. Enfin, en 393 après J.-C., l'empereur Théodose Ier, converti au christianisme, a aboli les Jeux pour de bon. Il a fallu quelque 1 500 ans pour que les Jeux olympiques refassent leur apparition. En 1894, le Français Pierre de Coubertin a eu l'idée de réinstaurer les Jeux olympiques et il s'est inspiré des Jeux de l'Antiquité. Il a fondé, à Paris, le Comité international olympique (CIO). Deux ans plus tard, les premiers Jeux olympiques des temps modernes avaient lieu à Athènes, en Grèce, lieu symbolique qui avait accueilli les Jeux grecs de l'Antiquité. Depuis, les Jeux olympiques modernes ont pris de l'ampleur et de l'importance, avec l'ajout des Jeux d'hiver et l'augmentation du nombre de sports olympiques, et les femmes eurent le droit de concourir. Leur participation a été autorisée au départ sans enthousiasme. Néanmoins, certaines performances des plus impressionnantes sont celles de concurrentes dans des sports d'équipe et des épreuves individuelles.



Attentes et résultats généraux

Les élèves pourront :

- retracer l'histoire des Jeux olympiques de l'Antiquité et établir un lien avec la version des temps modernes;
- voir en quoi les Jeux olympiques des temps modernes diffèrent de ceux de l'Antiquité;
- comprendre la capacité du sport amateur à influencer sur le caractère et la fierté d'un pays;
- comprendre les symboles qui représentent les Jeux olympiques, leur signification et leur importance;
- créer leurs propres symboles représentatifs des Jeux olympiques;
- en savoir plus sur les Jeux olympiques et leur fonctionnement;
- travailler en équipe;
- perfectionner leurs compétences en évaluation et améliorer leur raisonnement critique.

Concepts et questions clés

Les élèves étudieront l'importance du sport amateur ainsi que son incidence et son importance pour le pays.

Activité pour les élèves du niveau inférieur

Les Jeux olympiques : Célébration du sacrifice

Durée

De deux à quatre périodes de cours

Matériel requis

Fournitures artistiques, stylos, papier, marqueurs, ordinateurs avec accès à Internet

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- retracer l'histoire des Jeux olympiques;
- comprendre l'importance du sport amateur;
- prendre conscience de l'engagement et du sacrifice des athlètes olympiques canadiens;
- souligner les réalisations des athlètes olympiques canadiens;
- travailler en équipe;
- perfectionner leurs compétences en analyse et améliorer leur raisonnement critique.

Ressources

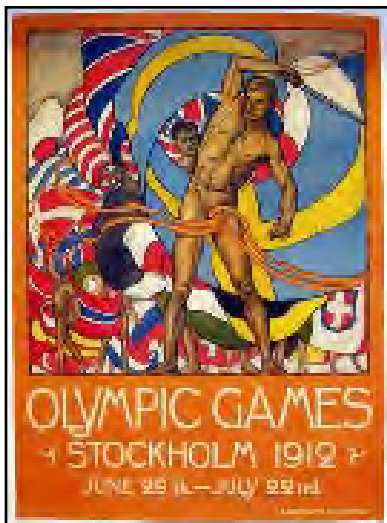
www.olympic.org/uk/games/ancient/index_uk.asp (en anglais seulement)
www.collectionscanada.ca/olympians/index-f.html
www.cbc.ca/olympics/athletes/ (en anglais seulement)
<http://www.radio-canada.ca/turin/>
http://archives.radio-canada.ca/IDD-0-60-1309/sports/olympiques_histoire_radio-canada/
http://archives.cbc.ca/IDD-1-41-1344/sports/olympics_summer/ (en anglais seulement)
www.canadianencyclopedia.ca/index.cfm?PgNm=TCE&Params=A1ARTA0001319 (en anglais seulement)

Introduction

Nous savons une chose des athlètes olympiques, c'est qu'ils se consacrent entièrement à leur sport pour se dépasser et exceller. Au Canada, un grand nombre d'athlètes olympiques, voire la plupart, reçoivent une subvention quelconque du gouvernement fédéral. De nombreux athlètes tout en continuant à s'entraîner, doivent compléter ce revenu de diverses façons : certains ont des commanditaires ou reçoivent l'aide de leur famille ou encore recueillent des fonds. Les Jeux olympiques ont lieu tous les quatre ans. Entre les Jeux, les athlètes continuent de s'entraîner et de participer à des compétitions. Il est toutefois important de reconnaître l'engagement et le dévouement des athlètes olympiques dans la quête du sommet dans les sports.



Vase grec, Ve siècle avant J.-C.
Gracieuseté de la Brigeman Art Library



La première affiche illustrée officielle de l'histoire olympique. Elle dépeint un athlète représentant la Suède dans le défilé de drapeaux. Malgré certaines banderoles placées stratégiquement, l'affiche avait été jugée trop osée pour être distribuée dans certains pays. Cette magnifique image a été créée en 1911 par Olle Hjortsberg, professeur puis directeur à la Royal Academy of Fine Arts, à Stockholm.

Discuter

Présentez le sujet du sport amateur dans le cadre d'une discussion de classe générale. Dans la mesure du possible, montrez une vidéo ou quelques séquences des cérémonies d'ouverture ou de clôture des Jeux pour préciser le contexte et donner de l'information générale. Voyez quelles sont les idées des élèves sur la différence entre le sport amateur et le sport professionnel. Demandez aux élèves ce qu'ils savent des Jeux olympiques. Que pensent-ils de cette compétition internationale? Quels sont leurs sports et leurs athlètes favoris? Demandez-leur ensuite s'ils pensent que les athlètes professionnels comme les joueurs de hockey, de baseball, de tennis ou de basket-ball devraient pouvoir participer aux Jeux olympiques et se mesurer à des athlètes amateurs. Le cas échéant, pourquoi? Dans le cas contraire, pourquoi pas? Inscrivez les réponses au tableau.

Effectuer des recherches

À l'aide de la liste de ressources ci-dessus, les élèves retraceront l'histoire des Jeux olympiques jusqu'à l'Antiquité.

Résumer

Les élèves résumeront leurs recherches en un paragraphe ou deux.

Effectuer des recherches

À l'aide de la liste de ressources ci-dessus, les élèves choisiront un athlète olympique canadien et feront des recherches sur sa vie et sa carrière.

Rédiger

Les élèves traceront un profil de l'athlète choisi en faisant état de sa carrière et de ses réalisations (une page au maximum).

Dessiner

À l'aide du profil qu'ils auront tracé, les élèves dessineront ou concevront une affiche mettant en vedette l'athlète choisi. L'affiche devra également véhiculer un message ou un thème. Ce thème peut être lié à la promotion d'un sport particulier ou à un sujet d'intérêt plus général, comme la condition physique, les bons choix alimentaires, la protection de l'environnement ou la lutte contre le racisme.

Activité complémentaire

La classe sera divisée en équipes de trois ou quatre élèves. Chaque membre de l'équipe présentera son affiche aux autres membres. Une fois les présentations terminées, l'équipe discutera des idées entourant la conception d'une campagne d'intérêt public reposant sur des affiches. Comment peut-on utiliser les modèles d'affiche pour promouvoir une question que l'équipe a à cœur? Peut-être faudrait-il choisir l'une des affiches et rédiger un texte pour l'accompagner? Si besoin est, la cam-

pagne pourrait faire l'objet d'un scénarimage afin de donner un modèle visuel ou une orientation. Ou la campagne peut nécessiter la conception d'un élément tout à fait nouveau qui reflète les besoins et les intérêts de l'équipe. Par exemple, si l'équipe s'intéresse au problème du réchauffement planétaire, elle pourrait montrer un skieur sur une pente recouverte d'herbe et non de neige et rédiger un texte d'accompagnement qui décrit le problème et son importance. L'équipe devra déterminer les responsabilités de chacun, c'est-à-dire préciser qui s'occupera de la rédaction, du dessin et de la présentation. Une fois la campagne terminée, chaque équipe la présentera au reste de la classe.

Activité pour les élèves du niveau intermédiaire

Les Jeux olympiques : La dimension publique du sport

Durée

De trois à cinq périodes de cours

Matériel requis

Fournitures artistiques, crayons, stylos, papier, marqueurs, ordinateurs avec accès à Internet

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- faire des recherches sur l'histoire des Jeux olympiques;
- comprendre les aspects politiques du mouvement olympique;
- faire des recherches sur le concept d'une mascotte, ce dont il s'agit et ce qu'elle représente;
- choisir leur propre mascotte pour les Jeux olympiques d'hiver de Vancouver en 2010;
- faire un exposé à l'intention du reste de la classe;
- travailler en équipe;
- perfectionner leurs compétences en analyse et améliorer leur raisonnement critique.

Ressources

<http://www.radio-canada.ca/turin/>
http://archives.radio-canada.ca/IDD-0-60-1309/sports/olympiques_histoire_radio-canada/
<http://fr.beijing2008.com/68/70/column211717068.shtml>
www.olympic.org/uk/games/ancient/index_uk.asp (en anglais seulement)
http://archives.cbc.ca/IDD-1-41-1344/sports/olympics_summer/ (en anglais seulement)
www.canadianencyclopedia.ca/index.cfm?PgNm=TCE&Params=A1ARTA0001319 (en anglais seulement)
http://fr.wikipedia.org/wiki/Comit%C3%A9_international_Olympique
www.solarnavigator.net/olympic_games.htm (en anglais seulement)
http://archives.cbc.ca/IDD-1-41-597/sports/sports_funding/
www.hickoksports.com/history/olmascots.shtml (en anglais seulement)
http://sportsillustrated.cnn.com/more/news/2003/07/10/mascot_timeline (en anglais seulement)
www.aboutface-mascots.com/whatls.htm (en anglais seulement)
<http://fr.wikipedia.org/wiki/Mascotte>
www.mapsofworld.com/olympic-trivia/olympic-motto.html (en anglais seulement)



Amik, le castor, mascotte de 1976



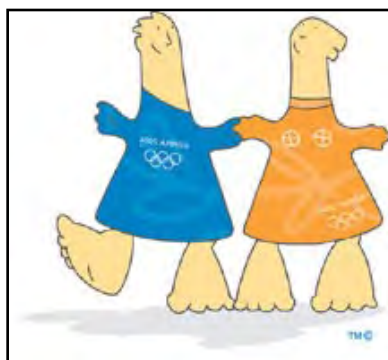
Les mascottes olympiques Hidy et Howdy, Calgary, 1988

Introduction

Les Jeux olympiques concernent de nombreux pays qui envoient des athlètes représentatifs pour concourir dans un éventail de disciplines sportives. À un niveau, les Jeux olympiques célèbrent la recherche



L'ours Misha des Jeux olympiques d'hiver de 1988 à Moscou



La sœur et le frère, Athena et Phevos, étaient les mascottes des Jeux olympiques de 2004 à Athènes



Olly le kookaburra, Syd l'ornithorynque et Millie l'échidné les mascottes des Jeux olympiques de 2000 à Sydney, en Australie

de l'excellence en sport. À un autre, ils constituent un événement mondial pour le divertissement de millions de spectateurs. Chaque athlète veut gagner. Chaque pays veut que ses équipes excellent. Les Jeux olympiques sont régis et administrés par le Comité international olympique (CIO) qui a son siège à Lausanne, en Suisse. Le CIO a été créé en 1894, dans le but de réorganiser des Jeux olympiques, ce qu'il a fait en 1896 quand les premiers Jeux des temps modernes ont eu lieu, comme il se devait, à Athènes, en Grèce. Depuis 1972, chaque édition des Jeux olympiques a eu une mascotte ou un personnage représentant l'esprit de la compétition et le thème sélectionné par le pays hôte.

Discuter

Tenez une discussion générale avec la classe sur les Jeux olympiques en tant qu'événement très médiatisé, comportant des cérémonies d'ouverture et de clôture théâtrales et empreintes d'apparat et de faste. Vous pourrez montrer, sur vidéo, certains faits saillants de Jeux olympiques antérieurs afin de préciser le contexte pour la classe, en particulier pour les élèves qui n'ont jamais vu ou regardé les Jeux olympiques. Que pense la classe des symboles associés aux Jeux olympiques? Par exemple, les cinq anneaux, que représentent-ils? Ou, que signifie la devise olympique, « Citius, Altius, Fortius » (plus vite, plus haut, plus fort)? Depuis 1972, les Jeux olympiques ont une mascotte. Les élèves peuvent-ils se souvenir de toutes les mascottes depuis 1972?

Répartir

Divisez la classe en équipes de trois ou quatre élèves.

Effectuer des recherches

Les équipes utiliseront la liste de ressources ci-dessus pour retracer l'histoire des Jeux olympiques de l'Antiquité et des temps modernes ainsi que du Comité international olympique. Il s'agit d'information générale. En se reportant à cette liste, les équipes feront également des recherches sur l'histoire des mascottes en général et sur celles des Jeux olympiques en particulier.

Rédiger

Les équipes fourniront un résumé des conclusions de leurs recherches (une page par sujet, soit un total de deux pages au maximum).

Remue-méninges

Les équipes trouveront des idées de mascottes pour les Jeux olympiques d'hiver de Vancouver en 2010. Soulignez que les équipes doivent proposer des options réalistes et choisir des matériaux facilement disponibles pour la confection de leur mascotte.

Dessiner

Les équipes proposeront deux ou trois dessins de leur mascotte.

Mettre la dernière main

Après une brève discussion, les équipes mettront la dernière main au concept qu'elles privilégient.

Créer

Après avoir mis la touche finale au modèle de leur choix, les équipes créeront maintenant leur mascotte. Elles lui donneront vie autant que possible avec les matériaux disponibles.

Présenter

Chacune des équipes présentera sa mascotte à la classe en expliquant sa signification et son importance.

Activité complémentaire

Chaque équipe prendra la mascotte qu'elle aura créée et l'utilisera comme porte-parole officiel d'une campagne de promotion. La campagne pourra inclure des affiches, des annonces diffusées à la radio, à la télévision ou sur Internet ou un exposé PowerPoint. Les élèves qui prévoient des annonces télévisées mais qui n'ont pas accès à du matériel vidéo voudront peut-être présenter des scénarimages. Ils devront ainsi concevoir le thème de la campagne et son objectif et établir qui ils souhaitent cibler et pourquoi. Les équipes détermineront les médias les plus appropriés pour leur campagne de promotion et elles justifieront leur choix. Une stratégie écrite d'une page ou d'une page et demie doit accompagner la campagne. Chaque équipe présentera ensuite sa campagne de la mascotte olympique au reste de la classe.

Activité pour les élèves du niveau supérieur

Les Jeux olympiques : Que les Jeux commencent

Durée

De six à dix périodes de cours

Matériel requis

stylos, papier, ordinateurs avec accès à Internet

Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- retracer l'histoire des Jeux olympiques de l'Antiquité et des temps modernes;
- comprendre comment on organise et administre un événement comme les Jeux olympiques;
- comprendre comment les pièces de monnaie ou les médailles sont fabriquées;
- concevoir une série de pièces ou de médailles olympiques;
- concevoir une stratégie de promotion des pièces olympiques qu'ils auront conçues;
- avoir une idée du coût de l'organisation d'un événement comme les Jeux olympiques;
- effectuer des recherches approfondies à l'aide d'Internet;
- travailler en équipe;
- acquérir le sens critique et des compétences en analyse.



Le dollar porte-bonheur des Jeux olympiques d'hiver de 2006



Pièce de 5 \$CAN commémorant les Jeux olympiques de 2006 à Montréal

Ressources

<http://www.radio-canada.ca/turin/>
http://archives.radio-canada.ca/IDD-0-60-1309/sports/olympiques_histoire_radio-canada/
<http://fr.beijing2008.com/68/70/column211717068.shtml>
www.olympic.org/uk/games/ancient/index_uk.asp (en anglais seulement)
http://archives.cbc.ca/IDD-1-41-1344/sports/olympics_summer/ (en anglais seulement)
www.canadianencyclopedia.ca/index.cfm?PgNm=TCE&Params=A1ARTA0001319 (en anglais seulement)
http://fr.wikipedia.org/wiki/Comit%C3%A9_international_Olympique
www.solarnavigator.net/olympic_games.htm (en anglais seulement)
www.monnaie.ca
http://archives.cbc.ca/IDD-1-41-597/sports/sports_funding/ (en anglais seulement)
<http://www.olympic.ca/FR/2006turin/fullcal.shtml>
www.waybacktimes.com/Col_Coins.html (en anglais seulement)
www.hickoksports.com/history/olopenclose.shtml (en anglais seulement)
www.torino2006.org/FRE/OlympicGames/gare_e_programma/cerimoniae.html
http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeux_olympiques_d%27%C3%A9t%C3%A9
www.caslt.org/research/olympics.htm (en anglais seulement)
www.vancouver2010.com/fr/CultureEducation/Ceremonies/OpeningAndClosingCeremonies



Logo des Jeux olympiques de 1976 à Montréal



L'Inukshuk « Illanaaq » - L'Inukshuk est un symbole amérindien, et Illanaaq signifie "ami" en langue Inuit.

Introduction

L'organisation d'un grand événement comme les Jeux olympiques requiert une énorme planification, une grande organisation active et beaucoup d'argent. Les villes souhaitant présenter leur candidature pour la tenue des Jeux olympiques consacrent beaucoup d'années et de millions à la préparation de leur candidature au Comité international olympique. La ville dont la candidature est retenue jouit d'un énorme prestige et peut montrer ce qu'elle et son pays ont à offrir. Le Canada a tenu les Jeux olympiques deux fois : ceux d'été à Montréal, en 1976, et ceux d'hiver à Calgary, en 1988. Il sera à nouveau le pays hôte des Jeux olympiques d'hiver de 2010 à Vancouver.

Discuter

Tenez une discussion générale sur les Jeux olympiques en tant qu'événement important et complexe nécessitant de nombreuses années de planification et d'organisation. Si c'est possible, montrez à la classe quelques vidéoclips ou au moins des photographies de cérémonies d'ouverture et de clôture. Demandez aux élèves ce qu'ils pensent des Jeux olympiques et en particulier ce qui distingue un événement réussi d'un événement raté.

Répartir

Divisez la classe en équipes de quatre ou cinq élèves.

Effectuer des recherches

À l'aide de la liste de ressources ci-dessus, demandez aux équipes de faire des recherches sur le contexte et l'histoire des Jeux olympiques. Invitez-les à se concentrer sur les aspects organisationnels et logistiques des Jeux, en essayant de comprendre comment ils sont organisés, ce qui est requis et quelles sont les diverses facettes des Jeux olympiques.

Rédiger

Les équipes rédigeront en style télégraphique un résumé des recherches réalisées (deux pages au maximum).

Remue-méninges

Une nouvelle série de pièces de monnaie olympiques doit être conçue pour les Jeux d'hiver de 2010 qui se tiendront à Vancouver. Les équipes trouveront des idées et des concepts pour cette nouvelle série.

Effectuer des recherches

Les équipes effectueront des recherches sur les méthodes et les procédés utilisés pour concevoir et fabriquer les pièces olympiques.

Rédiger

Les équipes résumeront l'information recueillie concernant la frappe de pièces (deux pages au maximum).

Concevoir

L'équipe ébauchera quelques motifs pour la série de pièces olympiques.

Rédiger

L'équipe rédigera un court document décrivant le motif, notamment ce que devrait signifier la série de pièces et pourquoi le motif en question a été choisi.

Discuter

Chaque équipe discutera de ses motifs et décidera de celui qu'elle préfère.

Mettre la touche finale

Les équipes mettront la touche finale à leur série de pièces.

Produire

Les équipes produiront un motif fini pour la série de pièces. Elles pourront le dessiner à la main ou sur ordinateur ou encore réaliser une maquette.

Présenter

Les équipes présenteront leur motif de pièces au reste de la classe.

Activités complémentaires

1. Les équipes planifieront, élaboreront et créeront les volets d'une campagne de promotion ou de marketing pour leur série de pièces olympiques. Elles concevront une stratégie médiatique, c'est-à-dire établiront le marché cible et la meilleure façon de le joindre. Les équipes prépareront également un budget pour leur plan-média, lequel devrait être très précis. Par exemple, si une équipe juge que la télévision est le meilleur média à employer, elle devra alors établir un calendrier et noter les choses suivantes : les stations et les programmes pendant lesquels elle veut faire ses annonces, et le nombre d'annonces qu'elle diffusera ainsi que la période de diffusion. Les équipes créeront un scénarimage de la campagne illustrant les divers volets. Elles pourront choisir de mener une campagne média intégrée qui inclut par exemple la télévision, la radio, la presse écrite, Internet et la baladodiffusion. Une fois qu'elle aura peaufiné la campagne et établi tous les éléments et le budget, l'équipe fera une présentation de manière professionnelle à la classe comme si elle se trouvait devant un vaste public plus influent. Le « public » fera part de sa rétroaction.
2. Les équipes passeront en revue les recherches effectuées sur la logistique et la planification se rapportant à l'organisation d'une épreuve des Jeux olympiques. Chaque équipe recevra un budget de 10 millions de dollars, qu'elle allouera à la cérémonie d'ouverture

ou de clôture des Jeux olympiques d'hiver de Vancouver en 2010. Les équipes fourniront un plan et un budget détaillés et expliqueront comment cet argent sera dépensé pour la cérémonie choisie. Le budget devrait inclure des éléments comme le site, le divertissement, les artistes, la musique, le matériel et les services techniques, la sécurité, les concessions, la décoration scénique et la construction de la scène, l'éclairage, la maintenance, etc. Les équipes présenteront en PowerPoint leur plan de la cérémonie à la classe. La présentation devrait être aussi réaliste que possible et inclure des images qui donnent une idée des divers éléments et volets de la cérémonie proprement dite.