Notre destin franco

Âge visé

14-15 ans

Conception

Sara Lafrance
Membres du comité de la SNF

Disciplines scolaires

Communication orale, Écriture, Éducation à la citoyenneté, Éducation personnelle et sociale, Français

Thème(s)

Connaissance de soi et relations humaines, Diversité culturelle et immigration, Francophonie

Principes directeurs

Miser sur la créativité et l'innovation, Valoriser la diversité

Mot(s)-clé(s)

francophonie, diversité, identité, inclusion

© ACELF - Reproduction autorisée uniquement à des fins éducatives et non commerciales, et à condition de mentionner la source bibliographique.

Introduction

Nous vivons dans un monde en constante évolution… mais que fait-on quand on rencontre des vestiges du passé? On les change aussi, bien entendu!

Dans cette activité, les jeunes sont amenés à réfléchir à leurs réalités et à ce qui représente la diversité de leur communauté en modifiant les règlements du jeu classique Destins, le jeu de la vie.

Des indications pour réaliser l'activité en mode virtuel sont indiquées à la fin de la fiche.

Démarche

Étape 1

En groupe-classe

Discutez avec les élèves de ce qui est important dans une communauté francophone pour qu'elle soit accueillante et inclusive.

Voici des exemples de questions pour guider votre discussion:
•Qu'est-ce que ça veut dire être accueillant pour nous?
•Qu'est-ce que ça veut dire être inclusif?
•Quels sont les éléments qui rendent notre communauté accueillante et inclusive ? Par exemple, le comité d'accueil pour l'arrivée des nouveaux élèves, une fête multiculturelle, etc.

Étape 2

En groupe classe

Expliquez aux élèves qu'ils devront recréer le jeu Destins, le jeu de la vie, un jeu créé dans les années 1800 et qui est encore populaire aujourd'hui. Ensemble, explorez les règlements du jeu. Déterminez ce qui empêche ce jeu d'être inclusif et représentatif pour tous les membres de la communauté francophone.

Par exemple, le choix d'études, les choix de carrière, les pions des joueurs représentés par le bleu ou le rose, les conditions pour gagner une partie, etc. Si vous avez le jeu à l'école ou à la maison, apportez-le en classe pour le montrer aux élèves.

Étape 3

En équipe

© ACELF - Reproduction autorisée uniquement à des fins éducatives et non commerciales, et à condition de mentionner la source bibliographique.

À la suite de la conversation de classe, demandez aux élèves de trouver des solutions originales pour modifier une partie des règlements du jeu pour les rendre plus inclusifs et représentatifs des réalités d'aujourd'hui de votre communauté francophone. Par exemple:

- Choisir une seule couleur neutre pour les pions de personnages, ou ajouter des personnages qui reflètent les diversités du groupe.
- Ajouter les institutions postsecondaires francophones de votre province ou territoire dans le choix des établissements d'éducation.
- Ajouter d'autres moyens de transport que la voiture pour avancer dans le jeu (autobus, métro, tramway, vélo, etc.).
- Ajouter des cartes « engagement francophone » qui font avancer les pions dans le jeu.

Étape 4

En groupe-classe

Discutez avec les élèves des solutions qui ont été trouvées en petits groupes. Approfondissez avec eux les idées amenées.

À partir des discussions, les élèves modifient une partie des règlements pour rendre le jeu plus inclusif et représentatif de leurs réalités en tant que francophones. Ils réalisent ensuite une affiche de style publicitaire qui résume leur jeu réinventé.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Invitez les élèves à réinventer toutes les facettes du jeu : le parcours, les cartes, etc.
- Invitez les élèves à créer une publicité filmée de leur nouveau jeu.
- Invitez les élèves à trouver un nouveau nom en français pour leur jeu réinventé qui représente mieux leur réalité.
- Partagez l'initiative dans les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram et autres) de l'école, du conseil scolaire, sur le site de l'école, dans l'infolettre et autres.

ADAPTATION EN MODE VIRTUEL

Amorcez la discussion de l'étape 1 avec les élèves à l'aide du logiciel de vidéoconférence qui vous convient. Poursuivez avec l'étape 2, en affichant les règlements du jeu à l'écran. Ciblez à l'avance quelques règlements du jeu qui sont moins inclusifs de votre communauté ou moins représentatifs des réalités d'aujourd'hui de votre communauté francophone. Formez ensuite, en mode virtuel, les équipes qui seront amenées à réfléchir sur les modifications à apporter aux règlements du jeu. Revenez ensuite en groupe-classe pour convenir de la nouvelle version des règlements et amenez les élèves à réaliser une affiche de style publicitaire qui résume leur jeu réinventé. L'affiche peut être réalisée à l'aide d'un logiciel connu des élèves.

© ACELF - Reproduction autorisée uniquement à des fins éducatives et non commerciales, et à condition de mentionner la source bibliographique.

acelf
Association canadienne d'éducation de langue française