

INSTRUCTIONS POUR LE JEU DE PUISSANCE POLITIQUE

Activité 7

LE JEU DE PUISSANCE POLITIQUE

Buts :

Se familiariser avec :

- la hiérarchie et les rapports de pouvoir propres au régime politique canadien;
- les organes du gouvernement, le nom et le visage des grands personnages qui gouvernent le Canada, ses provinces et ses territoires; et
- le fait que certains éléments du gouvernement, comme le premier ministre et la Chambre des communes, ont plusieurs fonctions ou sous-groupes.

Sources suggérées :

Le Guide de la Chambre des communes du Canada inclus dans ce guide ou disponible à l'adresse suivante :

<http://www.parl.gc.ca/information/about/process/house/guide/guide-f.html>.

Les info-capsules dans ce guide.

L'Encyclopédie canadienne;

Les sites Web énumérés à la fin du guide;

les sites Web des gouvernements provinciaux et territoriaux;

Le site Web des Commissaires des territoires (http://www.a-inc-inac.gc.ca/ps/nap/comm_f.html); et

Les sites Web des lieutenants-gouverneurs.

Directives

Cette activité a pour but de permettre aux utilisateurs de mieux connaître les rôles de certains éléments du gouvernement. Servez-vous de la «Grille de la hiérarchie du pouvoir» qui suit comme modèle de jeu de cartes ou comme une liste préliminaire pour un projet de recherche plus important. Nous vous invitons à créer une autre grille, semblable à la « Grille de la hiérarchie du pouvoir » afin d'étudier les responsabilités des différentes personnes et différents éléments du gouvernement.

1. Jeu de cartes

Créez un jeu de cartes à l'aide de la feuille d'activité «Grille de la hiérarchie du pouvoir». Ces cartes peuvent être utilisées de différentes façons (en ayant recours à une ou plusieurs méthodes selon le temps et les niveaux d'aptitude) afin de faire ressortir les rôles et les responsabilités des divers éléments du gouvernement.

Suggestions :

- Demandez aux élèves d'interroger les autres, par ex. : « Qui est notre chef d'État ? » « Quelle est la différence entre le corps exécutif et le corps législatif ? »
- Remettez aux élèves le deuxième tableau qui suit dont vous aurez préalablement enlevé soit les éléments ou leurs rôles. Combien de cases vides les élèves peuvent-ils remplir sans consulter leurs cartes ?
- Numérisez ou téléchargez des photos de la gouverneure générale, du Premier ministre, etc. et demandez aux utilisateurs de trouver la carte correspondante.
- Si vous comptez des artistes ou des caricaturistes en herbe parmi vos élèves, encouragez-les à créer des illustrations sur leur paquet de cartes.

2. Micro-recherche

Demandez aux élèves ou aux groupes (selon le temps disponible et les niveaux de connaissances des participants) de devenir des « experts » dans l'un des domaines précisés et de faire une présentation devant la classe (affiches, présentations, jeu de rôle). Pendant qu'ils écoutent la présentation, les autres élèves peuvent travailler sur la Grille de la hiérarchie du pouvoir.