



Lieu historique national de
Grand-Pré

XPLORATEURS

PARCS CANADA

Ton nom : _____



— Grand-Pré —

Also available in English



Parcs
Canada

Parks
Canada

Canada

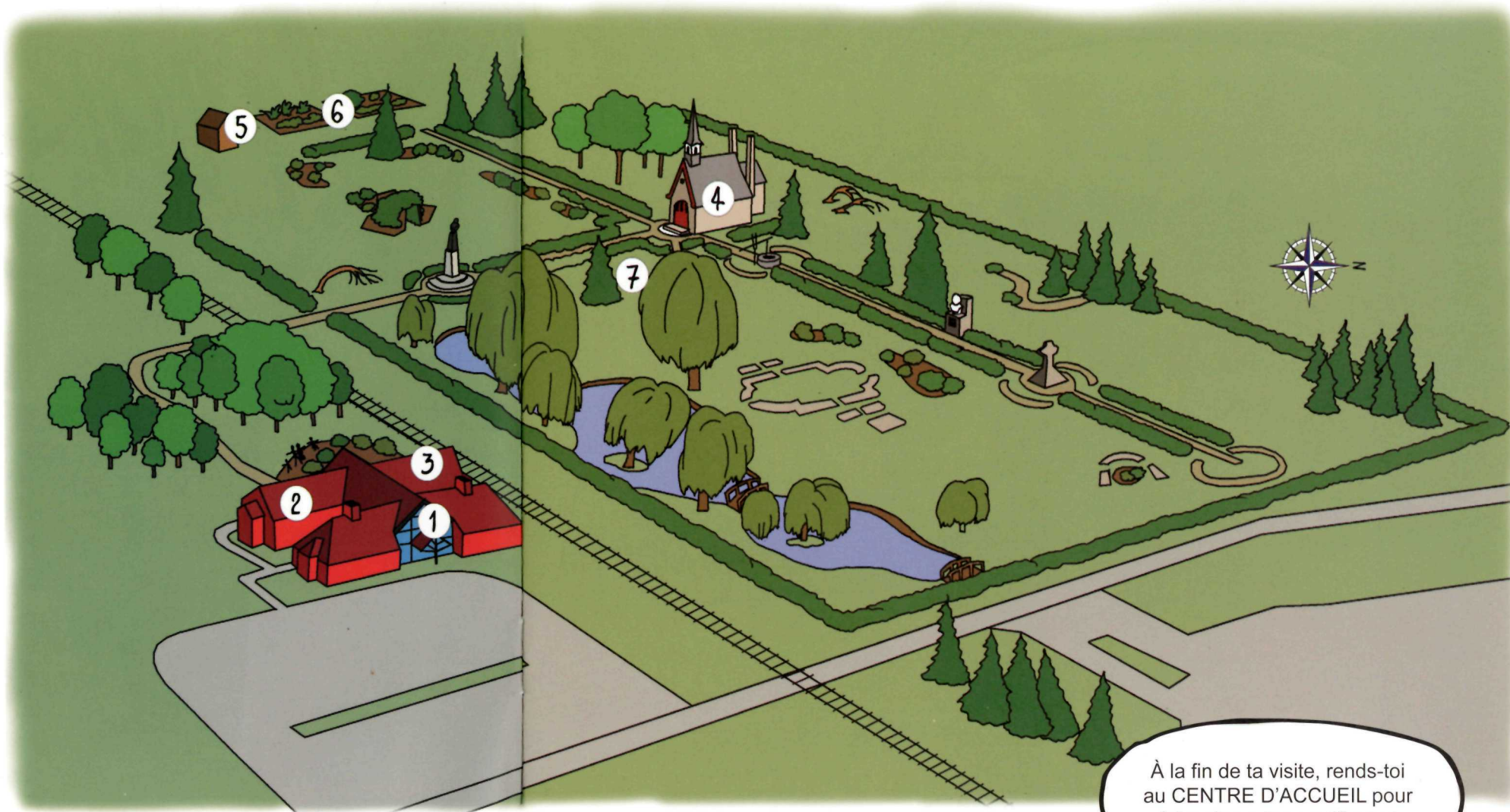
BIENVENUE!

au LIEU HISTORIQUE NATIONAL
DE GRAND-PRÉ

Les Acadiens vivaient ici autrefois,
jusqu'à ce qu'ils soient « déportés »
en 1755, ce qui signifie qu'ils ont
été forcés de partir.

Les chiffres sur cette page te montrent
où tu peux faire les activités proposées
dans ce livret. Sers-toi de la carte pour
t'orienter. Bonne Xploration!

- ① Centre d'accueil
- ② Théâtre
- ③ Salle d'exposition
- ④ Église-souvenir
- ⑤ Forge
- ⑥ Potager
- ⑦ Jardin commémoratif



À la fin de ta visite, rends-toi
au CENTRE D'ACCUEIL pour
faire signer ton certificat et
obtenir un souvenir.

TROUVE...



DES PROJETS PLEIN LA TÊTE

Bonjour, je m'appelle John Frederic Herbin. Il y a plus de 100 ans, j'ai acheté cette terre pour créer l'endroit que tu visites aujourd'hui.

Je voulais commémorer le peuple acadien qui a vécu ici. « Commémorer » veut dire célébrer la mémoire d'une personne ou d'un événement.

Trouve une des deux photos de moi sur le site.
J'ai trouvé la photo de M. Herbin.



TROUVE LA SOLUTION ???

Va au
2
sur la carte

THÉÂTRE MYSTÈRE

Si les portes du théâtre sont ouvertes, entres-y et va Xplorer. Cet endroit a été conçu pour ressembler à quelque chose. Promène-toi, observe et écoute à la recherche d'indices pour résoudre le mystère.

Je vois :

J'entends :

L'intérieur du théâtre me fait
penser à

Mystère
résolu!

VA ENQUÊTER

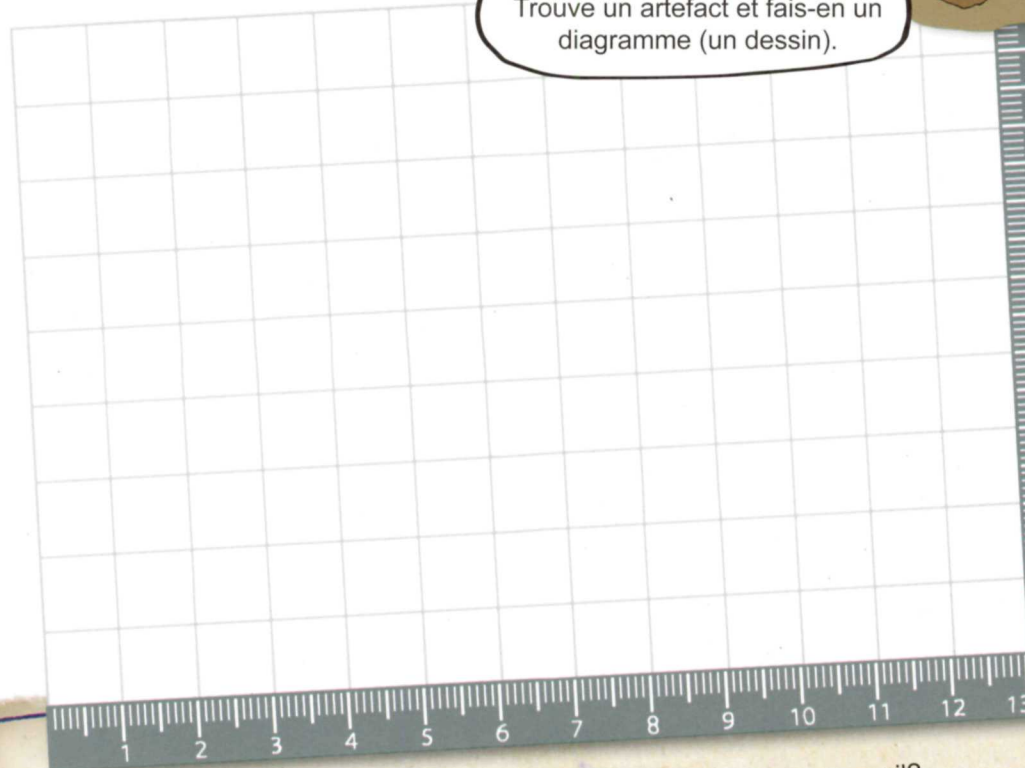


Va au
3
sur la carte

CHOSSES DU PASSÉ

Les archéologues fouillent lentement et soigneusement pour trouver des choses du passé (artefacts). Ensuite, ils enregistrent leurs découvertes. On a trouvé de nombreux artefacts à Grand-Pré.

Fais comme un archéologue!
Trouve un artefact et fais-en un
diagramme (un dessin).



Qu'as-tu dessiné? _____
Est-ce un objet qu'on utilise encore aujourd'hui?

En quoi est-il pareil? _____

En quoi est-il différent? _____

TROUVE LA SOLUTION ???

Va au
3
sur la carte

AU RYTHME DES VAGUES

Les marées ce sont les mouvements l'océan, qui monte et descend quotidiennement. Un « aboiteau » ou une dalle c'est une pièce importante dans le fonctionnement d'une digue. Regarde comment ça fonctionne.

Trouve le petit aboiteau à droite du modèle de digue. Assemble le modèle pour comprendre comment transformer un marais en terre agricole.



À marée haute, la pression de l'eau salée ferme le clapet. Cela empêche l'eau salée d'atteindre les champs.

À marée basse, le clapet s'ouvre pour laisser l'eau douce s'écouler. Ce qui prévient l'inondation des champs.

Ici, les digues retiennent les plus hautes marées du monde! Dans la baie de Fundy, la marée peut monter de 12 mètres (presque 40 pieds), ce qui correspond à 7 chevaux empilés les uns sur les autres.

VIENS VOIR



Va aux
3
4
sur la carte

DANS LES PRÉS

Grand-Pré est une communauté agricole depuis plus de 300 ans!

En 1755, on y comptait 493 chevaux.

5007 vaches

Fais un trait  pour chacun des animaux aperçus :

Vache :

Mouton :

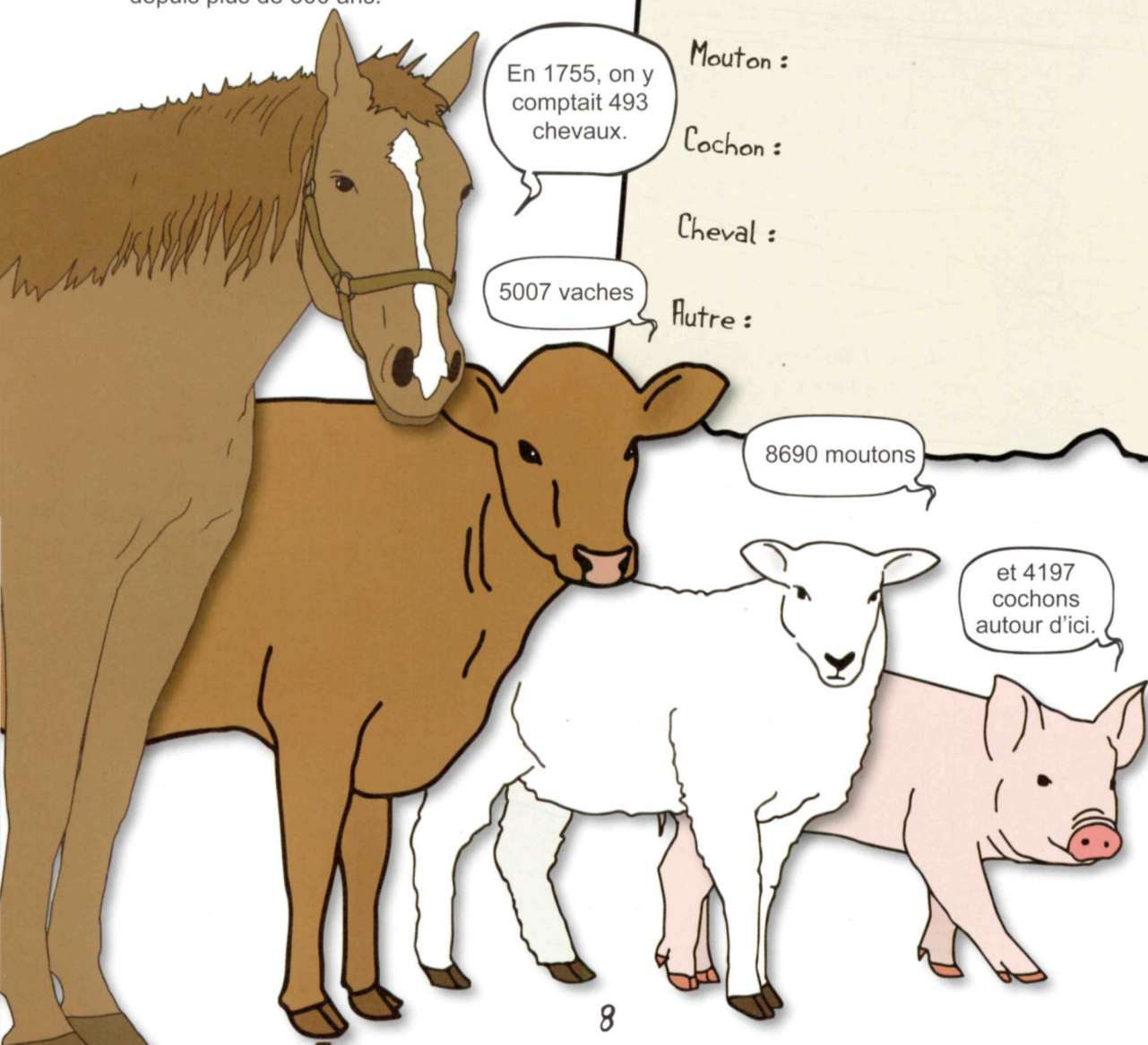
Cochon :

Cheval :

Autre :

8690 moutons

et 4197 cochons autour d'ici.



CHERCHE...



BINGO GRAND-PRÉ!

Peux-tu trouver ces choses? Fais un X dans la case de chaque chose que tu trouves.
Remplis les 4 coins. Complète une rangée, de haut en bas ou de gauche à droite. Mieux, trouve-les toutes!



Meule en pierre



Fillette dans le diorama



Enclume



Statue



Buste de Longfellow



Réveil



Vieux puits



Clé



Croix de M. Herbin

VA RENCONTRER



Va au
7
sur la carte

DE BEAUX GRANDS ARBRES



Il y a plus de 100 ans, j'ai fait aménager ces jardins commémoratifs, en souvenir des habitants de la région. Aujourd'hui, on peut y voir de beaux grands arbres.

Choisis ton favori et fais-lui un câlin.

Quel âge a-t-il, d'après toi? _____

Combien de personnes faut-il pour en faire le tour? _____



FAIS UNE PAUSE



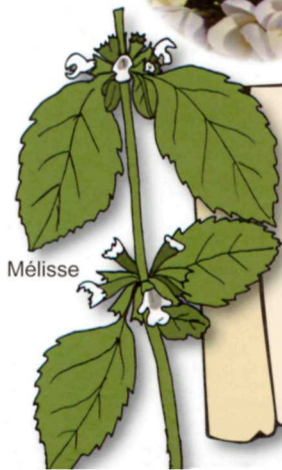
Va aux
6
7
sur la carte

LE PARFUM DES FLEURS

Pour prendre une pause et admirer la beauté de la nature, rends-toi dans les jardins commémoratifs de Grand-Pré. Profites-en pour sentir les fleurs.



- Trouve et sens :
- ☐ Une rose,
 - ☐ Un buisson en fleurs
 - ☐ Une fleur jaune



J'ai trouvé deux herbes différentes dans le potager ☐

Nom des herbes senties : _____

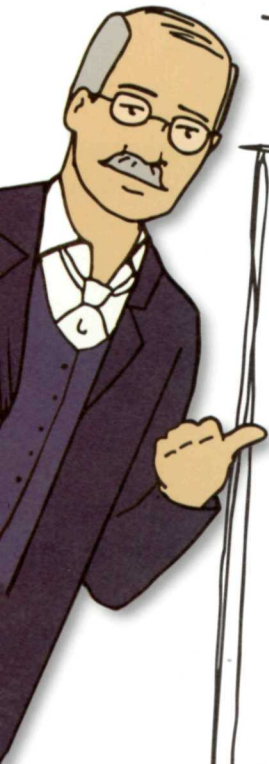
L'odeur que j'ai préférée : _____

SOIS CRÉATIF



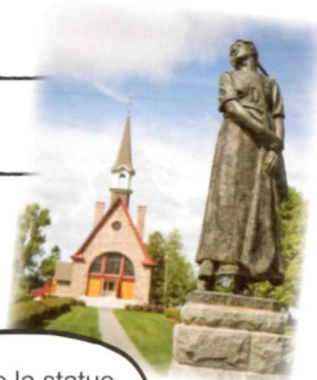
Va au
7
sur la carte

ÉVANGÉLINE ET GABRIEL



Évangéline est le personnage d'un poème écrit par Henry Wadsworth Longfellow en 1847. C'est la triste histoire d'un jeune couple qui a été séparé pendant la déportation.

Trouve la statue d'Évangéline et dessine-la ici.



Observe la statue sous différents angles. Y vois-tu un jeune et un vieux visage?



SOIS CRÉATIF

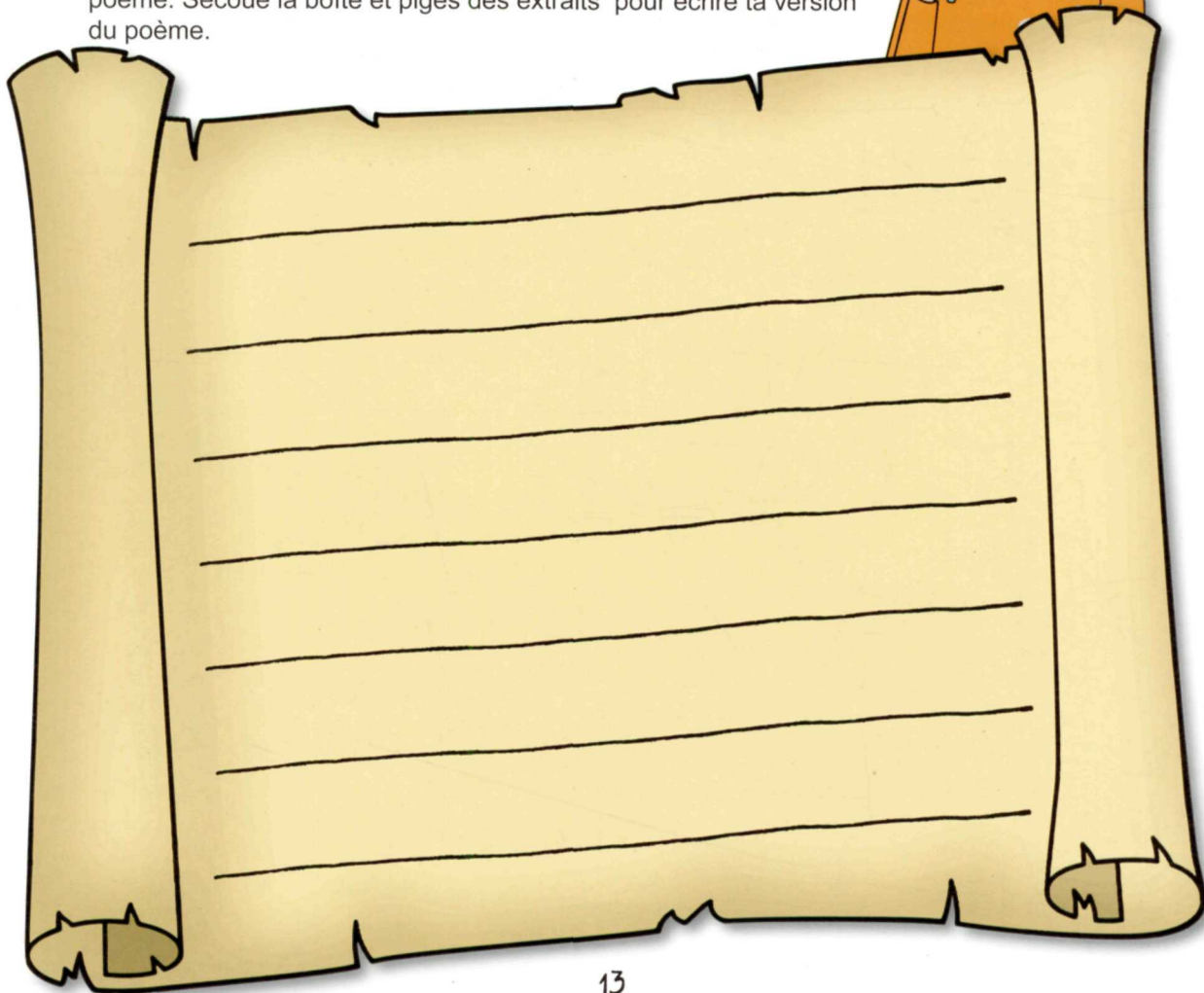
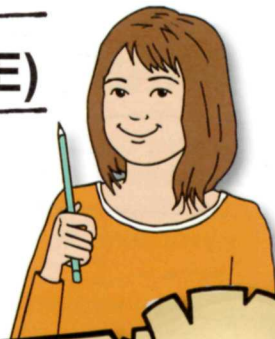


Va au
4
sur la carte

ÉVANGÉLINE (NOUVEAU GENRE)

Pamphile Lemay a traduit en français le poème Évangéline écrit par Henry Wadsworth Longfellow. L'œuvre s'inspire de l'histoire de Grand-Pré et de la déportation des Acadiens.

Trouve la boîte de poésie « Xplorers ». Elle contient des extraits du poème. Secoue la boîte et piges des extraits pour écrire ta version du poème.



TROUVE...



Va au
4
sur la carte

DANS LES VITRAUX

Le vitrail de l'église montre des familles acadiennes déportées de Grand-Pré. Cette grande fenêtre est composée de nombreux petits morceaux de verre coloré. Trouve les éléments suivants :



Un chien



Un coffre
et un sac



Un soldat



Des gens
qui se
saluent



Le cap Blomidon



La queue du
chien est le plus
petit morceau
du vitrail.

FAIS COMME SI...



Va au
4
sur la carte

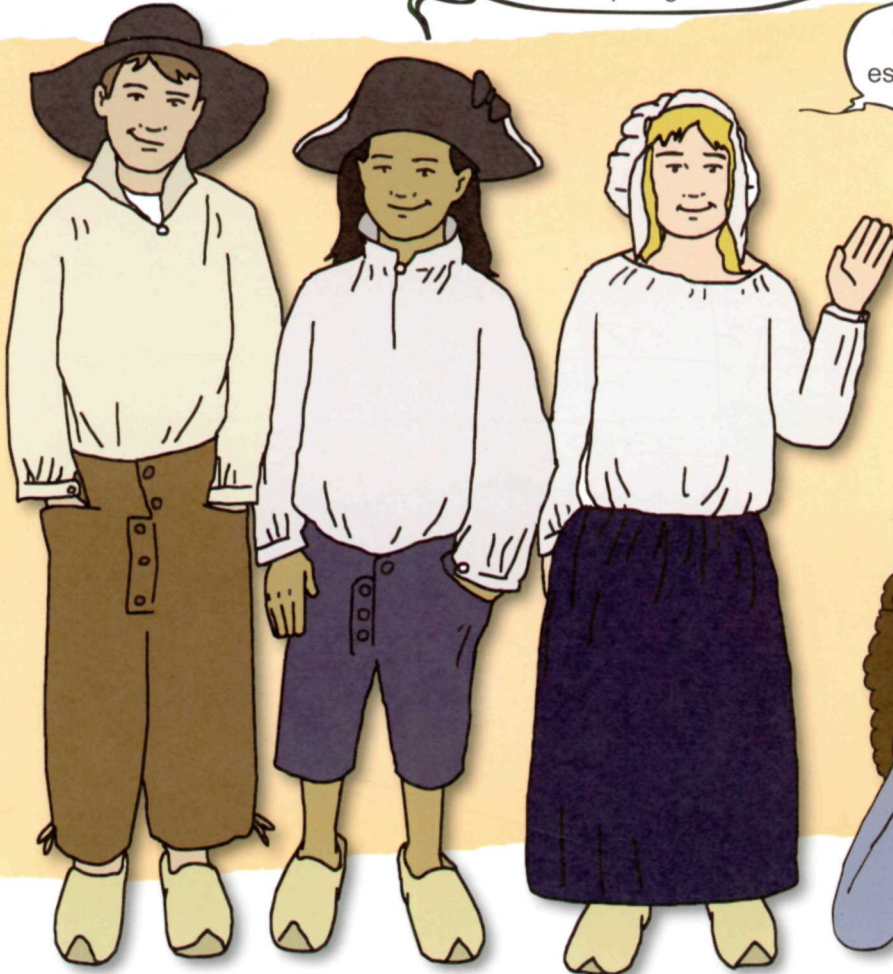
COSTUME-TOI!

Et s'il n'y avait pas de magasins où tu pouvais acheter des vêtements?

Les Acadiens fabriquaient leurs vêtements avec de la laine, du lin, du bois et des coquillages.

Trouve le coffre et essaie des vêtements.

N'oublie pas de prendre une photo.



VIENS JOUER



Va au
5
sur la carte

PLAISIRS D'AUTREFOIS

Autrefois, les garçons et les filles de l'Acadie s'amusaient avec un cerceau roulant. Ce jeu demandait équilibre, vitesse et agilité. Essaie-le!

Fais un crochet ☒ à côté du nom de la personne qui fait rouler le cerceau le plus longtemps et/ou le plus loin.

Nom	plus longtemps	plus loin
Moi	: ☐	☐
	: ☐	☐
	: ☐	☐
	: ☐	☐



VEUX-TU NOUS AIDER ???

Félicitations ! À toi d'être un Xplorateur Xtraordinaire en donnant cette page avec tes commentaires à un employé de Parcs Canada.

...et n'oublie pas de demander ton souvenir !

Moi, XPLORATEUR XTRAORDINAIRE, je m'engage à montrer du respect et de la curiosité pour la nature et l'histoire.

1- J'ai trouvé les activités de ce livret : Encerle ta réponse.



SUPER AMUSANTES



AMUSANTES



ENNUYEUSES

2- Mes 3 activités préférées sont aux pages _____ , _____
et _____

3- J'ai _____ ans.

4- Trois mots pour décrire ma journée Xplorateur :

À faire lire par l'adulte qui t'accompagne :

Participation volontaire. Tous les résultats seront regroupés avant d'être utilisés. Tous les renseignements fournis resteront anonymes et confidentiels. Pour toute question concernant l'information recueillie dans le cadre de ce sondage, veuillez nous écrire à pc.information.pc@canada.ca ou composez le 1-888-773-8888.

MES COUPS DE COEUR

Voici ce que j'ai le plus aimé durant ma visite :
(Écris-le ou dessine-le ici.)

Lors de ma visite, mon
endroit préféré a été :



Lieu historique national de
Grand-Pré



date

personnel



Parcs
Canada

Parks
Canada

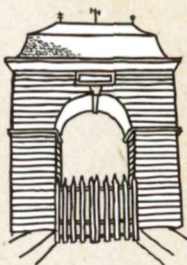
Canada

TU AIMES **X**PLORER??

Tu peux t'amuser dans plusieurs endroits de Parcs Canada! Visite parcscanada.gc.ca/xplorateurs pour découvrir où ils sont situés.



PARC NATIONAL DES HAUTES-TERRES-DU-CAP-BRETON



LIEU HISTORIQUE NATIONAL DE LA FORTERESSE-DE-LOUISBOURG



PARC NATIONAL ET LIEU HISTORIQUE NATIONAL KEJIMIKUJIK



LIEU HISTORIQUE NATIONAL FORT-ANNE

LIEU HISTORIQUE NATIONAL DE LA CITADELLE-D'HALIFAX



LIEU HISTORIQUE NATIONAL DE PORT-ROYAL



Explorez avec Parka!



Allons-y!

Parka vous propose ses activités, ses vidéos, sa chanson et plus encore. Visitez un de nos endroits ou parcscanada.gc.ca/parka.



MISSIONS PHOTO

Téléchargez gratuitement l'application de Parka!

