Invente ton propre jeu ou jouet d'antan!



1) Description du projet

Votre tâche est d'inventer un jeu ou un jouet qui aurait pu être utilisé dans le temps des pionniers. Rappelez-vous que les pionniers avaient peu d'argent pour acheter du matériel non essentiel et qu'ils se servaient souvent de leur imagination et d'objets simples pour se divertir. Souvent, si un enfant voulait se divertir, il devait fabriquer ses propres jouets puisque ses parents étaient trop occupés avec leurs responsabilités quotidiennes. Les filles pouvaient créer des poupées à l'aide de leurs habiletés en couture. Les garçons pouvaient trouver des restants de matériaux pour fabriquer des animaux ou d'autres jouets. Les enfants des deux sexes pouvaient aussi inventer des jeux qui se jouaient en équipe.

Véronique Jolicoeur, consultante CFORP, 2021

2) Des idées pour vous inspirer

D'abord et avant tout, **il faudra décider si vous désirez inventer un jouet ou un jeu qui aurait pu être joué par les pionniers**. C'est libre à vous!

Afin de vous aider à démarrer, le tableau suivant contient plusieurs images de jeux qui étaient joués dans les années 1800. Ce seront de bons points de départ pour votre imagination et votre créativité!

Divertissements qui existaient au temps des pionniers

Tag 	Marco Polo 	Poule, poule, canard! 
Toupie 	Cheval à bascule 	Billes 
Jean dit 	Dames 	Lecture de la Bible 

3) Critères d’une affiche

Maintenant que vous avez une idée pour votre projet, il faut réaliser une affiche pour expliquer ce que vous imaginez aux autres. Afin de bien réaliser la tâche, il est important de respecter les critères suivants. Votre affiche devrait contenir :

- un titre accrocheur qui nous donne le goût de jouer à votre jeu ou de manipuler votre jouet;
- dans le cas de l’invention d’un jeu, des sous-titres qui décrivent le matériel requis et les règlements à suivre. Il faut aussi ajouter des phrases brèves qui décrivent chaque sous-titre;
- dans le cas de l’invention d’un jouet, des sous-titres qui décrivent le matériel requis pour le fabriquer et les instructions pour comment s’en servir. Il faut aussi ajouter des phrases brèves qui décrivent chaque sous-titre;
- du texte lisible si on regarde l’affiche de loin;
- des dessins pour illustrer votre jeu ou votre jouet.

4) Préécriture et brouillon

Utilisez l’espace ci-dessous pour planifier votre affiche en respectant les critères mentionnés :

5) Correction du brouillon



Corrigez votre brouillon en vérifiant les éléments suivants :

- mon affiche contient tous les éléments demandés tels un titre, des sous-titres, des phrases qui résument l'essentiel de mon jouet ou de mon jeu et des dessins pertinents;
- mon texte sera lisible de loin;
- j'ai ajouté des adjectifs pour rendre mon texte plus intéressant;
- j'ai vérifié la ponctuation dans mon texte en encerclant les majuscules et les points;
- j'ai vérifié l'accord des noms et des adjectifs;
- j'ai vérifié que mes phrases se disent bien à l'oral;
- j'ai vérifié l'orthographe d'au moins 10 mots à l'aide d'un dictionnaire en ligne.

6) Publication



C'est maintenant à vous de publier votre affiche. Pour cette étape, il existe de nombreuses façons de procéder. Choisissez le mode de production avec lequel vous êtes le plus à l'aise. Voici quelques suggestions :

- ❖ Publication manuscrite : Utilisez des crayons de couleur, des ciseaux, de la colle et un grand carton blanc pour produire l'affiche désirée.

- ❖ Publication électronique : Utilisez un logiciel tel que Google Drawings, Canvas, SketchBook ou MyPaint pour produire une version PDF de votre affiche.

7) Critères de la présentation orale



L'étape finale de votre beau travail est de présenter votre affiche aux autres élèves de votre classe, aux membres de la communauté ou à votre famille.

Rappelez-vous les critères d'une bonne présentation ci-dessous :

- Je connais bien mon sujet. Si j'ai inventé un jeu, je peux décrire le matériel requis pour jouer et les règlements. Si j'ai inventé un jouet, je peux décrire le matériel qui a servi à sa fabrication et comment s'en servir.
- Si mon jeu implique des objets, je les montre pendant mes explications. Si j'ai inventé un jouet, j'ai un prototype à montrer aux autres.
- J'ai pratiqué ma présentation à l'avance.
- Je présente en suivant un ordre logique.
- Je parle clairement.
- Je parle de façon audible.
- J'utilise des phrases complètes.
- Lors de ma présentation, je prévois un temps pour jouer au jeu avec celles et ceux qui m'écoutent.
- Je réponds aux questions de mon auditoire du mieux que je peux à la fin de ma présentation.