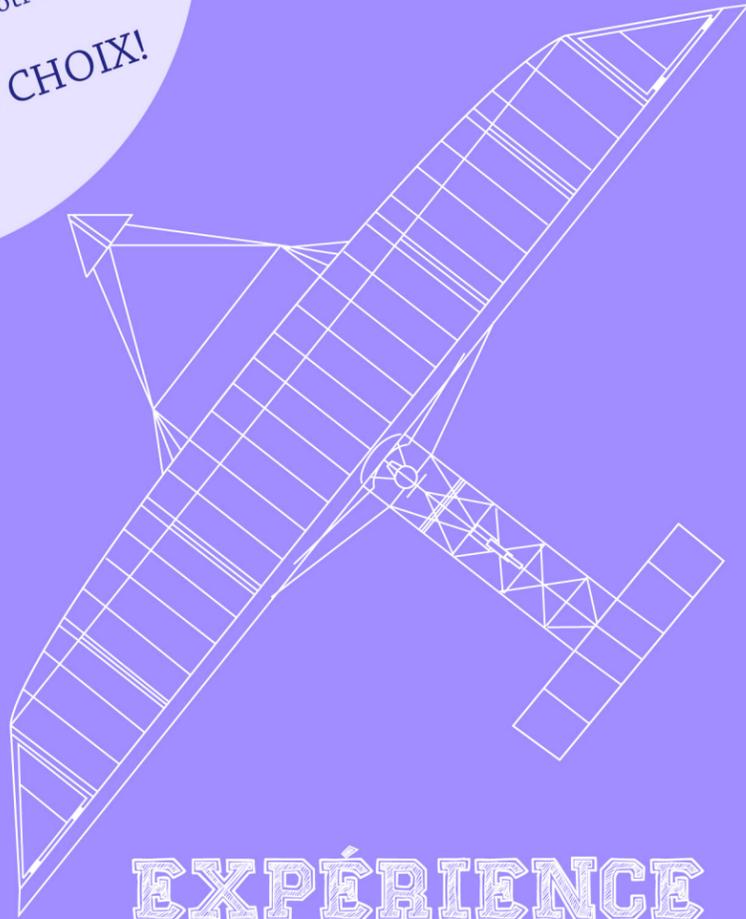


## ACTIVITÉS HORS-MUR

Le musée vous propose des activités hors-mur afin de faciliter la rencontre avec le musée. Vous avez le choix entre la visite d'un animateur à votre école ou une boîte de découverte que vous pouvez utiliser selon votre horaire.

FAITES VOTRE CHOIX!



## EXPÉRIENCE HUMAINE

Les élèves découvrent la carrière d'un ancien combattant par l'entremise de son récit, d'anecdotes, d'objets personnels et de photographies. Les élèves pénètrent au cœur de son histoire comme militaire au sein des Forces armées canadiennes.

Après la présentation, les élèves rédigent une carte postale destinée aux militaires de la BFC Bagotville en dépliant afin de les encourager et de leur transmettre un message d'espoir.

### CLIENTÈLE

2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle du primaire

### DURÉE

1 heure

### PRIX

250 \$

Un montant sera versé au Fonds du Coquelicot qui vient en aide aux anciens combattants de la Légion royale canadienne

### DOMAINES D'APPRENTISSAGES

Univers social  
Langues  
Histoire et éducation à la citoyenneté  
Enseignement moral

### COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exploiter l'information  
Exercer son jugement critique  
Mettre en œuvre sa pensée créatrice  
Se donner des méthodes de travail efficaces  
Structurer son identité  
Coopérer  
Communiquer de façon appropriée

### CLIENTÈLE

2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle du primaire

### DURÉE

1 heure 30 minutes

### PRIX

250 \$ / trousse + animateur  
Trousse numérique gratuite

### DOMAINES D'APPRENTISSAGES

Univers social  
Langues  
Sciences et technologie  
Arts

### COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Toutes les compétences transversales sont touchées par cette activité.

LA TROUSSE NUMÉRIQUE COMPORTE LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE AFIN QUE L'ENSEIGNANT PRÉSENTE L'ACTIVITÉ DE FAÇON AUTONOME. IL SUFFIT DE COMMUNIQUER AVEC LE MUSÉE ET LA TROUSSE SERA TRANSMISE PAR COURRIEL.

## RÉSEAU SHELBURNE

Le réseau Shelburne est un jeu de piste qui permet aux élèves d'entrer dans la peau de Louis Girard, aviateur de la Deuxième Guerre mondiale. Celui-ci doit déjouer les soldats allemands présents en France afin de retourner au Royaume-Uni. Pour se faire, les élèves doivent résoudre des énigmes dont les réponses donnent un code secret pour rejoindre le meilleur réseau d'évasion pour les aviateurs alliés, le réseau Shelburne.

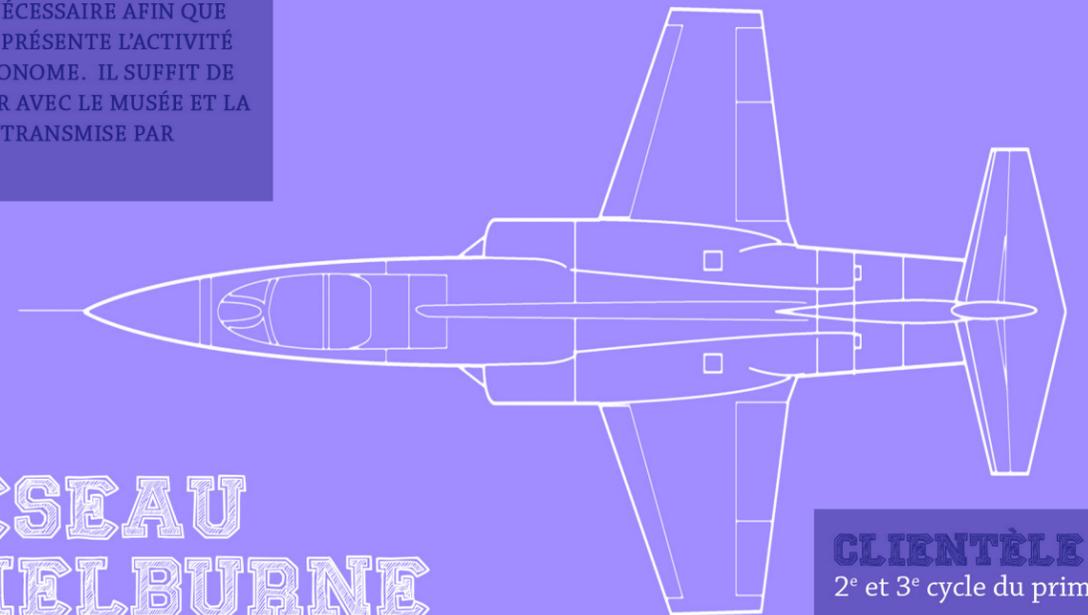
## BOÎTE DE DÉCOUVERTE

Tel un coffre au trésor, la boîte de découverte recueille une dizaine d'objets liés à l'aviation militaire canadienne. Les élèves observent et manipulent les objets afin de répondre à différentes questions d'ordre historique et technique.

Autour de l'un des 10 objets, les élèves doivent élaborer, en équipe, une histoire fictive liée à l'aviation militaire canadienne. On doit retrouver sur papier une période historique, un contexte et des personnages.

Les textes seront lus en classe.

Pour la trousse numérique, le musée vous fera parvenir un fichier contenant les photos des objets.



### CLIENTÈLE

2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle du primaire

### DURÉE

1 heure

### PRIX

Gratuit

### DOMAINES D'APPRENTISSAGES

Univers social  
Langues

### COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Toutes les compétences transversales sont touchées par cette activité.