

# C'est en **jouant** que l'on devient grand



Cette visite interactive transporte l'élève dans un univers où l'imaginaire est sollicité. Il y découvre l'extraordinaire collection de jouets et de jeux utilisés par les Ursulines et leurs élèves au cours des 18<sup>e</sup>, 19<sup>e</sup> et 20<sup>e</sup> siècles.

Ces pionnières de l'éducation ont vite reconnu l'importance du jeu dans les apprentissages et le développement des enfants. Comme en témoignent les archives du Monastère, les enseignantes ursulines intègrent le jeu en classe tout comme lors des récréations et des moments libres.

30 MIN DE VISITE + 45 MIN D'ATELIER CRÉATIF

## LES THÈMES EXPLORÉS

- **L'apprentissage**

L'élève explore l'univers des apprentissages par le jeu.

- **L'histoire**

L'élève découvre les jeux des enfants des 18<sup>e</sup>, 19<sup>e</sup> et 20<sup>e</sup> siècles.

- **Les différences**

L'élève observe les différences entre son mode de vie et celui des enfants des siècles passés.

## LA VISITE

L'élève explore les thèmes énoncés lors d'un parcours interactif élaboré autour des œuvres de la collection d'art des Ursulines. Tout au long du parcours, l'élève participe à différentes activités liées aux thèmes :

- Jeu d'association
- Jeu de devinette
- Jeu de création spontanée
- Jeu de manipulation

## L'ATELIER CRÉATIF

L'élève réalise un zootrope, un jouet optique inventé en 1834 qui donne l'illusion de mouvement d'un personnage dessiné. Cette création pourra être rapportée à la maison.

## COMPOSANTES DES COMPÉTENCES

### Préscolaire

#### Développement psychomoteur

- Explorer l'espace qui l'entoure et manipuler divers objets.
- Expérimenter des actions de motricité globale et de motricité fine.
- Découvrir les diverses réactions et possibilités de son corps.

#### Développement affectif

- Manifester son désir de savoir et son plaisir de faire.
- S'engager de façon autonome dans les activités d'apprentissages.
- Exprimer ses goûts et ses émotions.
- Livrer ses impressions personnelles et manifester l'assurance.

#### Développement social

- Confronter sa compréhension du monde.
- S'identifier à son milieu culturel.
- S'intéresser aux autres.
- S'ouvrir à de nouvelles réalités.

#### Développement langagier

- Respecter le sujet de conversation.
- Tenir compte des différents concepts liés au temps.

#### Développement cognitif

- Poser des questions et associer des idées
- Démontrer de l'intérêt et de la curiosité

#### Développement de méthodes de travail

- Faire appel à sa créativité
- Faire preuve de ténacité dans la réalisation d'un projet
- Terminer l'activité et le projet

Pour des informations ou pour réserver:

Réservation en ligne

YOHAN BONNETTE

[ybonnette@ursulines-uc.com](mailto:ybonnette@ursulines-uc.com)

418-694-0694

1-866-694-0694



**PÔLE CULTUREL**  
**DU MONASTÈRE**  
**DES URSULINES**