

Contenu de la trousse

Bienvenue au Manoir Boucher de Niverville

Description générale des activités

Informations pratiques

Relations avec le PFÉQ

Suggestions d'activités à réaliser en classe



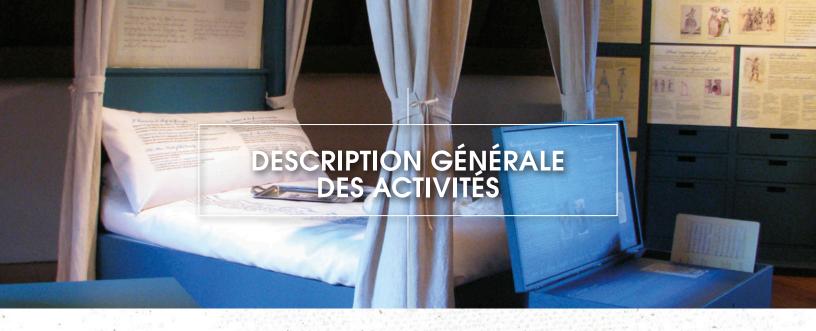
Le Manoir Boucher de Niverville est une des plus vieilles maisons de Trois-Rivières. Ses fondations datent de 1668, et la maison de 1729, ce qui lui donne près de 350 ans. Situé dans le centre-ville de Trois-Rivières, il se donne comme mission d'expliquer la Nouvelle-France et le mode de vie de nos ancêtres. En passant par l'alimentation, les loisirs, ou encore l'habillement, il rassemble diverses thématiques liées à l'époque des premiers colons français.

BUT DE LA TROUSSE

Ce document a pour but de vous accompagner avant, pendant et après votre visite au Manoir avec votre classe. Cette trousse vous propose des activités de préparation et de prolongement en classe simples et efficaces, des infos pratiques concernant le Manoir, les relations des activités avec le PFÉQ ainsi qu'une description de chacune des activités.

THÉMATIQUES

Les principaux thèmes abordés dans les activités au Manoir tournent autour de l'histoire de la Nouvelle-France, de la conservation du patrimoine et de l'archéologie. Les jeunes découvriront le mode de vie des colons en Nouvelle-France (loisirs, gastronomie, objets usuels, etc.) et plus particulièrement un pan entier de l'histoire de la Ville de Trois-Rivières.



LOISIRS EN NOUVELLE-FRANCE

1^{er}, 2^e et 3^e cycle du primaire, 90 minutes

À la découverte des jeux qui animaient les fêtes et les soirées de nos ancêtres au temps de la Nouvelle-France, les élèves en apprendront plus sur les loisirs des premiers colons, pourront tester des répliques de jeux en bois fabriqués pour l'occasion, puis en confectionneront un eux-mêmes qu'ils pourront ramener chez eux.

TROIS-RIVIÈRES SIX PIEDS SOUS TERRE



3° cycle du primaire, 60 minutes

Voici une manière toute originale de découvrir l'histoire du vieux Trois-Rivières. En manipulant de vrais artéfacts trouvés sur des sites historiques, les élèves en apprendront plus sur le métier d'archéologue. Dans la peau d'interprètes du passé, ils devront rassembler des informations sur ces objets à l'aide de notes laissées sur le chantier de fouilles. Un excellent moyen de découvrir l'archéologie à la mode trifluvienne!

RELATIONS AVEC LE PFÉQ

AVEL LE PFEU	LOISIRS EN NOUVELLE-FRANCE	TROIS-RIVIÈRES, SIX PIEDS SOUS TERRE
Compétences disciplinaires		
CD 1 – Lire l'organisation d'une société sur son territoire		X
CD 2 – Interpréter le changement dans une société et sur son territoire	X	
CD 3 – S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire	X	X
Compétences transversales		
CT 1 – Exploiter l'information	X	×
CT 4 – Mettre en œuvre sa pensée créatrice	x	x
CT 5 – Se donner des méthodes de travail efficaces		X
CT 7 – Structurer son identité		
CT 8 – Coopérer	x	x
Savoirs essentiels		
La société française en Nouvelle-France vers 1645, La société canadienne en Nouvelle-France vers 1745 et La société québécoise vers 1900		
Mode de vie : sédentaire, lié aux explorations et au com- merce des fourrures	X	X
Réalités culturelles	x	
Techniques et outillages relatifs à des métiers		X
Changements marquants		X
Personnages ayant eu une influence sur les changements		
Tochniques particuliàres à l'histoire		

Techniques particulières à l'histoire

- Lecture d'une ligne du temps (sens, échelle)
- Utilisation de repères chronologiques (mois, saisons, années, décennies, siècles, millénaires)
- Décodage de documents iconographiques (fresques, peintures, affiches, etc.)
- Interprétation de documents iconographiques
- Repérage d'informations historiques dans un document



Il est important que les élèves connaissent et comprennent à l'avance les particularités d'un espace d'apprentissage différent de l'école, dans lequel des objets sont uniques, irremplaçables et fragiles.

Pour ce faire, il est important de présenter certaines petites consignes au groupe qui seront répétées lors de leur arrivée au Manoir Boucher de Niverville :

SVP...

- Murmurons à l'oreille de notre voisin. Au Manoir il ne faut pas crier!
- Apprenons, nous sommes là pour ça!
- Ne courons pas, c'est dangereux, et faisons attention dans les marches
- Ouvrons grand nos oreilles! Il faut bien écouter le guide quand il parle.
- Interrogez. N'ayez pas peur de poser des questions, mais levez d'abord la main!
- Respectons les lieux en jetant nos déchets dans les poubelles

VOTRE CONTRIBUTION EST INDISPENSABLE

En tant qu'enseignant ou accompagnateur des groupes scolaires, votre rôle est majeur pour la réussite des activités. Vous êtes responsables d'arriver à l'heure, de faire respecter les consignes de sécurité et d'assurer la discipline du groupe. Votre collaboration et votre accompagnement du début à la fin de la visite sont fondamentaux pour stimuler la participation des élèves pendant les activités et leur faire vivre une expérience unique.



ACTIVITÉS DE PRÉPARATION À LA VISITE

1. Découvrez avec vos élèves « C'est quoi le Manoir Boucher de Niverville? »

Vos élèves n'ont jamais visité le Manoir? Discutez avec eux de leur expérience des musées puis découvrez le site et sa vocation historique à l'aide des photos présentées aux pages suivantes.

a. Demandez aux jeunes s'ils savent ce qu'est un musée ou un centre d'interprétation.

Qui a déjà visité un musée?

Qu'est qu'on peut voir dans un musée?

C'est quoi, une exposition?

Quelles sont les règles à respecter dans un musée?

Avez-vous entendu parler du Manoir Boucher de Niverville

Le Manoir est un bâtiment patrimonial. C'est-à-dire qu'il a une grande valeur historique et qu'il est préservé et mis en valeur. On peut y voir plusieurs objets qui y sont exposés. On peut aussi y faire des activités pour s'amuser et apprendre beaucoup de choses sur l'histoire et l'archéologie!

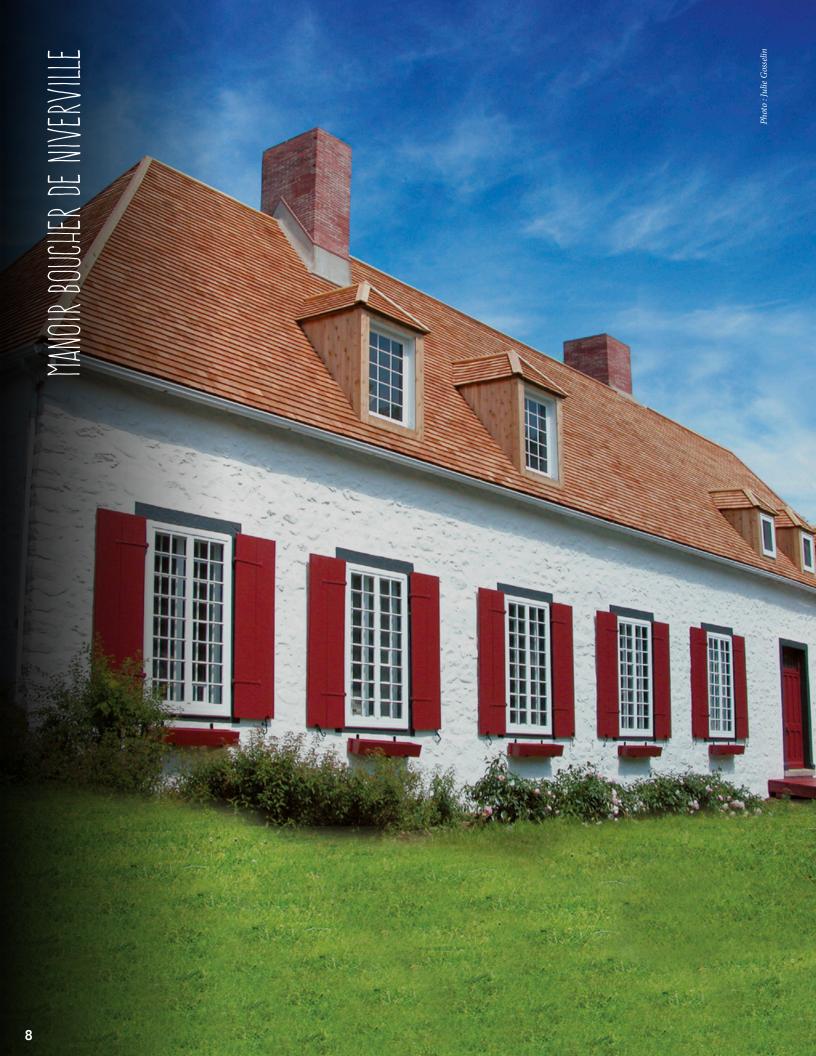
b. Faites circuler les photos puis discutez avec les enfants de l'endroit qu'ils vont visiter et de ce qu'ils vont voir et faire au Manoir.

Combien d'années peut bien avoir le Manoir?

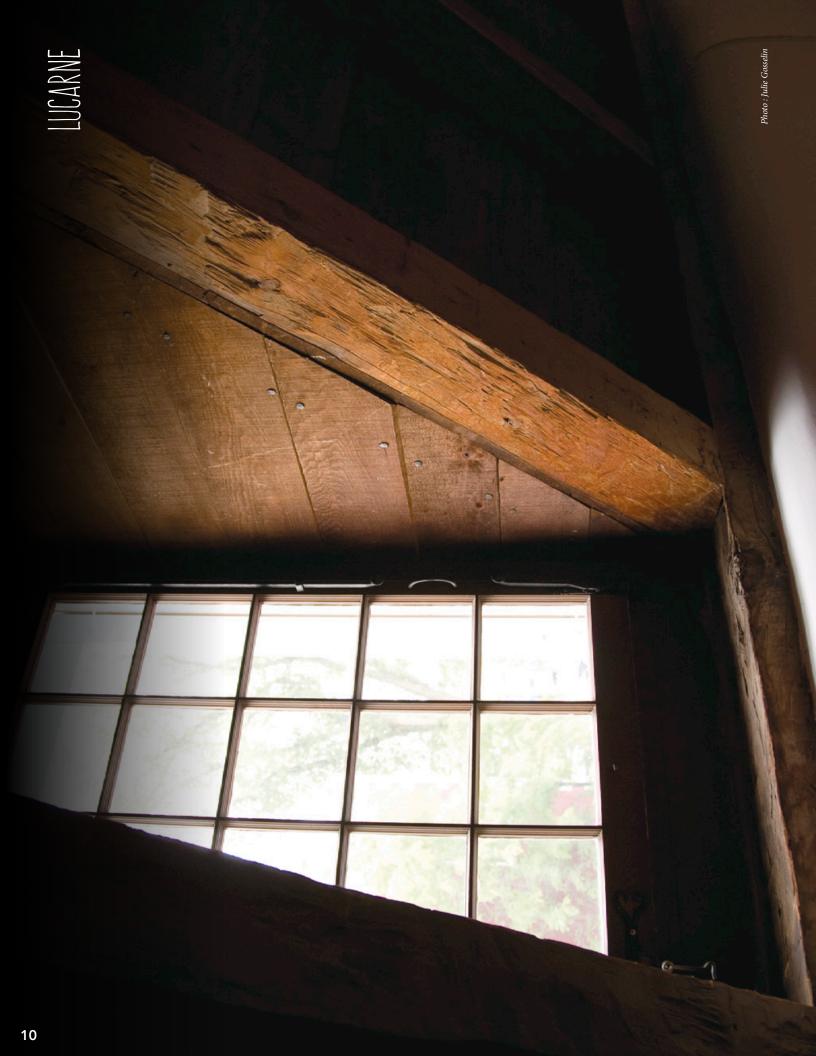
À quoi servait le Manoir avant de devenir un bâtiment patrimonial?

Le Manoir est surtout connu pour avoir été la maison de Joseph-Claude Boucher de Niverville qui était un homme important à Trois-Rivières. Il deviendra d'ailleurs surintendant des affaires amérindiennes en 1776, c'est-à-dire qu'il sera responsable des relations avec les amérindiens qui venaient à Trois-Rivières. La maison sera ensuite celle d'un maire de Trois-Rivières, Louis-Charles Boucher de Niverville, celle d'un avocat, et aussi d'un député. En 1930, une petite école prendra d'ailleurs place dans le lieu et sera gérée par Madame Annette Gauthier-Dupuis. Dix ans plus tard, le Manoir est sauvé de la démolition par le comité du 300° anniversaire de la Ville de Trois-Rivières, et cette dernière va l'acheter peu de temps après pour y faire de grandes rénovations. C'est finalement en 2009 que le Manoir Boucher de Niverville va ouvrir en tant que lieu d'interprétation de l'histoire de la Nouvelle-France

c. Les élèves peuvent maintenant préparer leurs propres questions afin de les poser à leur guide lors de la visite.









2. Organisez une séance de cinéma-école!

Vous avez accès à Internet? Plusieurs vidéos d'intérêt concernant le Manoir, la Nouvelle-France et l'archéologie sont disponibles. Ces vidéos s'adressent à vous afin de vous informer et de monter, si vous le désirez, des jeux et ateliers de préparation à la visite. Elles s'adressent aussi à vos élèves qui découvriront en images le lieu qu'ils exploreront.

Vidéo de présentation du manoir

https://vimeo.com/65086431

Le bourg de Trois-Rivières

http://www.lesabord.qc.ca/bourg/

Vidéo de présentation sur Samuel de Champlain

https://www.youtube.com/watch?v=didhfPlGulM

Différentes vidéos thématiques

http://revedechamplain.com/fr/accueil/regarder

Série documentaire sur Samuel de Champlain

http://documentaires.telequebec.tv/le-reve-de-champlain/21583/reveur-1570-1601

Circuit archéologique de Trois-Rivières

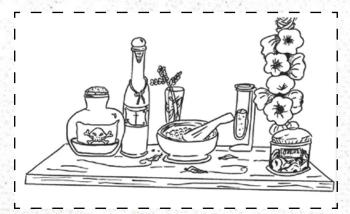
http://www.tourismetroisrivieres.com/fr/quoi-faire/circuit-archeologique/142512

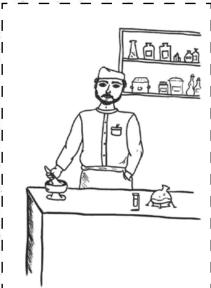
3. Les métiers en Nouvelle-France

Consignes d'animation:

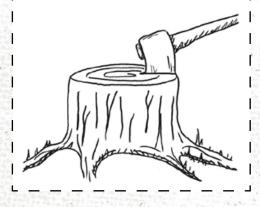
Vous pouvez découper les images et les noms de métiers. Ensuite, les élèves doivent de nouveau associer chaque métier avec ses deux illustrations. Pour terminer, les élèves peuvent chercher la définition de chaque métier dans un dictionnaire ou sur Internet et faire une présentation orale sur un métier présent dans la liste.

APOTHICAIRE



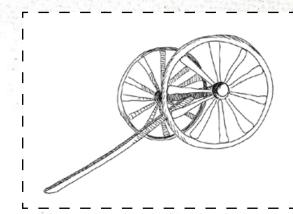


BÛCHERON





CHARRETIER



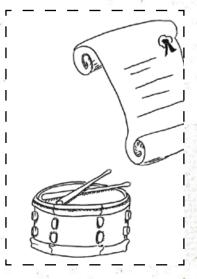


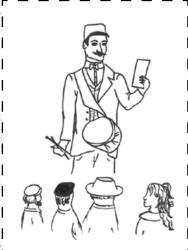
COUREUR DES BOIS



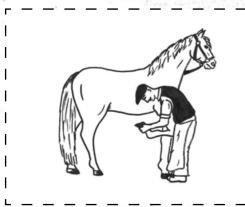


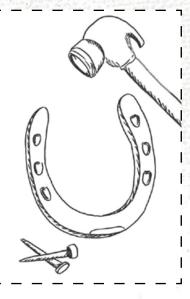
CRIEUR PUBLIC





MARÉCHAL FERRANT



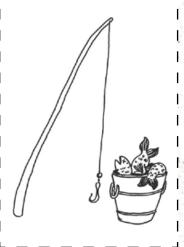


FORGERON



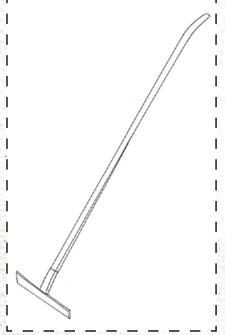


PÊCHEUR



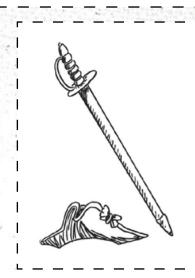


SAULNIER





SOLDAT





POURSUIVEZ L'EXPÉRIENCE APRÈS LA VISITE

1. Quiz t'en rappelles-tu?

De retour en classe, nous vous suggérons une activité de prolongement qui permettra à vos élèves de réinvestir l'information transmise lors de la visite au Manoir Boucher de Niverville.

Consignes d'animation:

Photocopiez la fiche de la page suivante et distribuez-en une copie à chaque élève. Chaque bonne réponse vaut deux points.

Corrigé du quiz

- 1. 1668
- 2. Toutes ces réponses
- 3. Le premier propriétaire s'appelait Joseph-Claude Boucher de Niverville
- 4. L'hiver
- 5. Un grenier s'y trouvait pour entreposer les poches de nourriture sèche
- 6. C'est l'une des plus vieilles maisons de Trois-Rivières
- 7. La charpente du toit

QUIZ T'EN RAPPELLES-TU?

1. De quelle année date la première construction du Manoir Boucher de Niverville?

- a) 1668
- b) 2016
- c) 1729
- d) 1950

2. Pourquoi est-il important de préserver les lieux anciens?

- a) Ils permettent de mieux comprendre les évènements qui se sont produits avant notre époque.
- b) Les bâtiments et les objets sont des traces, des témoins du passé.
- c) Connaître le passé permet de savoir d'où on vient et qui on est.
- d) Toutes ces réponses.

3. Pourquoi le bâtiment est appelé Manoir Boucher de Niverville?

- a) Car son premier propriétaire était un boucher.
- b) Le premier propriétaire s'appelait Joseph-Claude Boucher de Niverville.
- c) Car son dernier propriétaire venait de Niverville.

4. Quelle était la saison où les habitants s'adonnaient le plus aux loisirs en Nouvelle-France?

- a) L'été
- b) L'hiver
- c) L'automne
- d) Au printemps

5. À quoi servait le deuxième étage de la maison?

- a) Les maîtres de la maison y dormaient.
- b) La salle de jeu y était située.
- c) Un grenier s'y trouvait pour entreposer les poches de nourriture sèche.

6. Qu'est-ce que le Manoir Boucher de Niverville a de particulier?

- a) C'est la seule maison blanche de Trois-Rivières.
- b) C'est l'une des plus vieilles maisons de Trois-Rivières.
- c) C'est le seul bâtiment qui date de la Nouvelle-France à Trois-Rivières.

7. Quelle partie du Manoir est d'origine, c'est-à-dire qui date de 1729?

- a) La charpente du toit
- b) Le plancher
- c) Le lit au 2e étage
- d) Les fenêtres

AU PLAISIR DE VOUS ACCUEILLIR AU MANOIR!

CONTACT

ROMAIN NOMBRET

Coordonnateur du patrimoine rnombret@v3r.net Téléphone : 819 372-4614 poste 1269



MANOIR BOUCHER-DE NIVERVILLE