

# PROGRAMME ÉDUCATIF 2025-2026 POUR LES JEUNES DU SECONDAIRE

LE CHAM EST FIER DE VOUS PRÉSENTER  
***LE CHOC DES CULTURES***



Centre d'histoire et d'archéologie  
de la Métabetchouane (CHAM)

243 rue Hébert (route 169) Desbiens  
G0W1N0

418-482-5588

<https://www.chamdesbiens.com>

[lepostedetraite@gmail.com](mailto:lepostedetraite@gmail.com)

## PRÉSENTATION

Le Centre d'histoire et d'archéologie de la Métabetchouane vous présente son programme éducatif pour les différents cycles du primaire. La réalisation de ce programme est en lien avec les expositions du CHAM qui offrent une rencontre unique entre l'archéologie du Québec et la naissance de notre pays via le commerce des fourrures.

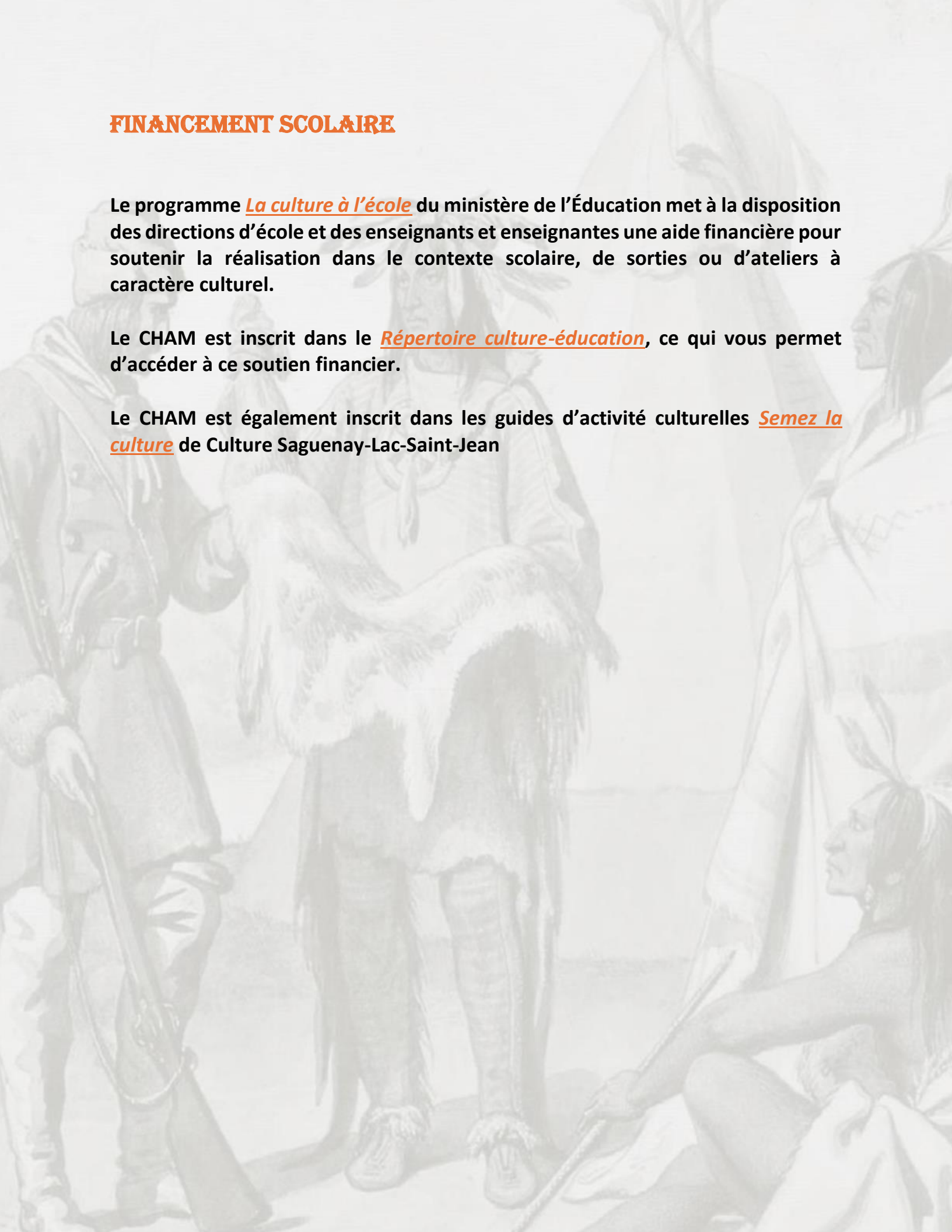


## FINANCEMENT SCOLAIRE

Le programme [La culture à l'école](#) du ministère de l'Éducation met à la disposition des directions d'école et des enseignants et enseignantes une aide financière pour soutenir la réalisation dans le contexte scolaire, de sorties ou d'ateliers à caractère culturel.

Le CHAM est inscrit dans le [Répertoire culture-éducation](#), ce qui vous permet d'accéder à ce soutien financier.

Le CHAM est également inscrit dans les guides d'activité culturelles [Semez la culture](#) de Culture Saguenay-Lac-Saint-Jean



# OFFRE PÉDAGOGIQUE DU CHAM (3 VOLETS)

## 1. VISITE DU CHAM ET ATELIERS

### 1.0 Informations générales

- Sur réservation (au musée)
- 4 heures, selon les besoins (incluant la visite intérieure, la visite extérieure, l'atelier sur l'archéologie et l'atelier sur le commerce des fourrures)
- 5\$ par étudiant secondaire (taxes en sus)
- Maximum 30 élèves par groupe, possibilité de 2 groupes à la fois

### 1.1 Ateliers

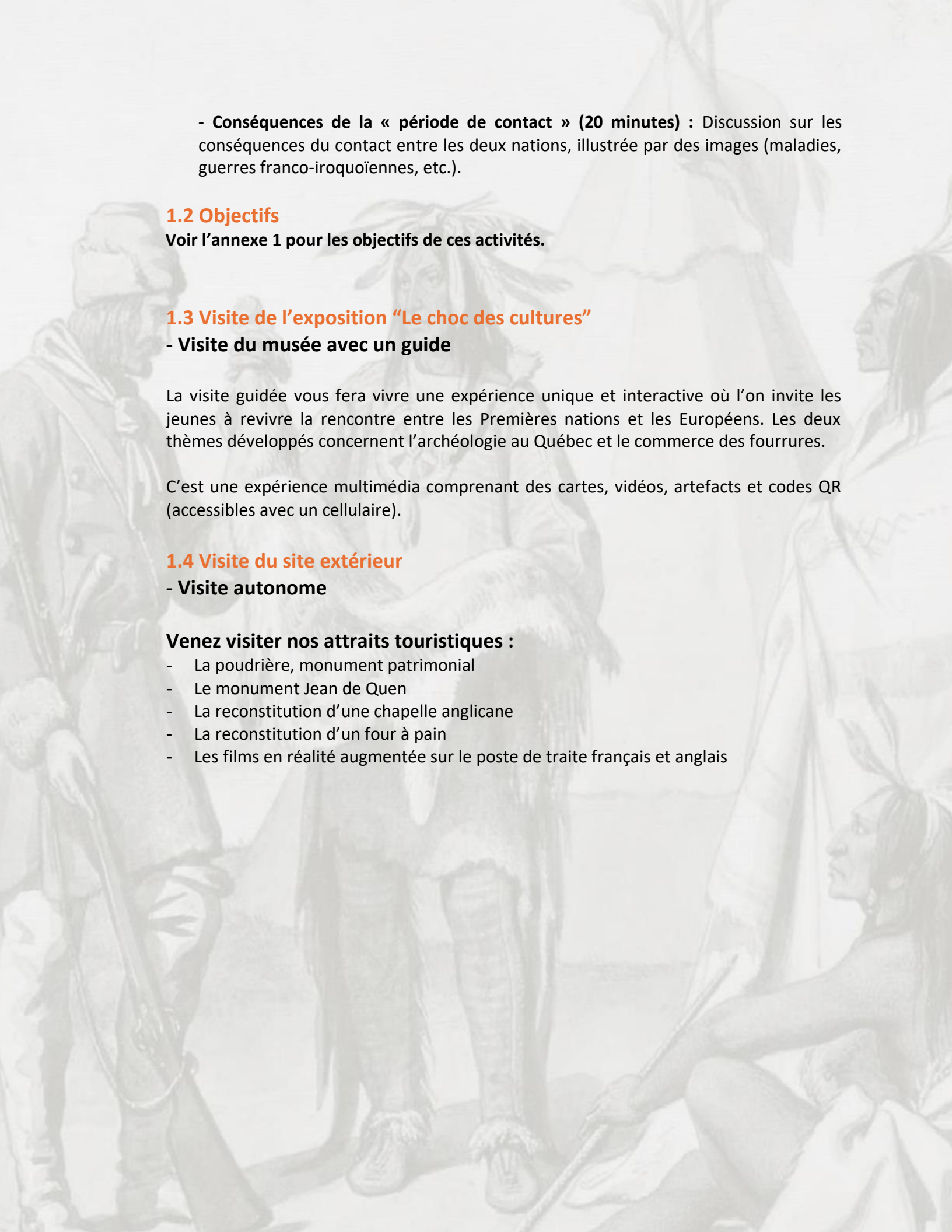
Cet atelier s'adapte facilement aux différents niveaux du secondaire. L'atelier mobile se divise en deux activités d'une durée de 1h respectivement : l'archéologie et le commerce des fourrures.

#### 1.1.1 L'archéologie (1h) :

- **L'Archéologie (généralités) (20 minutes)** : Activité associative et chronologique. Les élèves doivent associer une photo de la colonne de gauche avec celle de la colonne de droite, puis ordonner les lignes chronologiquement. Cette activité amènera une discussion sur le rôle de l'archéologie et ses méthodes.
- 
- **L'immigration d'Homo Sapiens et son évolution en Amérique (20 minutes)** : Activité associative reliant une photo de la colonne de gauche correspondant à des dates avec celle de la colonne de droite correspondant aux différentes périodes d'immigration d'Homo Sapiens en Amérique.
- 
- **Mode de vie des Premières Nations (20 minutes)** : Utilisation d'artefacts pour discuter des modes de vie des Premières Nations.

#### 1.1.2 Le commerce des fourrures (1h) :

- **Le choc de la rencontre (20 minutes)** : Activité associative consistant à relier une photo de gauche à une photo de droite illustrant une différence entre les deux cultures sur un même aspect (par exemple : la médecine, l'armement, etc.).
- **Les échanges (20 minutes)** : Discussion sur les échanges entre les Premières Nations et les Européens sous forme de troc, à l'aide d'artefacts.

- 
- **Conséquences de la « période de contact » (20 minutes)** : Discussion sur les conséquences du contact entre les deux nations, illustrée par des images (maladies, guerres franco-iroquoïennes, etc.).

## **1.2 Objectifs**

**Voir l'annexe 1 pour les objectifs de ces activités.**

## **1.3 Visite de l'exposition "Le choc des cultures"**

### **- Visite du musée avec un guide**

La visite guidée vous fera vivre une expérience unique et interactive où l'on invite les jeunes à revivre la rencontre entre les Premières nations et les Européens. Les deux thèmes développés concernent l'archéologie au Québec et le commerce des fourrures.

C'est une expérience multimédia comprenant des cartes, vidéos, artefacts et codes QR (accessibles avec un cellulaire).

## **1.4 Visite du site extérieur**

### **- Visite autonome**

#### **Venez visiter nos attraits touristiques :**

- La poudrière, monument patrimonial
- Le monument Jean de Quen
- La reconstitution d'une chapelle anglicane
- La reconstitution d'un four à pain
- Les films en réalité augmentée sur le poste de traite français et anglais

## **2. ATELIERS EN CLASSE LE CHOC DES CULTURES**

### **2.0 Informations générales**

- Sur réservation
- Frais de déplacement du musée de 100\$ (taxes en sus).
- Une activité (archéologie OU traite des fourrures), durée de 1h, 3\$ par élève (taxes en sus).
- Deux activités (archéologie ET traite des fourrures), durée de 2h (1h par activité), 5\$ par élève (taxes en sus).
- Maximum 30 élèves par groupe, possibilité de deux groupes à la fois.

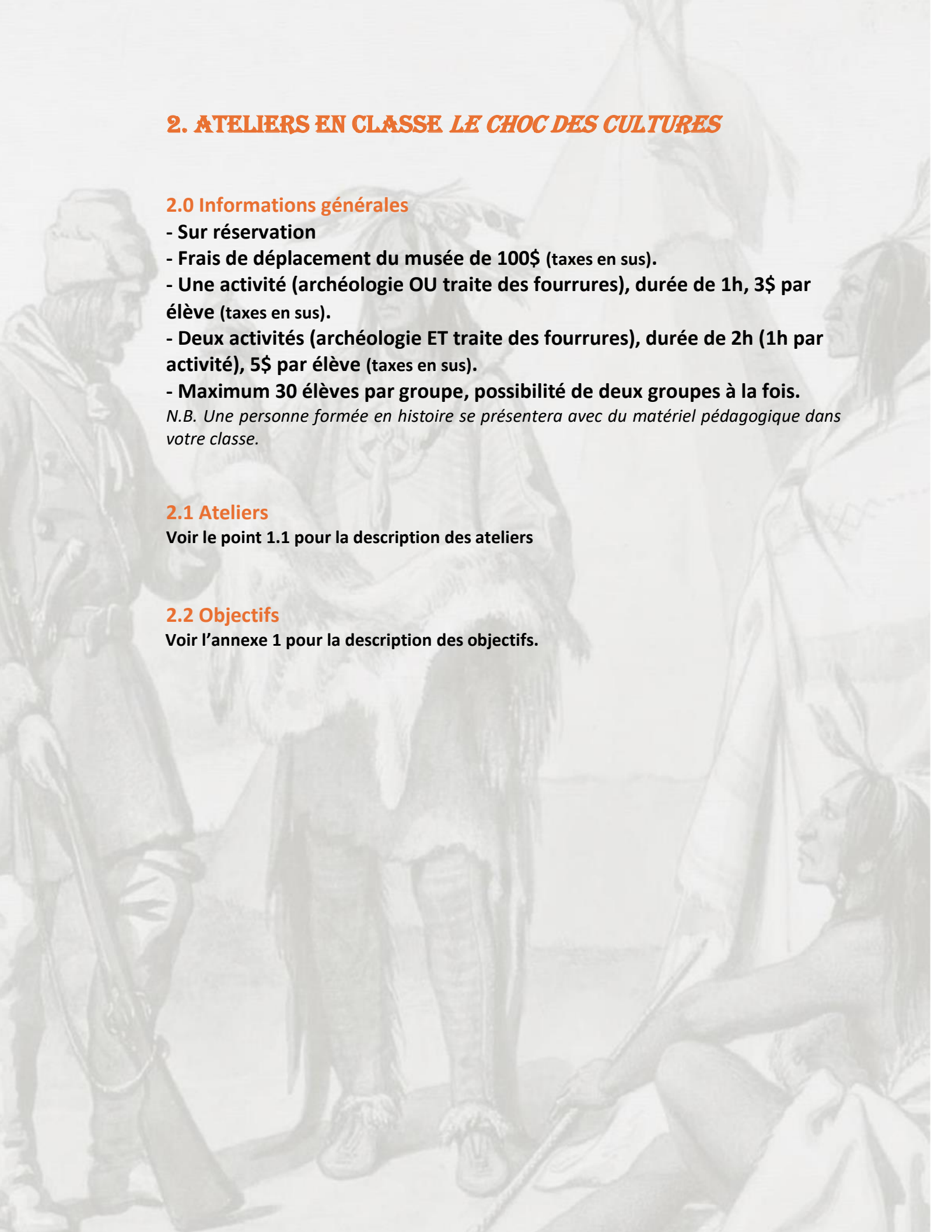
*N.B. Une personne formée en histoire se présentera avec du matériel pédagogique dans votre classe.*

### **2.1 Ateliers**

Voir le point 1.1 pour la description des ateliers

### **2.2 Objectifs**

Voir l'annexe 1 pour la description des objectifs.



## 3. SORTIE SCOLAIRE DE FIN D'ANNÉE

### 3.0 Informations générales

- Sur réservation
  - 5\$ par étudiant secondaire (taxes en sus), pour une demi-journée.
  - 7,50\$ par étudiant secondaire (taxes en sus) pour une journée complète.
  - Maximum 48 élèves par groupe
  - Un accompagnateur doit être sur place pour chaque groupe de 8 élèves.
- Pas de frais supplémentaire pour cet accompagnateur.**

### 3.1 Les activités

- **Visite du CHAM avec un mot-croisés** : Les élèves font une visite rapide du musée, en pointant les éléments marquants des ateliers. Des questions sont ensuite posées aux enfants.
- **Simulation de fouilles archéologiques** : avec des outils fournis, chaque élève va fouiller une zone dans le carré de sable afin de trouver des artefacts et une aire de combustion.
- **Chasse au trésor** : les élèves doivent suivre une liste d'indices qui vont leur faire visiter le site extérieur et une partie du musée intérieur. Les élèves doivent découvrir des objets qui vont les faire voyager jusqu'au XVIIe siècle.
- **Jeu de la carte interactive** : Les élèves vont découvrir des points importants à travers la province de Québec et ensuite faire des liens entre ces derniers et le passage du commerce des fourrures.
- **Jeu d'images et d'indices** : Les élèves doivent associer des objets historiques avec leurs descriptions et leurs usages. Ils doivent, par exemple associer des types de fourrures avec les animaux correspondants.
- **Montage de colliers et bracelets** : Les élèves fabriquent des objets liés à la vie des coureurs des bois, comme des bijoux d'inspiration autochtones. Les élèves pourront partir avec les pièces qu'ils auront montés.

**Il est important de noter qu'une sélection de ces activités est réalisable selon le nombre d'élèves inscrits pour la visite, jusqu'à six activités. Veuillez communiquer avec le musée pour l'organisation de ces activités.**

**Voir l'annexe 2 pour les objectifs de ces activités.**

## CONCLUSION

Le CHAM étant un centre d'interprétation, l'élève pourra manipuler des artefacts, des fourrures, des objets autochtones et européens et étudier différentes cartes et lignes du temps pour bien comprendre et situer la région dans les différentes époques de notre histoire.

L'atelier est adapté du niveau scolaire et est arrimé au *Programme de formation de l'école québécoise*.

**Venez découvrir avec nous les origines de notre histoire!**



## ANNEXE 1

### OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

#### Thème 1 : Archéologie

##### Objectifs :

- Illustrer le travail des archéologues, leurs méthodes et le processus de leurs conclusions.
- Montrer comment les archéologues ont pu établir une chronologie de l'immigration d'Homo Sapiens en Amérique du Nord et son évolution jusqu'aux Premières Nations d'aujourd'hui.
- Expliquer à travers des artefacts, le mode de vie des Premières Nations lors de la « période de contact » avec les Européens.

#### Thème 2 : Commerce des fourrures

##### Objectifs :

- Mettre en évidence des différences entre les Européens et les Premières Nations durant la « période de contact ».
- Dresser la liste des produits échangés entre les Européens et les Premières Nations à travers les postes de traite.
- Analyser les conséquences de cette « période de contact » pour les deux groupes.

## ANNEXE 2

### OBJECTIFS SPÉCIFIQUES DES ACTIVITÉS DU VOYAGE DE FIN D'ANNÉE

#### Visite du CHAM avec mots-croisés

**Objectif :**

Permet de réaliser une visite multisensorielle et ensuite, par le mots-croisés, de potentialiser la rétention de messages.

#### Simulation d'une fouille archéologique

**Objectif :**

Permet de comprendre le métier d'archéologue et de pratiquer de l'interprétation, tout en s'amusant.

#### Chasse au trésor

**Objectif :**

Permet d'explorer l'extérieur du musée de façon ludique tout en apprenant sur les différents aspects de l'histoire. Ainsi ils pourront pratiquer l'information qu'ils ont appris lors de la visite intérieure.

#### Jeu de la carte interactive

**Objectifs :**

Aider à visualiser l'étendue et l'importance des routes de traite et des postes de commerce. Comprendre l'importance des postes de traite dans la définition du territoire du Québec.

#### Jeu d'images et d'indices

**Objectif :**

Développer les compétences d'observation et de compréhension à travers un jeu interactif et éducatif.

#### Montage de colliers et bracelets

**Objectif :**

Donner une expérience pratique tout en sensibilisant aux matériaux utilisés à l'époque.