

Treize en main



Âge visé

12-13 ans

Conception

Boudreau, Ronald

Disciplines scolaires

Sciences humaines

Thème(s)

Francophonie

Principes directeurs

Créer des liens au sein de la francophonie

Mot(s)-clé(s)

provinces et territoires

Introduction

La découverte des autres provinces et territoires du Canada fait souvent partie du programme d'études de sciences humaines des élèves de ce groupe d'âge. Voici une occasion de réviser les connaissances des élèves au moyen d'une activité amusante basée sur le jeu de cartes traditionnel.

Démarche

En groupe-classe

Faites découvrir la *Carte des écoles francophones du Canada* (vfc.acelf.ca/activites) de *Voyage en francophonie canadienne* à vos élèves et discuter avec eux des informations qui s'y trouvent.

Proposez aux élèves d'associer chacune des treize cartes d'une même couleur – trèfle, carreau, pique et cœur – d'un jeu de cartes traditionnel aux treize provinces et territoires canadiens; déterminez ensemble quelle carte correspond à chacun. Par exemple, votre province sera représentée par l'as, les trois figures – roi, dame et valet – seront les territoires et vous classerez les autres provinces de 2 à 10 selon la taille de son territoire, sa population, etc.

Mélangez quelques jeux de cartes afin de pouvoir distribuer quatre ou cinq cartes à chaque élève. (Le nombre de cartes que vous remettez à chaque élève déterminera la durée du jeu.)

Individuellement Posez aux élèves des questions que vous aurez préparées sur des fiches; choisissez entre autres des questions qui font appel à des connaissances que vous souhaitez renforcer chez vos élèves.

- Quelle province est à l'ouest de l'Ontario? (Les élèves qui ont la carte du Manitoba la déposent devant eux.)
- Quelle province possède un drapeau sur lequel figurent quatre arbres? (Les élèves qui ont la carte de l'Île-du-Prince-Édouard la déposent devant eux.)
- Quelle province regroupe le plus grand nombre de francophones? (Les élèves qui ont la carte du Québec la déposent devant eux.)
- Quelle province sera l'hôte du prochain Congrès mondial acadien?

Circulez dans la classe pour vérifier si tous les élèves ont la bonne réponse. Établissez des règles selon les caractéristiques de votre groupe d'élèves : par exemple, si l'élève s'est trompé, il doit reprendre deux cartes.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des élèves (ou plusieurs élèves) se débarrasse de toutes ses cartes.