FONDS GORD DOWNIE & CHAN E WENJACK

Plan de leçon

DÉCOUVERTE DU JEU THE TRUTH IN TRUTH AND RECONCILIATION

(La vérité dans le jeu de la vérité et de la réconciliation)

Conçu en collaboration avec Darin Corbiere, auteur et créateur du jeu The Truth in Truth and Reconciliation.

ÂGES SUGGÉRÉS :

10e année jusqu'aux cours aux adultes

DURÉE :

90-140 minutes

Responsabilité : Les éducateurs et les responsables de groupes doivent s'assurer que les leçons et le matériel présentés dans leurs classes ou leurs groupes sont adaptés à leurs élèves.

MATÉRIEL :

- Papier graphique, notes autocollantes ou tableau blanc
- Ciseaux et ruban adhésif ou colle
- Cartes imprimées Vérité et conséquences et jeu de société qui représente l'Île de la Tortue (fourni ci-dessous)
- Livret sur l'appel à l'action de la Commission de vérité et réconciliation du Canada (qui se trouve dans la trousse des écoles patrimoniales ou en ligne à **Truth and Reconciliation Commission of Canada: Calls to Action)**
- (Facultatif) Images ou extraits vidéo provenant de l'éditeur du jeu – **Medicine Wheel Publishing**
- (Facultatif) Journaux ou cahiers pour les réflexions personnelles

OBJECTIFS :

À la fin de la leçon, les participants seront capables

- d'identifier l'impact du colonialisme sur les peuples autochtones du Canada
- de réfléchir aux liens entre la terre, la langue, la culture et l'identité
- de comprendre le rôle de la vérité en tant que base de la réconciliation
- d'explorer davantage ces thèmes dans le cadre de l'expérience complète du jeu de société.

INTRODUCTION :

Cette leçon présente aux apprenants les concepts fondamentaux de la vérité et de la réconciliation au Canada. En jouant à une version abrégée du jeu de société The Truth in Truth and Reconciliation, les participants commenceront à comprendre l'impact de la colonisation sur les communautés autochtones et pourquoi la vérité est essentielle à la réconciliation.

1. Reconnaissance des terres et introduction (10–20 minutes)

Commencez pas une reconnaissance des terres

- ·Vous trouverez des conseils pour en créer un sur le site Web du DWF : **Creating your own Land Acknowledgement**

Demandez la question principale :

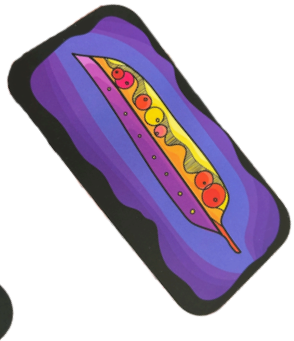
  - « Que signifie la vérité dans le contexte de la réconciliation? »

2. Exploration du thème avec le jeu (40-60 minutes)

Présenter le jeu :

« Dans le jeu The Truth in Truth and Reconciliation, les joueurs découvrent comment la colonisation a bouleversé les communautés autochtones. L'objectif est de reconquérir la terre, la langue, la culture et l'identité en collectant quatre plumes d'aigle, chacune symbolisant la guérison.

Les joueurs doivent surmonter des obstacles et tirer différentes cartes au cours de la partie. L'une des cartes clés est la carte « Shame » (honte), qui met en évidence les effets durables de la colonisation. Les joueurs peuvent par exemple obtenir cette carte en répondant incorrectement à une question sur les pensionnats autochtones, par exemple en indiquant quelles églises ont présenté ou non leurs excuses. Cela encourage une réflexion honnête sur l'histoire du Canada. »



MONTREZ L'IMAGE DU PLATEAU DE JEU ET DISTRIBUEZ 2 OU 3 CARTES AU GROUPE.

ACTIVITÉ(20-30 MINUTES)

Trouvez et ajoutez votre propre carte Truth (vérité) au paquet!

- Recherchez et ajoutez vos propres informations. En petits groupes, les élèves font des recherches sur l'histoire du Canada et compilent des faits (des vérités) qu'ils peuvent ajouter au jeu.
- Classez les cartes dans leurs jeux respectifs. Par exemple, si vous trouvez un fait concernant la Loi sur les Indiens, ajoutez-le au jeu sur la Loi.
- Trouvez des « conséquences ». La vérité ou le fait que vous avez découvert a-t-il eu des conséquences? Qui a été touché? Laquelle des quatre valeurs a été perdue ou gagnée? Ce fait mérite-t-il une carte Shame?

Discussion en groupe :

- Quelles émotions ces scénarios suscitent-ils?
- Comment ces « moments de jeu » reflètent-ils les expériences réelles des peuples autochtones?

3. DISCUSSION AVEC LES PARTENAIRES OU EN PETIT GROUPE (10-15 MINUTES)

Encouragez les apprenants à prendre des notes dans un journal ou un cahier.

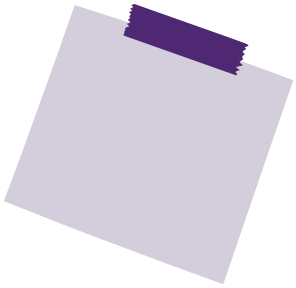
Choisissez 3 à 5 des questions de réflexion suivantes :

- Que signifie pour vous personnellement la réconciliation?
- Comment les actions du gouvernement continuent-elles d'affecter les communautés autochtones aujourd'hui?
- Quelle est la différence entre « vérité » et « conséquence » dans ce contexte?
- Que ressentirait-on en perdant l'accès à ses terres ancestrales, à sa langue, à ses traditions, à sa culture et à d'autres éléments qui constituent son identité?
- Quelles mesures les personnes non autochtones peuvent-elles prendre pour soutenir la réconciliation?

4. RÉFLEXION PERSONNELLE (10-15 MINUTES)

Invitez les apprenants à tenir un journal ou à répondre à l'aide de notes autocollantes aux questions suivantes :

- « Une chose qui m'a surpris aujourd'hui, c'est... »
- « Une question que je me pose encore, c'est... »
- « Une action que je peux entreprendre pour favoriser la réconciliation, c'est... »

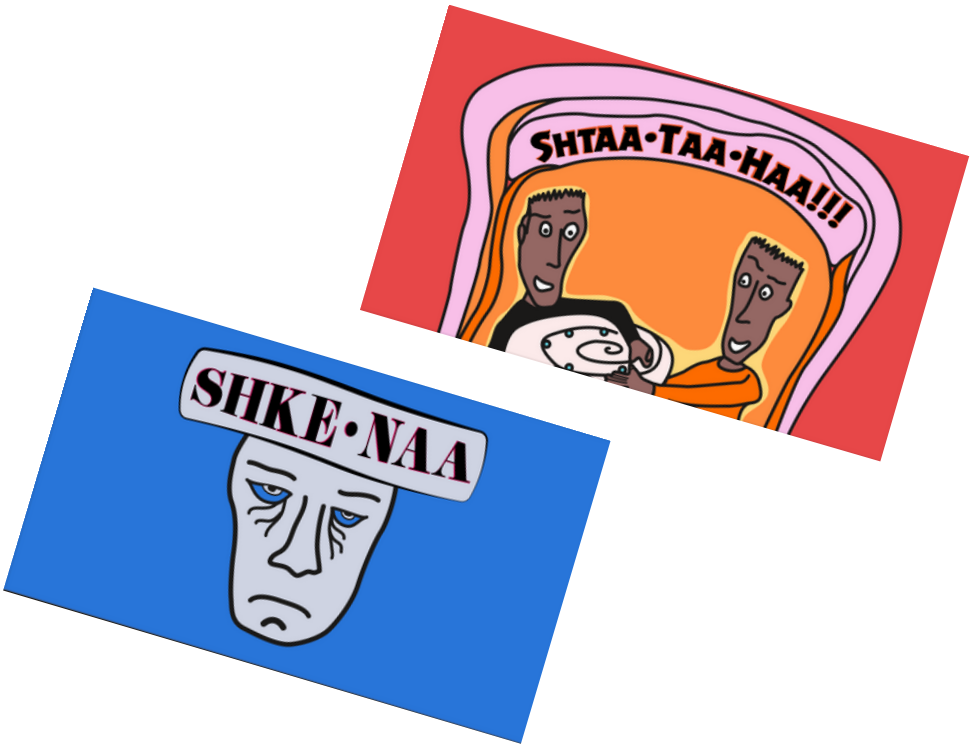


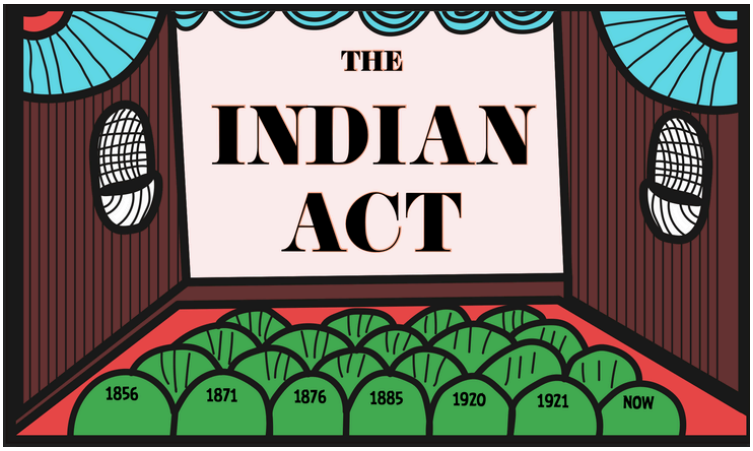
CONCLUSION :

Cette leçon est conçue comme un point d'entrée pour approfondir le sujet. Les participants peuvent explorer l'intégralité du jeu **The Truth in Truth and Reconciliation board** et continuer leur apprentissage grâce aux ressources fournies par le **Centre national pour la vérité et la réconciliation** et le **Gord Downie & Chanie Wenjack Fund**.

ÉVALUATION :

L'évaluation peut être basée sur la participation des élèves aux discussions, leur implication dans le contenu et la qualité de leurs réflexions pendant l'activité.



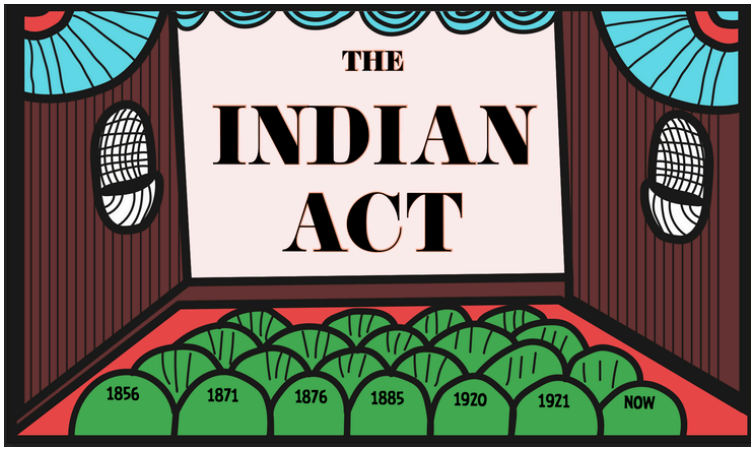


Mica Bay Incident - November 1849

Anishinaabe Ojibwe and Metis leaders from Sault Ste. Marie seize an illegal mine at Mica Bay. One year later the Robinson Treaties are signed, and huge tracts of land are surrendered to the Crown. In spite of the Ojibwe chiefs' efforts, the Metis are excluded from these treaties.

Metis Player loses 1 Culture, 1 Identity and 1 Land Card.

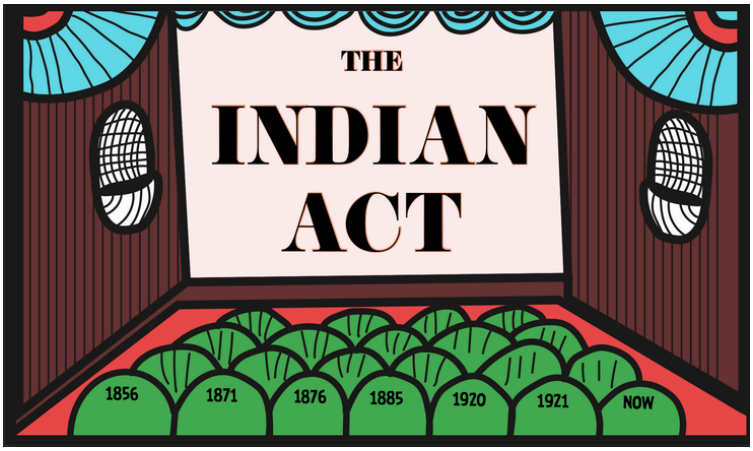
6



The Indian Residential School. You SPOKE your own Indigenous Language! Now you must be punished!

You MUST NOT SPEAK for the next Three Turns, and each Indigenous Player loses 2 Language Cards

5

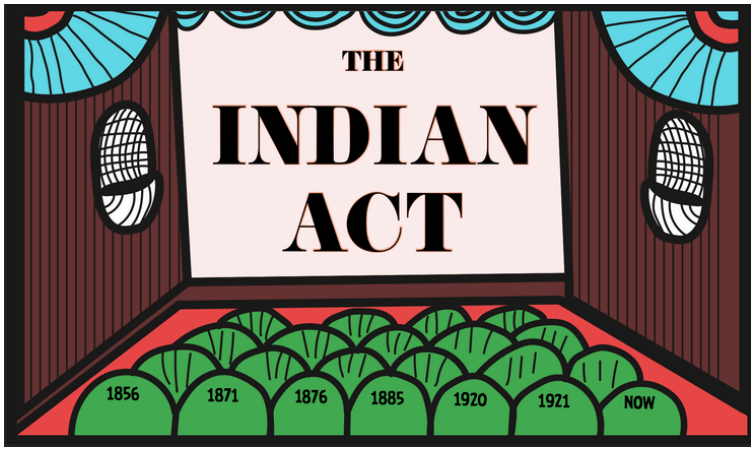


The Sixties Scoop

Over a period of 15 years from 1960, an estimated 16,000 Indigenous children were removed from their families by Children's Aid Societies and adopted out to non-indigenous people. The impact was devastating.

Indigenous Players Lose 1 Language, 1 Culture and 1 Identity Card

1

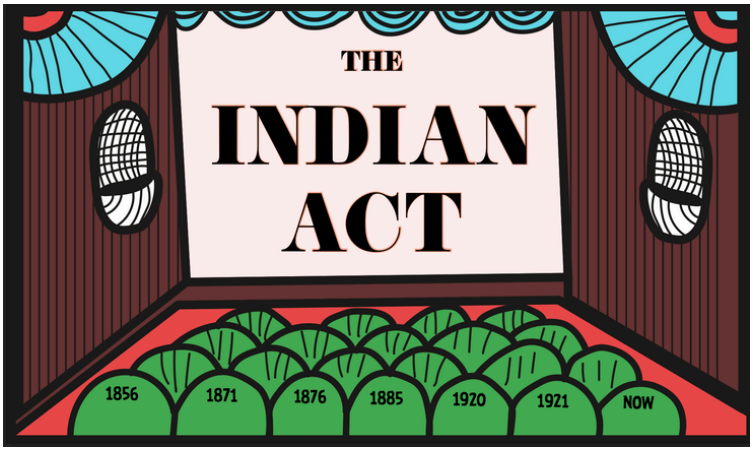


The Millennial Scoop

After generations of losing children to the Indian Residential Schools and the 60's Scoop, indigenous children continue to be removed from their homes at very high rates.

Indigenous Players lose 1 Language, 1 Culture and 1 Identity Card

2

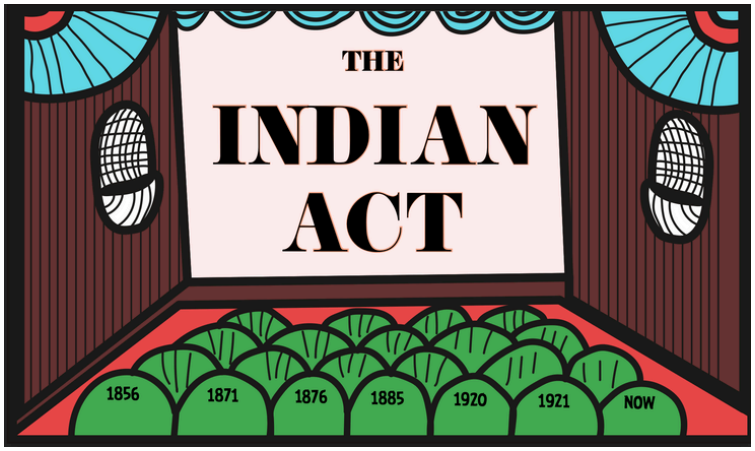


Six Nations, Ontario 1923

On the orders of the Crown, the RCMP storm the territory and overthrow the traditional Long House government, replacing it with an Indian Act government.

Indigenous players lose 2 Culture and 2 Identity Cards

4

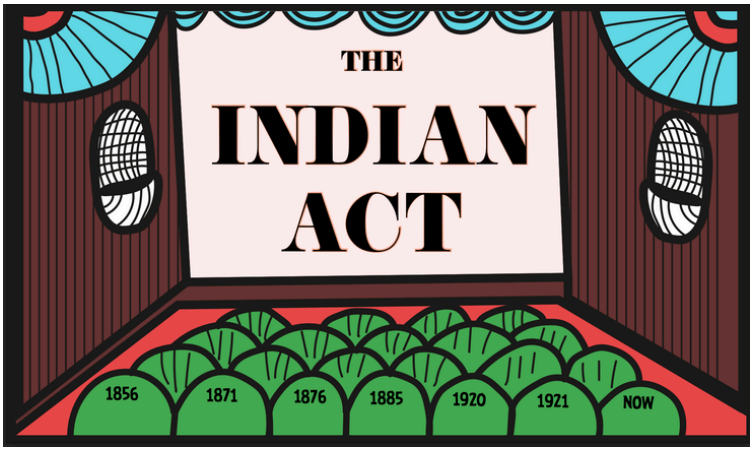


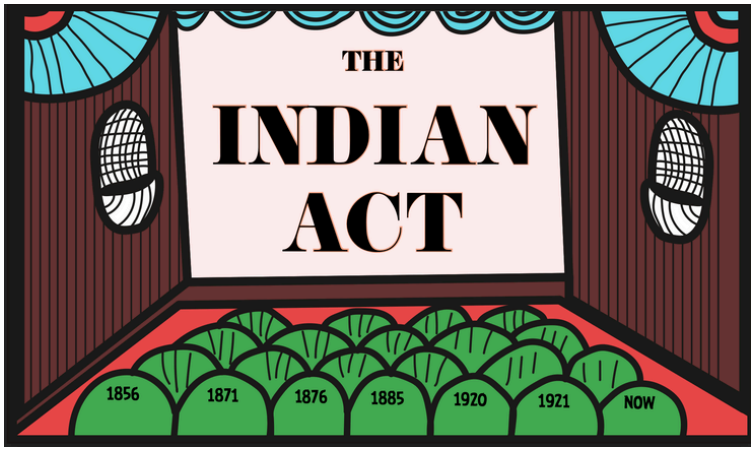
Written tests are given to inmates at various institutions. Those who fail the test are sterilized (their ability to have children is removed). Nearly 2,700 people undergo this process, the majority are Indigenous.

This happened in Alberta from 1928 to 1972 under the "Sexual Sterilization Act".

Indigenous Players lose 1 Culture and Identity Card

3

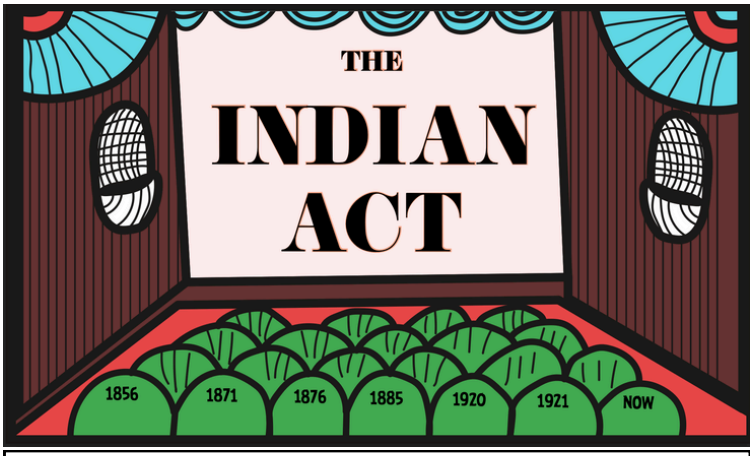


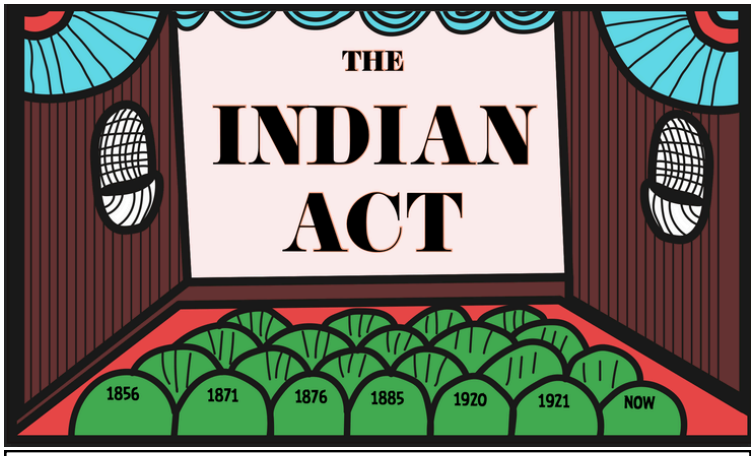


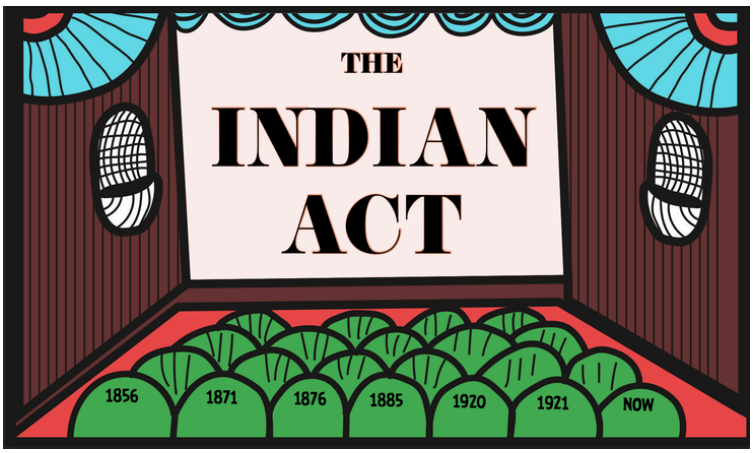
FONDS DOWNIE & WENJACK

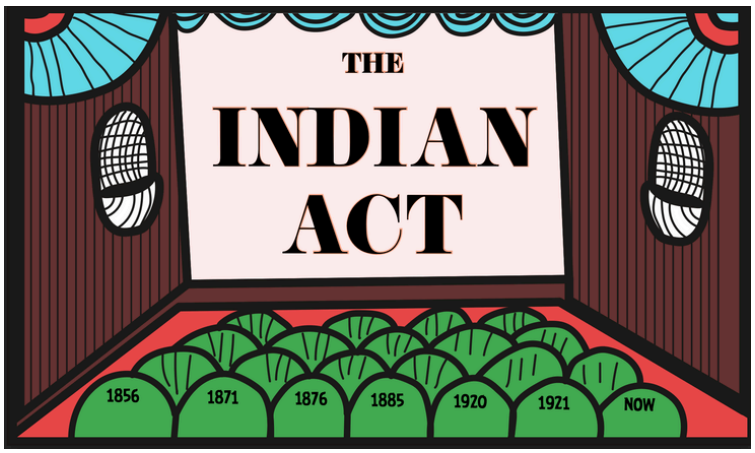
Plan de leçon

DÉCOUVERTE DU JEU THE TRUTH IN TRUTH AND RECONCILIATION









FONDS DOWNIE & WENJACK

Plan de leçon

DÉCOUVERTE DU JEU THE TRUTH IN TRUTH AND RECONCILIATION