

## L'OUTIL PÉDAGOGIQUE

Personnalisable et simple d'utilisation, l'outil pédagogique du jeu de société «Nouvelle-France» propose une façon ludique aux enseignants du primaire et du secondaire pour la révision en classe des notions apprises en univers social sur cette période de l'histoire.

## RÈGLES

À chaque fois qu'un joueur, en cours de partie, place une pièce de construction bonus (la poutre, le pieu et la cheville), il lit à haute voix une question.

Tous les joueurs (incluant le joueur lisant la question) inscrivent leur réponse dans la case correspondante sur leur feuille.

À la fin de la partie, les réponses sont dévoilées. Chaque joueur calcule et inscrit son nombre de bonnes réponses au centre du sceau de cire de sa feuille.

Le joueur ayant le plus grand pointage remporte le personnage de l'Ursuline et le bonus de 12 points qui s'y rattache. En cas d'égalité, le bonus est partagé parmi les plus valeureux.

Cet outil permet de saluer la présence des Ursulines en Nouvelle-France comme premières enseignantes.

- f facebook/jackbrogames
  f facebook/jeunouvellefrance
- Jackbro

## **PRÉPARATION**

- Imprimez une page de jeu avec 12 questions à choix multiples parmi celles proposées dans ce PDF ou
  - utilisez une page sans question, la personnaliser en remplissant les divers champs du PDF et l'imprimer.
- Découpez la page en 8 en suivant les lignes pointillées et remettez à chaque joueur une feuille portant le sceau de sa couleur, une feuille contenant 3 questions ainsi qu'un crayon. Assurez-vous d'avoir bien replié la bande à la droite des questions pour laisser les réponses cachées.
- Placez près du jeu le personnage de l'Ursuline, incluse dans le jeu avec sa rondelle de valeur «12» à ses pieds.









