

ACTIVITÉ EXEMPLAIRE:

Le jeu Joffre et la Première Guerre mondiale

7e année - Expansion et développement du Canada

Démonstration de l'intégration Connaissances-Compréhension-Habiletés et Procédures



Alignement curriculaire

Idée organisatrice	Temps et lieu
Question directrice	Comment la défense de la paix et de la sécurité peut-elle jouer un rôle dans le développement d'une nation?
Résultat d'apprentissage	Les élèves font le lien entre le développement des forces armées au Canada et la souveraineté.
Connaissances (3)	<ul style="list-style-type: none"> • Corps expéditionnaire canadien (unités distinctes) • Batailles: Vimy, Beaumont-Hamel, Ypres, Gallipoli • Contributions diversifiées: 2e Bataillon (Noirs), soldats autochtones, sikhs, Royal 22e (francophones)
Compréhension	Le développement des forces armées peut faire progresser la souveraineté nationale.
Habiletés et procédures (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Préciser les mesures prises par le Canada pour les FAC modernes • Examiner la participation des forces militaires canadiennes durant la 1ère GM



Description de l'activité

Cette activité utilise le **jeu de cartes Joffre** - un jeu traditionnellement québécois ramené des tranchées par le soldat francophone Onésime Laliberté - comme porte d'entrée culturelle pour explorer les réalités complexes et parfois contradictoires de la participation canadienne à la Première Guerre mondiale. Les élèves découvriront comment différentes communautés ont contribué à l'effort de guerre malgré des défis importants (conscription de 1917, discrimination), et comment cette participation a contribué au développement de la souveraineté canadienne.

Durée: 3-4 périodes (environ 180-240 minutes)

Déroulement

PÉRIODE 1: Accroche culturelle - Le jeu Joffre (45-60 min)

1. ÉTAPE 1: Découverte du jeu (15 min)

- Présenter le jeu de cartes Joffre (montrer des images ou un vrai jeu)
- Expliquer les règles de base: 4 pays (France-rouge/Joffre, Allemagne-brun/Kaiser, Angleterre-bleu, Russie-vert)
- Objectif: obtenir le Joffre (+5 points), éviter le Kaiser (-3 points)
- Optionnel: jouer une courte partie de démonstration

2. ÉTAPE 2: Contexte historique (15 min)

- Raconter l'histoire d'[Onésime Laliberté](#), soldat francophone de Saint-Anselme (Bellechasse)
- Expliquer: jeu créé/joué dans les tranchées pour passer le temps, combattre l'ennui et le stress
- Toujours joué aujourd'hui dans certaines régions du Québec - tradition transmise de génération en génération



3. ÉTAPE 3: Questionnement initial (15 min)

QUESTIONS POUR ACTIVER LA PENSÉE CRITIQUE:

- Pourquoi un soldat francophone a-t-il ramené ce jeu du front européen?
- Que nous révèle ce jeu sur l'expérience des soldats canadiens?
- Les noms 'Joffre' (général français) et 'Kaiser' (empereur allemand) - que nous disent-ils sur les alliances de la guerre?
- Si Onésime était francophone, parlait-il la même langue que ses camarades anglophones? Comment communiquaient-ils?
- Tous les Canadiens français voulaient-ils participer à cette guerre?

PÉRIODE 2: Investigation - Les multiples visages de la participation (60 min)

1. ÉTAPE 4: Stations d'exploration (40 min)

Les élèves visitent 4 stations en rotation (10 min chacune) pour découvrir différentes perspectives:

STATION 1: Les volontaires francophones - Entre devoir et division

- Lire l'extrait de l'article '[Le jour du Souvenir](#)' sur le Royal 22e Régiment
- Découvrir le jeu Joffre comme tradition culturelle ramenée du front
- Comprendre la CRISE DE LA CONSCRIPTION (1917):
 - Pourquoi les francophones s'opposaient majoritairement à la conscription obligatoire
 - Division profonde Canada anglais vs Canada français

Question de réflexion: Comment Onésime Laliberté vivait-il cette double réalité - être fier de servir ET savoir que plusieurs dans sa communauté s'opposaient à la guerre?

STATION 2: Les Canadiens noirs - Le 2e Bataillon de construction

- Lire l'extrait de l'article '[Honorer l'histoire des Noirs](#)' sur le 2e Bataillon
- Découvrir que les Noirs canadiens voulaient servir mais ont été REFUSÉS dans les unités de combat régulières



- Comprendre leur rôle dans la construction (routes, tranchées, infrastructures) - travail ESSENTIEL mais non reconnu comme 'héroïque'

Question de réflexion: Si on voulait créer un jeu de cartes qui honore TOUS les soldats canadiens, quelles cartes ajouterions-nous au jeu Joffre?

STATION 3: Les soldats autochtones et sikhs - Contributions oubliées

- Lire sur les soldats autochtones qui ont servi malgré l'absence de droits de citoyenneté au Canada
- Découvrir la contribution des soldats canadiens d'origine sikhe
- Comprendre l'ironie: défendre un pays qui ne leur reconnaissait pas l'égalité

Question de réflexion: Pourquoi ces soldats ont-ils choisi de servir malgré la discrimination?

STATION 4: Les batailles et la souveraineté canadienne

- Analyser une carte des batailles: Vimy, Beaumont-Hamel, Ypres, Passchendaele, Gallipoli
- Comprendre: première fois que les forces canadiennes combattent comme UNITÉS DISTINCTES (pas seulement sous commandement britannique)
- Lien avec la souveraineté: succès militaires = reconnaissance internationale = plus d'autonomie du Canada

Question de réflexion: Comment une victoire militaire peut-elle aider un pays à devenir plus indépendant?

ÉTAPE 5: Mise en commun (20 min)

- Retour en grand groupe: chaque station partage 2-3 découvertes importantes
- L'enseignant note les éléments clés au tableau/tableau blanc
- Faire ressortir les contradictions et complexités: volontaires vs conscrits, fierté vs division, contributions vs discrimination



PÉRIODE 3: Synthèse et transfert (45-60 min)

1. ÉTAPE 6: Création d'une 'Nouvelle carte Joffre' (30 min)

TÂCHE CRÉATIVE (individuelle ou en équipe de 2):

Les élèves créent une nouvelle carte à ajouter au jeu Joffre qui représente un groupe ou une réalité que le jeu original ne montre pas.

Critères:

- Choisir UN groupe (2e Bataillon, soldats autochtones, soldats sikhs, conscrits francophones, etc.)
- Dessiner/concevoir la carte avec symboles appropriés
- Expliquer (au verso): Qui sont-ils? Quelle a été leur contribution? Pourquoi méritent-ils d'être représentés?
- Déterminer la 'valeur' de la carte (+/- points?) et justifier ce choix

2. ÉTAPE 7: Discussion finale - Lien avec la souveraineté (15-30 min)

QUESTION CENTRALE À DISCUTER:

"Comment la participation du Canada à la Première Guerre mondiale - malgré toutes ses divisions et contradictions - a-t-elle contribué au développement de la souveraineté canadienne?"

Pistes pour guider la discussion:

- Statut de Westminster (1931) - le Canada obtient plus d'autonomie en affaires étrangères APRÈS la guerre
- Reconnaissance internationale des exploits militaires canadiens (surtout Vimy)
- Le Canada commence à avoir sa propre 'voix' distincte de la Grande-Bretagne
- MAIS: divisions internes (francophones/anglophones) montrent aussi les défis d'être une nation unie



PÉRIODE 4 (OPTIONNELLE): Prolongement et évaluation

Activités de prolongement possibles:

- Visiter virtuellement le Mémorial de Vimy ou le Centre Juno Beach
- Lire un album jeunesse sur la 1ère GM (voir suggestions dans l'article 'Le jour du Souvenir')
- Rechercher si des membres de leur famille ont participé à la guerre
- Organiser un tournoi de Joffre en classe pour transmettre la tradition!



aplc.ca

Créé avec l'aide de *Clauded.ai*