

Une image vaut mille mots

Créer un jeu avec vos élèves



1. Le jeu *Une image vaut mille mots*¹

Le jeu *Une image vaut mille mots* est un jeu de plateau dans lequel on gagne des points en analysant des images historiques. Durant ce projet, tu collaboreras avec tes pairs pour **créer votre propre jeu** unique à votre classe!

Tu en apprendras davantage sur...

- la ou les sociétés choisies ;
- les différents aspects d'une société ;
- l'utilisation des opérations intellectuelles (ex. : établir des faits) ;
- la conception de jeu de société à l'aide du logiciel Canva.



2. Penser son jeu

2.1 Identifier son sujet

Identifie la société sur laquelle ta classe travaillera.

Société étudiée en classe	Période
	vers _____

Surligne l'aspect de société sur lequel ton équipe travaillera.

Aspects de société		
Social	Politique	Culturel (et vie quotidienne)
Territorial	Économique	Personnages marquants et groupes sociaux

Créer des cartes pour chacun des aspects de société

Les aspects de société permettent d'avoir un portrait plus complet d'une société à une époque donnée. En liant tous les aspects ensemble, on comprend mieux la société.

¹ Ce jeu a été adapté de la création originale de Mylène Trépanier et d'Émilie Durivage, enseignantes au Centre de services scolaire des Grandes-Seigneuries.



2.2 Rechercher les images pour les cartes

En équipe, trouvez des images illustrant votre aspect de société à l'aide du site [Sociétés et Territoires](#) (primaire) ou [Documents](#) (secondaire). Attention à chercher votre image dans la bonne période!

Colle l'**hyperlien de ton image** dans le tableau ci-dessous :

--

3. Rédiger ma carte



Individuellement, complète le tableau suivant pour faire un brouillon de ta carte image. Précise pourquoi tu trouves que cette image représente bien ton aspect de société. Pour rédiger ta description, tu peux te poser les questions suivantes : Qui? Quand? Où? Quoi? Comment? Pourquoi?

Titre :
Image (insère ton image ou décris-la en quelques mots) :
Aspect de société :
Description :
Source de l'image (lien) :

Une image vaut mille mots

Créer un jeu avec vos élèves



4. Concevoir les cartes avec un outil numérique



Canva est un outil de création graphique. Vous pouvez utiliser les modèles de cartes proposés par le RÉCIT de l'univers social.

Au jeu!



En équipe, consulter la [fiche de jeu](#) pour connaître les règles de jeu.

- discuter du type de réponse attendue selon l'opération intellectuelle demandée
- jouer!



5.2 Retour sur le jeu

Qu'as-tu appris en créant ou en jouant au jeu? Explique comment il t'a permis de travailler les opérations intellectuelles et les aspects de société.

Jouer au jeu *Une image vaut mille mots* te permet-il d'apprendre? De faire des liens? De réviser? Explique ta réponse.



6. Améliorer ton jeu

Quels éléments pourrais-tu ajouter pour rendre ton jeu plus divertissant? Quelles règles pourrais-tu ajouter? Voici quelques pistes de réflexion pour la rédaction de tes règles.

			
Collaboration	Temps	Défi	Stratégie

Règle #1	
Règle #2	