

PLAN DE LEÇON

Le jeu Joffre, d'une guerre à l'autre

9e année – Études sociales – Alberta

Version mise à jour selon l'ébauche du curriculum d'études sociales 7 à 9, juin 2026.

ALIGNEMENT CURRICULAIRE

Champ	Détails
Idee organisatrice	Temps et lieu : L'exploration des relations dynamiques entre les personnes, le lieu et le temps appuie la compréhension des perspectives et des événements pour donner un sens au monde.
RA2 – Indépendance(Période 1)	Question directrice : Comment le Canada est-il devenu une nation plus indépendante et a-t-il élargi les droits démocratiques? Résultat d'apprentissage : Les élèves expliquent comment le Canada a acquis son indépendance et élargi ses droits démocratiques.
RA3 – Rôle du Canada durant la 2e GM(Périodes 2 à 5)	Question directrice : Comment la Deuxième Guerre mondiale a-t-elle façonné l'indépendance du Canada? Résultat d'apprentissage : Les élèves examinent comment l'identité du Canada a été façonnée par son rôle indépendant durant la Deuxième Guerre mondiale et par son influence mondiale croissante.
Connaissances ciblées	RA2 : Déclaration Balfour (1926) et Statut de Westminster (1931) – transition de colonie autonome à nation souveraine; contrôle de la politique étrangère; droit de vote des femmes; Célèbres cinq et affaire « personne ». RA3 : Déclaration de guerre indépendante (1939); plus d'un million de Canadiens enrôlés; contributions au champ de bataille : défense de Hong Kong (1941), raid de Dieppe (1942), campagne d'Italie (1943), jour J/Normandie (1944), libération France/Belgique/Pays-Bas (1944-1945); Force 136 (Canadiens d'origine chinoise); transmetteurs en code cri. ⚠ Bataille de l'Atlantique – plus explicitement nommée dans l'ébauche 2026 (enrichissement facultatif). ⚠ Contribution des femmes (SFARC, CWAC, SFMRC, infirmières, Elsie MacGill) – retirée de l'ébauche 2026 (enrichissement facultatif).
Habiletés et procédures	RA2 : Analyser comment Balfour (1926) et le Statut de Westminster (1931) ont transformé l'indépendance politique du Canada. Expliquer en quoi la prise de contrôle de la politique étrangère a contribué au développement du Canada en tant que nation souveraine. Expliquer comment la cause des Célèbres cinq a changé la répartition du

	pouvoir politique. Comparer comment l'indépendance politique et l'élargissement des droits ont contribué à des changements dans l'identité canadienne. RA3 : Analyser comment la déclaration de guerre indépendante de 1939 a démontré la souveraineté grandissante du Canada. Expliquer comment la participation à la 2e GM a contribué au développement du Canada en tant que nation autonome. Utiliser des preuves de batailles pour expliquer les contributions du Canada au succès des Alliés. Expliquer l'importance des contributions des Canadiens d'origine chinoise et des transmetteurs en code cri.  Nouvelle habileté-synthèse : Évaluer la mesure par laquelle la Deuxième Guerre mondiale a été un tournant du développement du Canada en tant que nation indépendante et influente.
Durée	4–5 périodes
Œuvres littéraires	Quand ils sont venus, Andrée Poulin • Otto, Tomi Ungerer
Sources primaires	Fiches historiques d'Anciens Combattants Canada (10 fiches fournies)

[Vidéo d'introduction des concepts à l'étude](#)

[Diaporama pour le plan de leçon](#)

MISE EN CONTEXTE POUR L'ENSEIGNANT·E

Ce plan de leçon adapte l'activité du jeu Joffre (développée pour la 7e année) pour la 9e année. Il existe deux scénarios de départ selon que les élèves ont déjà joué au Joffre en 7e année ou non. Les deux chemins convergent à partir de la Période 2.

Le jeu Joffre en deux mots

Le jeu de cartes Joffre est un jeu traditionnel québécois ramené des tranchées de la Première Guerre mondiale par le soldat francophone Onésime Laliberté. Le jeu met en scène quatre grandes puissances : la France (rouge/Joffre), l'Allemagne (brun/Kaiser), l'Angleterre (bleu) et la Russie (vert). On cherche à obtenir la carte Joffre (+5 points) et à éviter le Kaiser (–3 points). Le jeu est encore joué aujourd'hui dans certaines régions du Québec. En 9e année, le jeu sert de pont entre les deux guerres mondiales : les élèves observent quelles grandes puissances demeurent les mêmes et quels nouveaux joueurs (États-Unis, Japon) font leur apparition – ce qui reflète la transformation de l'ordre mondial.

SCÉNARIO A – Les élèves connaissent le jeu Joffre (introduction faite en 7e année)

PÉRIODE 1A – Réactivation et pont entre les deux guerres

Scénario A – élèves connaissant le Joffre

Étape 1 : Retour sur le jeu Joffre

Sortir le jeu de cartes (ou afficher des images au tableau). Poser la question d'accroche :

« Vous vous souvenez du jeu Joffre en 7e année. Les quatre pays du jeu, c'était la France, l'Allemagne, l'Angleterre, la Russie. Si on refaisait ce jeu en 1939... qu'est-ce qui aurait changé? Qu'est-ce qui serait resté pareil? »

Laisser les élèves répondre, puis faire émerger collectivement :

- Les mêmes grandes puissances européennes s'affrontent à nouveau
- Deux nouveaux joueurs majeurs : les États-Unis et le Japon
- La Russie est maintenant l'URSS (Union soviétique)
- Le Canada entre en guerre en 1939 en tant que nation souveraine – une semaine après la Grande-Bretagne, et non plus automatiquement

Étape 2 : Le pont – Vers l'indépendance ET l'élargissement des droits

Mini-leçon dialoguée. Poser la double question :

« Pourquoi le Canada peut-il maintenant choisir d'entrer en guerre? Et qui peut maintenant participer pleinement à la vie politique canadienne? Qu'est-ce qui a changé entre 1914 et 1939? »

Partie A – Indépendance politique (mini-leçon dialoguée)

- Contributions militaires canadiennes lors de la 1re GM → reconnaissance internationale
- Rapport Balfour (1926) → reconnaissance de l'autonomie des dominions
- Statut de Westminster (1931) → indépendance législative officielle
- 1939 : le Canada entre en guerre une semaine après la Grande-Bretagne – premier signe visible de souveraineté

Partie B – Simulation d'audience judiciaire : l'affaire « personne »

Activité recommandée par le guide de progression du conseil scolaire pour cette semaine précise du calendrier (semaine 5, octobre) : une simulation d'audience plutôt qu'un exposé magistral.

Mise en contexte à présenter aux élèves :

- L'article 24 de l'AANB (1867) permettait au gouverneur général de convoquer des « personnes qualifiées » au Sénat. Le gouvernement a interprété « personnes » comme signifiant uniquement des hommes.
- Cinq femmes de l'Alberta – Emily Murphy, Henrietta Muir Edwards, Nellie McClung, Louise McKinney et Irene Parlby – contestent cette interprétation.

Déroulement de la simulation (répartir la classe en 3 groupes/rôles) :

- Rôle 1 – Les Célèbres cinq : préparer et présenter l'argument voulant que « personnes » inclue les femmes
- Rôle 2 – La Cour suprême du Canada (1928) : entendre l'argument et rendre un jugement (historiquement : NON, à l'unanimité)
- Rôle 3 – Le Conseil privé de Londres (1929), plus haute cour d'appel à l'époque : entendre l'appel et rendre le jugement final

Révélation finale – lire à voix haute la citation historique de Lord Sankey (18 octobre 1929) :

« L'exclusion des femmes de toutes les fonctions publiques est un vestige d'une époque plus barbare que la nôtre... À ceux qui demandent pourquoi le mot [personnes] devrait inclure les femmes, la réponse évidente est : pourquoi ne le devrait-il pas? »

Débriefage : cette décision a établi la doctrine de « l'arbre vivant » – l'idée que la Constitution doit évoluer avec la société plutôt que rester figée. Peu après, en 1930, Cairine Wilson est devenue la première femme sénatrice du Canada.

Question de synthèse (couvre les deux HP sur les Célèbres cinq et la comparaison indépendance/droits) :

« En quoi ces deux chemins – devenir plus indépendant ET élargir les droits – ont-ils changé qui pouvait participer à la vie politique canadienne? »

RESSOURCES

[Documents pour les élèves :](#)

- Document élève A-1 : Tableau comparatif « Grandes puissances 1914 vs 1939 » (à remplir durant l'étape 1)
- Document élève A-3 : Cartes de rôle pour la simulation (Célèbres cinq / Cour suprême / Conseil privé) + fiche de la citation de Lord Sankey

Vidéo suggérée : « Le Club des Cinq et l'affaire des personnes » (~5-6 min, voir ressources du conseil scolaire)

SCÉNARIO B – Les élèves ne connaissent pas le jeu Joffre (introduction en 9e année)

PÉRIODE 1B – Découverte du jeu Joffre et pont entre les deux guerres

Durée : 60 min | Scénario B – élèves sans connaissance préalable du Joffre

Étape 1 : Découverte du jeu Joffre

Présenter le jeu de cartes Joffre en montrant des images ou un vrai jeu (ou la version imprimable disponible en ligne).

Règles résumées :

- 4 pays représentés : France (rouge/carte Joffre), Allemagne (brun/carte Kaiser), Angleterre (bleu), Russie (vert)
- Objectif : obtenir la carte Joffre (+5 points), éviter le Kaiser (-3 points)
- Optionnel : jouer une courte partie de démonstration

Contexte historique à présenter :

- Onésime Laliberté, soldat francophone de Saint-Anselme (Bellechasse), ramène ce jeu des tranchées
- Le jeu était joué dans les tranchées pour combattre l'ennui et le stress
- Toujours joué aujourd'hui dans certaines régions du Québec – tradition transmise de génération en génération
- Le nom « Joffre » réfère au général français Joseph Joffre; « Kaiser » à l'empereur allemand

RESSOURCES

Documents pour les élèves :

- Document élève B-1 : Fiche de découverte du jeu Joffre (règles + questions de réflexion initiales)
- Version imprimable du jeu Joffre OU jeu physique (disponible sur le site de l'IRÉPI, Université Laval)

Étape 2 : Questions d'activation de la pensée critique

Avant d'aller plus loin, poser ces questions oralement :

- Pourquoi un soldat francophone a-t-il ramené ce jeu du front européen?
- Que nous révèle ce jeu sur l'expérience des soldats canadiens?
- Si Onésime était francophone, comment communiquait-il avec ses camarades anglophones?
- Tous les Canadiens français voulaient-ils participer à cette guerre?

Étape 3 : Pont vers la 2e GM – Les puissances changent (25 min)

Enchaîner immédiatement sur la question :

« Si on refaisait ce jeu en 1939... qu'est-ce qui aurait changé? Qu'est-ce qui serait resté pareil? »

Puis présenter le contenu de l'Étape 2 du Scénario A – RA2 – incluant la simulation d'audience judiciaire sur l'affaire « personne » (voir détails complets ci-dessus).

Inspiré par les documents de [CESD](#) – Créé avec l'aide de [Claude.ai](#) et Notebook LM

RESSOURCES

Documents pour les élèves :

- Document élève B-2 : Tableau comparatif « Grandes puissances 1914 ou 1939 » (à remplir)
- Document élève B-3 : Ligne du temps vierge « Du sacrifice à la souveraineté » (à compléter)

PÉRIODES 2 À 5 – COMMUN AUX SCÉNARIOS A ET B

À partir d'ici, les deux groupes suivent le même cheminement pédagogique. Ces périodes relèvent maintenant du RA3 (rôle du Canada durant la 2e GM) – voir le tableau d'alignement.

PÉRIODE 2 – Entrer dans la guerre par les émotions – Les albums

Scénarios A et B

Étape 3/4 : Lecture des albums

Ces deux œuvres servent d'accroche affective avant l'étude des fiches historiques. Elles permettent aux élèves d'entrer dans la complexité morale de la guerre par des récits personnels.

Album 1 : Quand ils sont venus, Andrée Poulin * (livre qui aborde des éléments sensibles)**

Lecture à voix haute par l'enseignant-e. Questions de discussion après la lecture : Depuis quel point de vue vit-on la guerre dans cet album? Qu'est-ce que ça dit sur ce que « participer à la guerre » peut vouloir dire? Quels personnages pourraient correspondre aux « cartes » d'un nouveau jeu Joffre?

Album 2 : Otto, Tomi Ungerer

Lecture d'extraits sélectionnés ou visionnement d'une lecture illustrée disponible en ligne (educalire.fr). Questions de discussion : Quels pays reconnaît-on dans cette histoire? Y a-t-il des « bons » et des « méchants » clairement définis? Comment l'histoire d'Otto déconstruit-elle la vision binaire de la guerre? Qu'est-ce qu'un ourson en peluche peut nous apprendre sur la guerre que les fiches historiques ne peuvent pas?

Étape mise en lien avec le jeu Joffre

« Si on devait ajouter des personnages à un jeu de cartes pour raconter la 2e Guerre mondiale – comme Otto, ou les personnages de Quand ils sont venus – qui choisiriez-vous? Pourquoi? »

Notez les réponses au tableau. Elles alimenteront directement la tâche de création de la Période 4.

RESSOURCES

Exemplaires des albums (bibliothèque scolaire ou photocopies d'extraits sélectionnés)

[Documents pour les élèves :](#)

- Document élève 2-1 : Journal de réflexion – « Ce que les albums m'ont appris sur la guerre » (2 entrées, une par album)

Lien vers l'extrait en ligne d'Otto : <http://www.educalire.fr/extrait-otto.php>

PÉRIODE 3 – Stations : Les contributions canadiennes à la 2e GM

Scénarios A et B

Les élèves visitent les stations en rotation (10–11 min chacune) en utilisant les fiches d'Anciens Combattants Canada comme sources primaires. Une feuille de route guide leur parcours.

Station	Sujet	Source / Fiche	Question de réflexion
1. Sur terre, en mer, dans les airs ⚠ Voir note	La carte des batailles canadiennes	Fiches : Bataille de l'Atlantique (⚠ enrichissement), Jour J/Normandie, Campagne d'Italie, Belgique, Pays-Bas, Hong Kong, Dieppe	Quelles batailles montrent que le Canada agit maintenant comme une puissance militaire indépendante?
2. Force 136 – profil biographique	Canadiens d'origine chinoise en mission secrète en Asie du Sud-Est	Vidéo : « Force 136 : Héros canadiens-chinois »; fiche de profil biographique à compléter	Recherche courte : qui était cette personne, quelle a été sa mission, et pourquoi son service contraste-t-il avec les droits civiques limités des Canadiens d'origine chinoise à l'époque?
3. Transmetteurs en code cri	Charles Checker Tompkins (Alberta) et autres, codage en langue crie	Fiche : Les vétérans autochtones	Comment ce rôle unique illustre-t-il à la fois la contribution extraordinaire et l'ironie de la situation des peuples autochtones?
4. Communautés diversifiées	Soldats autochtones (hors code cri)	Fiches : Les vétérans autochtones + albums Quand ils sont venus / Otto	Qui ne voit-on pas dans le jeu Joffre? Qui risque d'être oublié dans les récits de guerre?
5. Le coût humain	Dieppe (916 morts, ~1 950 prisonniers) et Hong Kong (550 morts)	Fiches : Le raid sur Dieppe, La défense de Hong Kong	Comment honore-t-on les sacrifices de soldats tombés dans des batailles qui semblaient des défaites?

abc

Approfondissement – Station 3 : comment fonctionnait le code cri?

Exemple concret à présenter aux élèves : les soldats créaient un dictionnaire de mots cris pour représenter des termes militaires sans équivalent direct. Par exemple, le mot cri pour « grand oiseau » ou « faucon » pouvait signifier « bombardier »; un mot pour « tortue » pouvait signifier « char d'assaut ». Comme la langue crie n'avait pas de forme écrite standardisée et était inconnue des services de renseignement ennemis, le code était pratiquement incassable.

Tâche d'explication écrite (remplace la question orale informelle) : « En 3–4 phrases, explique pourquoi le système de codage basé sur la langue crie a été si important pour les communications alliées, et pourquoi son fonctionnement dépendait du fait qu'il était pratiquement indéchiffrable pour l'ennemi. »

Stations 1 et 2 : la Station 1 (Bataille de l'Atlantique) reste en enrichissement facultatif (non explicitement exigée par l'ébauche 2026).

RESSOURCES

Documents pour les élèves :

- Document élève 3-1 : Feuille de route des stations (tableau avec espace pour notes + réponse à la question de réflexion de chaque station)

Fiches Anciens Combattants Canada à imprimer et plastifier pour chaque station : Bataille de l'Atlantique (optionnel), Jour J et Normandie, Campagne d'Italie, Libération de la Belgique, Libération des Pays-Bas, Défense de Hong Kong, Raid sur Dieppe, Les vétérans autochtones

Vidéo Force 136 : « Héros canadiens-chinois » (~17 min) + gabarit de profil biographique (Station 2)

Minuterie de 10 min affichée au tableau

PÉRIODE 4 – Synthèse : Créer la nouvelle version du jeu Joffre

Scénarios A et B

Tâche de création

En équipes de 2–3, les élèves conçoivent 3 nouvelles cartes à ajouter au jeu Joffre pour représenter la 2e Guerre mondiale.

Critères pour les 3 cartes :

Carte « groupe diversifié » : représente les femmes (enrichissement), les transmetteurs en code cri, la Force 136 ou les soldats autochtones

Carte « bataille ou théâtre d'opérations » : une contribution militaire clé du Canada (Hong Kong, Dieppe, Italie, Jour J, libération de l'Europe)

Carte « Canada souverain » : un symbole qui distingue le Canada des alliés britanniques (ex. : le Canada choisit d'entrer en guerre – 1 semaine après la G.-B.)

Chaque carte doit inclure : Nom du personnage/groupe/événement; Illustration ou symbole; Valeur de la carte (+/- points) avec justification écrite; Au verso : une phrase expliquant le lien avec la souveraineté ou l'identité canadienne

RESSOURCES

Documents pour les élèves :

- Document élève 4-1 : Gabarit de carte Joffre (format carte à jouer, recto/verso, 3 exemplaires par équipe)

Matériel : crayons de couleur, marqueurs, colle, ciseaux

Exemples de cartes originales du jeu Joffre (affichés ou distribués comme référence visuelle)

PÉRIODE 5 – Discussion finale et évaluation

Durée : 45 min | Scénarios A et B

Discussion structurée

Question centrale (inchangée – correspond directement à la nouvelle habileté-synthèse du RA3) :

« De quelle façon la participation du Canada dans la Deuxième Guerre mondiale – en tant que nation souveraine – a-t-elle transformé son rôle dans le monde? »

Structurer la discussion autour de trois axes :

AVANT (1914)	ENTRE-DEUX (1919–1939)	APRÈS (1939–1945)
Le Canada combat sous tutelle britannique (Corps canadien = unités distinctes, mais sous commandement britannique)	Rapport Balfour (1926) + Statut de Westminster (1931) → autonomie législative et diplomatique (RA2)	Le Canada entre en guerre souverainement. La princesse Margriet naît à Ottawa (1943). Les Pays-Bas envoient des tulipes chaque printemps depuis 1945.

Évaluation

Deux options d'évaluation selon le choix de l'enseignant·e :

Option 1 – Évaluation des connaissances : Les cartes créées (Période 4) Critères d'évaluation des cartes : Exactitude historique (les faits correspondent aux fiches Anciens Combattants); Justification de la valeur de la carte (raisonnement clair et fondé); Lien explicite avec la souveraineté ou l'identité canadienne (phrase au verso)
Option 2 – Évaluation de la compréhension : Réflexion écrite « En quoi le Canada de 1945 est-il différent du Canada de 1914? Qu'est-ce que la guerre a changé dans le rôle du Canada dans le monde? » (1 paragraphe structuré : affirmation + preuve tirée des fiches + lien avec la souveraineté)
 RESSOURCES <u>Documents pour les élèves :</u> - Document élève 5-1 : Grille d'évaluation des cartes Joffre (3 critères, 4 niveaux) - Document élève 5-2 : Cadre de rédaction pour la réflexion écrite (amorce de phrase + espace pour affirmation/preuve/liens)

DIFFÉRENCIATION ET NOTES PÉDAGOGIQUES

Élèves ayant besoin de soutien supplémentaire

Fournir un lexique des termes clés (souveraineté, dominion, conscription, alliance, armistice); Réduire le nombre de stations à visiter (au choix de l'enseignant·e, en gardant les Stations 2-3-4-5 – toutes liées à des connaissances confirmées; la Station 1 reste optionnelle); Permettre la création d'une seule carte Joffre au lieu de trois; Fournir des amorces de phrases pour la réflexion écrite

Élèves en enrichissement

Rechercher d'autres transmetteurs en code autochtones en Amérique du Nord (ex. : Navajo Code Talkers) et comparer; Explorer le rôle de la Force 136 en détail et créer une fiche supplémentaire; Analyser pourquoi certaines contributions (femmes, peuples autochtones) ont été reconnues plus tardivement; Organiser un vrai tournoi de Joffre en classe avec les nouvelles cartes créées

Continuité avec la 7e année – Note pour l'enseignant·e

Le jeu Joffre devient un fil conducteur sur deux années. La nuance essentielle entre les deux niveaux est la suivante : en 7e année, le Canada combat SOUS commandement britannique (Corps canadien = unités distinctes mais sous tutelle). En 9e année, le Canada combat AUX CÔTÉS des Alliés EN TANT QUE nation souveraine. Cette progression est au cœur du RA3 de 9e année. Les élèves du Scénario A pourront faire ce saut cognitif explicitement.

RESSOURCES

[Documents pour les élèves](#)

[Guide pédagogique – La 2e Guerre mondiale](#)

[Les Anciens Combattants](#)

[Peuples autochtones et l'histoire militaire canadienne du 20e siècle](#)

[Projet Mémoire](#)

[Collection Deuxième Guerre mondiale – Encyclopédie canadienne](#)

[Transmetteurs en code cri – plan de leçon](#)