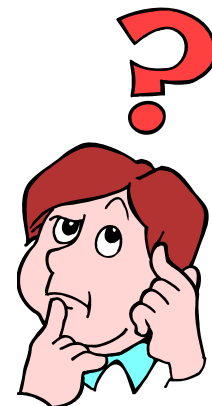


# Jeu questionnaire

Avant la sortie au Musée de la civilisation au Musée de l'Amérique française  
ou au Centre d'interprétation de Place-Royale

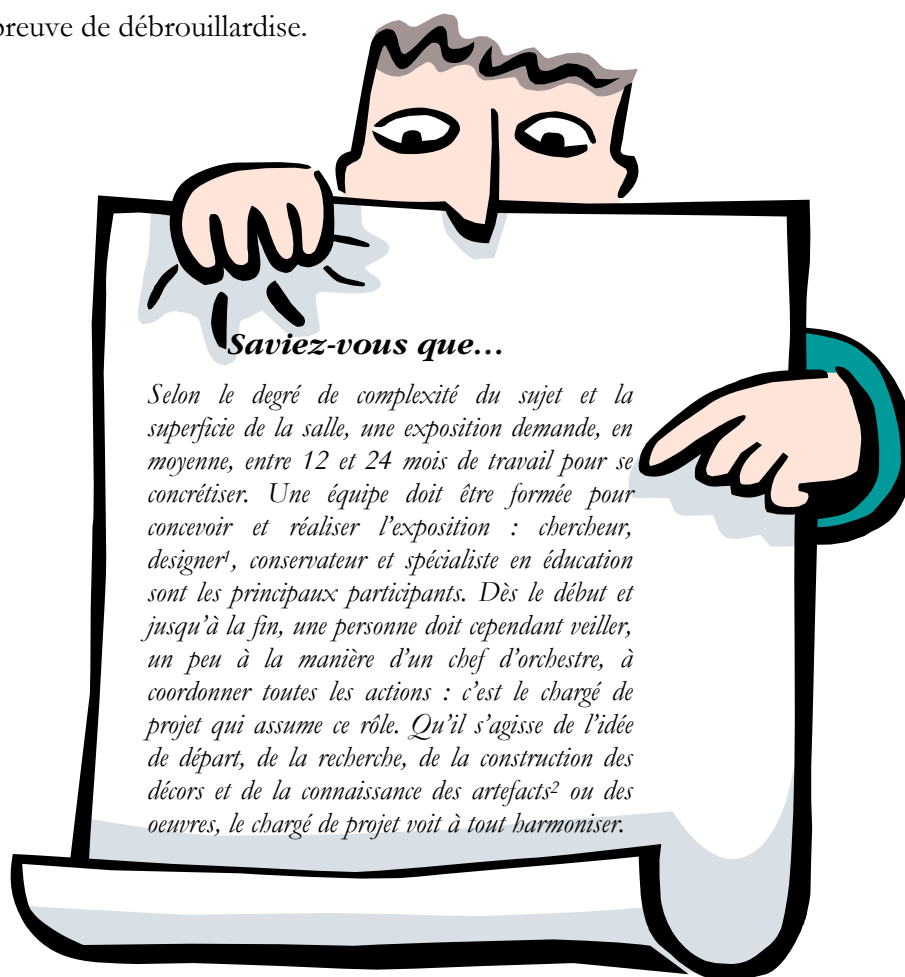


Nom : \_\_\_\_\_ Groupe : \_\_\_\_\_

Vous visiterez prochainement un musée, un centre d'interprétation ou un site patrimonial avec votre classe. L'activité qui suit vous aidera à tirer profit de cette sortie.

Imaginez que vous avez été choisi(e) pour concevoir un jeu questionnaire portant sur l'exposition que vous visiterez bientôt. Votre mandat : susciter la curiosité à l'égard du sujet abordé au cours de la visite. Le public cible : les élèves de votre classe.

À vous de jouer! Faites preuve de débrouillardise.



<sup>1</sup> Le designer propose et de conçoit l'environnement dans lequel seront présentés les objets. C'est le metteur en scène de l'exposition.

<sup>2</sup> Un artefact est un objet utilisé, modifié ou fabriqué par l'homme

Avant de formuler les questions de votre jeu, arrêtez-vous un peu pour réfléchir à ce que vous pourrez découvrir lors de votre sortie. Attention! Tout comme les spécialistes, vous aurez à faire des choix. On ne peut pas tout présenter et tout expliquer dans une salle d'exposition. Mais comment procéder? Par où commencer?

Cherchez d'abord à mieux connaître le sujet de l'exposition que vous visiterez. Découvrez, sur Internet ou à la bibliothèque, la description qu'on en fait et cherchez la signification exacte des termes utilisés. Puis, explorez plus en profondeur le sujet. Multipliez les sources fiables afin de bien faire le tour de la question. Résumez, en quelques lignes, le sujet étudié :

---

---

---

---

---

---

---

**Utilisez le tableau A de la page 3 pour inscrire les réponses aux questions 1, 2, 3 et 4.**

1. Indiquez à l'endroit prévu dans le tableau, le titre de l'exposition ou de l'activité qui sera proposée à votre classe lors de votre prochaine sortie.
- 2- Maintenant, en vous inspirant de votre recherche, imaginez trois (3) ou quatre (4) grandes idées pouvant être développées sur le sujet. Ces idées pourraient constituer les grands thèmes traités par le musée ou le site visité. Inscrivez-les au bon endroit dans le tableau.
- 3- Dans une exposition, les thèmes retenus sont généralement subdivisés en sous-thèmes. Précisez, pour votre part, un minimum de deux (2) sous-thèmes à explorer par thème. Inscrivez-les au bon endroit dans le tableau.
- 4- Finalement, rendez l'exposition imaginée plus concrète. Identifiez un objet ou une œuvre, rencontré au hasard de vos recherches, qui vous semble incontournable pour illustrer chacun des sous-thèmes abordés. Inscrivez les noms ou les titres au bon endroit dans le tableau.

Observez bien votre tableau. Toute la structure de l'exposition imaginée vous apparaîtra maintenant d'un seul coup d'œil. Votre travail de préparation des questions en sera d'autant facilité.

Utilisez le tableau B de la page 3 pour inscrire  
les questions de votre jeu.

Composez une question pour chacun des sous-thèmes abordés, pour un maximum de huit (8). Soyez imaginatif(ve). Formulez vos questions de façon à susciter la curiosité des autres élèves. Intrigués, ils ne manqueront pas de vérifier sur place si vos choix étaient judicieux et vos réponses exactes. N'oubliez pas cependant de fournir les réponses à votre enseignant(e)!...

Qui sait où l'inspiration et la curiosité vous conduiront! Peut-être recevrez-vous un autre mandat : celui d'organiser un grand jeu questionnaire à votre retour en classe.

Bonne visite!

Profitez-en pour accumuler le plus d'informations possible. Prenez des notes au besoin.

Comparez vos connaissances avec les informations présentées.

Observez le choix d'objets ou d'œuvres effectué par les spécialistes.

## Tableau A

Titre de l'exposition ou de l'activité : \_\_\_\_\_

	Thème 1	Thème 2	Thème 3	Thème 4
	Sous-thème 1a	Sous-thème 2a	Sous-thème 3a	Sous-thème 4a
Objets ou œuvres				
	Sous-thème 1b	Sous-thème 2b	Sous-thème 3b	Sous-thème 4b
Objets ou œuvres				

## Tableau B

### Questions

### Réponses

1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____
4. _____	_____
5. _____	_____
6. _____	_____
7. _____	_____
8. _____	_____