

Découvrir ma communauté

Niveau : 1^{er} cycle

Domaine général de formation : Environnement et consommation

Compétence transversale : Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Domaines d'apprentissage :

Univers social

Arts plastiques

Une promenade autour du quartier

Souvent, il est nécessaire d'aider les enfants à mieux observer lors des sorties éducatives. Les jeux d'observation apportent de nouvelles connaissances et alimentent les discussions lors du retour en classe. Les jeux peuvent être adaptés à tous les styles d'apprentissage.

Utilisez la planche de jeu intitulée *Le jeu sur la communauté* que vous trouverez à la feuille qui suit. Celui-ci peut être utilisé dans presque toutes les situations. Vous pouvez agrandir le jeu afin de laisser plus de place au dessin.

Ce jeu peut être utilisé de plusieurs manières :

Les élèves sont regroupés afin de former des équipes qui devront répondre à toutes les questions d'une rangée (une équipe par rangée).

Chaque élève est assigné à un lieu ou à une rue spécifique et sa tâche consiste à inventer une directive originale.

Si un appareil photo instantané (de type Polaroid) ou numérique est disponible, prenez en photo les « réponses » et regroupez-les sur le grand tableau du *Jeu sur la communauté*. Le jeu, une fois complété, peut être affiché dans un lieu très visible à l'intérieur de l'école ou dans la communauté.

Le contenu du jeu

Pour une expérience d'apprentissage complète, utilisez :

1. Des activités qui impliquent tous les sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût (si approprié);
2. Des exercices kinesthésiques;
3. Le vocabulaire spécifique qui a été présenté dans les activités préparatoires à la sortie éducative ou tout autre vocabulaire non usuel expliqué avec des images ou des définitions;
4. Des éléments à observer, se trouvant au-dessus ou au-dessous du niveau des yeux;

5. Des activités et un vocabulaire basés sur des compétences acquises dans un programme d'études régulier en mathématique, en français, en anglais, en histoire, en musique, en arts et en géographie;

6. Des activités à expérimenter telles que traverser un pont, prendre le transport en commun, demander son chemin, tremper ses doigts dans une fontaine;

7. Au moins une activité de comparaison et de contraste;

8. Des instructions impliquant une évaluation, une critique ou suggérant un changement à l'environnement existant;

La réalisation du jeu

Le jeu peut être conçu afin qu'il puisse se jouer à n'importe quel endroit ou sur un site spécifique, mais ceci doit être décidé avant de rédiger les instructions pour les élèves. Cela fera une différence dans la façon dont les questions seront posées et les instructions seront données. S'il s'agit d'un jeu conçu pour un site spécifique, il faut définir le site, soit lors du jeu lui-même ou lors d'activités préparatoires.

Encouragez les élèves à regarder et à examiner attentivement leur environnement. Demandez-leur de chercher des modèles de fenêtres, de portes, de clôtures, de briques, de pierre, etc.

Posez-leur des questions sur les différents symboles (croix, étoiles, flèche, etc.). Où peut-on les voir ?

Demandez-leur quels genres de matériaux de construction ils voient ? Proviennent-ils de la nature ou sont-ils synthétiques ?

Demandez-leur d'observer leur environnement en utilisant :

- une vue à vol d'oiseau
- une perspective à ras du sol

Si les élèves jouent individuellement, incorporez un facteur de responsabilité. Les élèves peuvent par exemple, écrire l'adresse ou couvrir le carré par un autocollant lorsqu'ils trouvent le bâtiment ou trouvent la réponse à la question. Vous pouvez également récompenser les élèves en fonction du nombre de carrés remplis.

Si les élèves jouent en classe, vous pouvez préparer des cartes de jeu qui pourront être réutilisées en les recouvrant d'un acétate ou en les faisant plastifier. Un autocollant ou une marque au crayon gras peut être enlevé lorsque le jeu est terminé.

Si vous préparez le jeu pour de très jeunes enfants, utilisez des dessins plutôt que des mots.

Les activités préparatoires à une sortie éducative incluent une discussion sur les défis du jeu, particulièrement ceux comportant une évaluation ou une critique. Soyez attentifs et réceptifs aux élèves qui proposent des solutions hors norme. Ceux-ci peuvent être les futurs architectes ou urbanistes de votre communauté. Récompensez, au moins verbalement, les élèves plus perspicaces ou ceux qui ont fait des suggestions d'améliorations ou d'ajouts à apporter au jeu.

Une activité supplémentaire pourrait être que les élèves ou les groupes d'élèves préparent un jeu pour le quartier près de l'école ou un site de leur choix. L'apprentissage acquis dans le processus de création du jeu est alors considérable. Pour faciliter la réalisation de ce jeu, une planche de jeu vierge est incluse au verso de la feuille suivante.


Vous pouvez également organiser une chasse au trésor visuelle spécialement pour le voisinage autour de votre école ou de votre domicile. Utilisez des photos ou des dessins. Servez-vous de la planche de jeu vierge incluse au verso de la feuille suivante pour écrire sur cette page quelques éléments à chercher – incluez aussi bien le cadre naturel que le cadre bâti. Rappelez aux élèves d'utiliser tous leurs sens. Demandez-leur d'essayer leur jeu avec quelqu'un de leur famille.

Découvrir ma communauté

Étude de cas

Photographiez ou dessinez les réponses aux questions dans les carrés du jeu.



1 Combien de modes de transport vois-tu?	2 Dessine un motif de bardeau ici.	3 Localise un bâtiment symétrique . Localise un bâtiment asymétrique .	4 Ramassez un objet et ramenez-le pour le mettre dans un Musée des objets trouvés. Utilisez votre bon sens.	5 Dessinez un motif de brique ici.
6 Voyez-vous 2 bâtiments pareils?	7 Trouvez une colonne qui supporte quelque chose et une qui ne supporte rien	8 Voyez-vous un exemple de rythme ou de motif alternatif?	9 Où les gens se rassemblent-ils durant la journée? Le soir?	10 Quels objets d'art voyez-vous? Pouvez-vous dire ce que les gens de cet endroit pensent de l'art?
11 Regardez par terre. Voyez-vous un motif, une texture?	12 Faites une liste du mobilier urbain.	13 Regardez en haut. Que voyez-vous?	14 Entendez-vous des sons relaxants? Des sons dérangeants?	15 Voyez-vous quelque chose que vous ne puissiez identifier? Comment vous informeriez-vous à son sujet?
16 Trouvez un endroit où vous vous sentirez grand. Trouvez un endroit où vous vous sentirez petit.	17 Voyez-vous des animaux? Combien de types d'animaux voyez-vous?	18 Faites semblant que vous vivez ou que vous travaillez ici. Jouez ce rôle.	19 Qu'est ce que vous ajouteriez à cet endroit pour rassembler les gens?	20 Touchez un bâtiment. Que ressentez-vous?
21 Regardez un bâtiment avec une perspective à ras du sol.	22 Combien de teintes de vert voyez-vous?	23 Regardez un objet dans l'ombre. De quelle couleur est-il?	24 Cherchez une couleur intéressante. Combien de fois pouvez-vous la repérer dans cet flot?	25 Regardez à travers. Utilisez vos doigts.
26 Quel est votre bâtiment favori? Savez-vous pourquoi?	27 Où pourriez-vous trouver de l'aide?	28 Quels types de matériaux de revêtement voyez-vous?	29 Inventez une instruction de jeu. Écrivez-la ici.	30 

Activité 3

Découvrir ma communauté

Étude de cas

Photographiez ou dessinez les réponses aux questions dans les carrés du jeu.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

