Reconstitution du Parlement fédéral



Élève _____

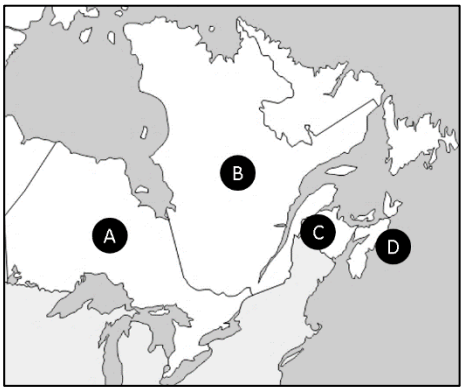
Primaire et Secondaire
GHEC5 et HQC4

Document réalisé par
Sébastien Bergeron – Conseiller pédagogique
Camille Beaudoin, Cindy St-Hilaire et Léa Provencher – Enseignantes
CSSBF – 2020

RALLYE HISTORIQUE

Utilise les **CODE QR** pour répondre aux questions.

1. À partir de la carte ci-dessous, indique les lettres qui correspondent aux provinces qui forment la fédération canadienne.

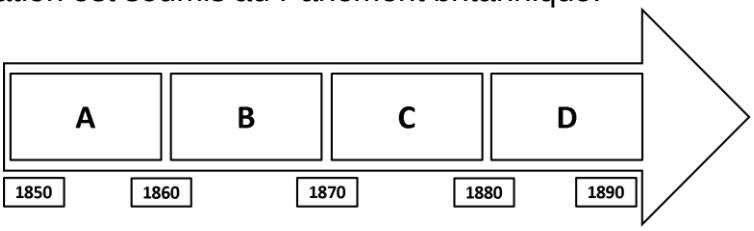


D-MAPS.

Nouveau-Brunswick	Nouvelle-Écosse	Ontario	Québec

2 0

2. Sur la ligne du temps, encercle la lettre qui correspond à la période durant laquelle l projet de fédération est soumis au Parlement britannique.



2 0

3. Pourquoi les colonies britanniques s'unissent-elles pour former un pays ?

_____

_____

2 1 0

4. Parmi les ensembles suivants, **encercle** la lettre de celui qui caractérise l'emplacemer du parlement fédéral.

	Ville	Cours d'eau à proximité	Province
A	Halifax	Rivière Annapolis	Nouvelle-Écosse
B	Montréal	Fleuve Saint-Laurent	Québec
C	Ottawa	Rivière des Outaouais	Ontario

2 0

5. Le schéma ci-dessous présente les étapes qui ont menées à la fédération canadienne.

   Scanne les **CODES QR** et réponds aux questions.



Nomme le 1er ministre.	Nomme le moyen de transport.	De quel besoin s'agit-il ?	Nomme une action du gouvernement.

6. Quelle constitution unit les colonies britanniques sous une fédération ?

   _____

7. La devise « **D'un océan à l'autre** » représente les intentions politiques de l'époque du gouvernement canadien. Pourquoi ?

   _____

   _____

   _____

4 3 2 1 0

1 0

3 2 1 0

__/16

UN PROJET COLOSSAL !

Dans la nuit du 25 avril 1849, un important incendie ravage le **Parlement à Montréal**. Des émeutiers loyalistes y ont mis feu. À cette époque, la colonie est déchirée entre les francophones majoritaires et les anglophones minoritaires à l'Assemblée législative.

Devant cette situation, le gouverneur général de la Province du Canada Lord Elgin, ordonne la reconstruction du parlement. En tant que ministre du Patrimoine canadien, tu auras pour mission de coordonner la reconstitution historique du **PARLEMENT** à l'aide du logiciel *Minecraft*.

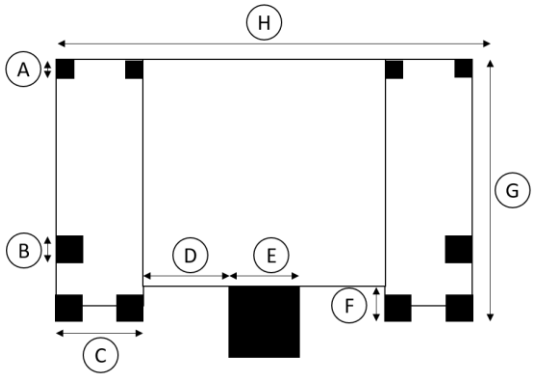
LES COORDONNÉES DE MON PARLEMENT

_____ _____ _____

VUE AÉRIENNE DU PARLEMENT

Scanne le **CODE QR** pour visualiser la **COLLINE PARLEMENTAIRE**.

1. Les dimensions dans **MINECRAFT** sont le **1/2** des dimensions réelles.
2. Indique les dimensions manquantes dans le tableau.

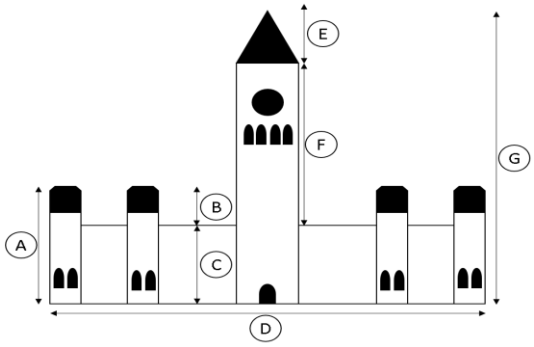


	A	B	C	D	E	F	G	H
Dimensions réelles	**6 m**	**12 m**	**40 m**	**20 m**	**24 m**	**16 m**	**82 m**	**144 m**
Dimensions Minecraft	___	___	___	___	___	___	___	___
						Échelle : 2 m = 1 bloc		

VUE DEVANT LE PARLEMENT

Scanne le **CODE QR** pour visualiser le devant du **PARLEMENT**.

1. Les dimensions dans **MINECRAFT** sont le **1/2** des dimensions réelles.
2. Indique les dimensions manquantes dans le tableau.



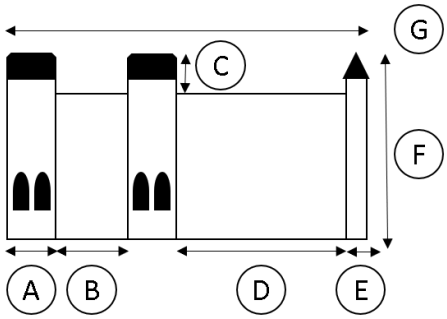
	A	B	C	D	E	F	G
Dimensions réelles	**32 m**	**<u>8 m</u>**	**26 m**	**144 m**	**<u>12 m</u>**	**54 m**	**92 m**
Dimensions Minecraft	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
					Échelle : 2 m = 1 bloc		

VUE LATÉRALE DU PARLEMENT

Scanne le **CODE QR** pour visualiser le côté du **PARLEMENT**.

3. Les dimensions dans **MINECRAFT** sont le **1/2** des dimensions réelles.

4. Indique les dimensions manquantes dans le tableau.



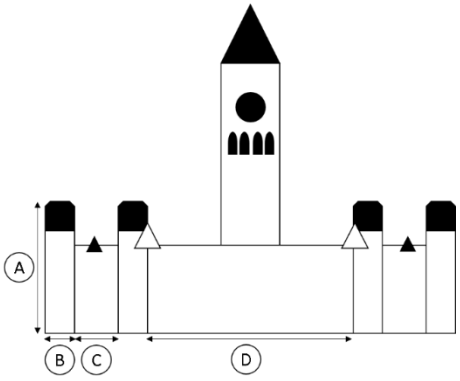
	A	B	C	D	E	F	G
Dimensions réelles	**12 m**	**12 m**	**6 m**	**34 m**	**6 m**	**32 m**	**76 m**
Dimensions Minecraft	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
					Échelle : 2 m = 1 bloc		

VUE DERRIÈRE DU PARLEMENT

Scanne le **CODE QR** pour visualiser derrière le **PARLEMENT**.

5. Les dimensions dans **MINECRAFT** sont le **1/2** des dimensions réelles.

6. Indique les dimensions manquantes dans le tableau.



	A	B	C	D
Dimensions réelles	**32 m**	**6 m**	**12 m**	**96 m**
Dimensions Minecraft	_____	_____	_____	_____
		Échelle : 2 m = 1 bloc		

RENSEIGNEMENTS

A. Ajoute 5 ÉLÉMENTS (ex. : affiche, panneau, personnage non-joueur, etc.) pour renseigner les visiteurs sur le **PARLEMENT FÉDÉRAL**.
B. Utilise les **CODES QR** afin de trouver des renseignements sur le **PARLEMENT**.

1	_____ _____
2	_____ _____
3	_____ _____
4	_____ _____
5	_____ _____

Utilise la commande « **/wb** » dans le **clavardage** pour être capable d'ajouter un **personnage non-joueur**! Utilise l'**œuf multicolore** pour le faire apparaître.

ALBUM PHOTOS

A. Utilise l'**appareil photo** pour capturer 4 images différentes du travail réalisé.
B. Utilise le **portefeuille** pour sélectionner 4 images différentes.
C. Ajoute une **légende** à chaque image.
D. Exporte le **portefeuille** et donne-lui un titre. (ex. : « **prénom_nom** »)
E. Téléverse le document sur **Microsoft Teams**.