



# Découvrez les métiers de la loi



## Présentation de l'activité



<b>Description</b>	<p>Cette activité permet aux élèves de se familiariser avec les différents métiers en lien avec la loi. À travers un jeu-questionnaire, ils doivent deviner de quel métier de la loi il s'agit, et ce, avec le moins d'indices possible.</p> <p>En préparation à l'activité, vos élèves peuvent consulter la section « Métiers de la loi » sur le site d'Éducaloi : <a href="http://educaloi.qc.ca/metiers-loi">educaloi.qc.ca/metiers-loi</a></p>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Découvrir</b> les métiers de la loi</li><li>• <b>Apprendre</b> sur les études et tâches associées à chaque métier</li></ul>
<b>Public cible</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Élèves du deuxième cycle du secondaire</li><li>• Cours de Projet personnel d'orientation</li></ul>
<b>Durée suggérée</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 60 minutes (15 minutes de préparation / 45 minutes pour l'activité)</li></ul>
<b>Matériel requis</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La présentation PowerPoint <b>Découvre les métiers de la loi</b>.</li><li>• La feuille de points (en annexe de ce document).</li><li>• Un ordinateur, un projecteur et un écran.</li></ul>
<b>Préparation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Lire</b> la présentation et les consignes à l'avance.</li><li>• <b>Créer des équipes</b> pour le jeu-questionnaire. Nous vous conseillons de séparer la classe en quatre équipes, mais la feuille de points offre des espaces supplémentaires pour des équipes additionnelles.</li><li>• <b>Placer la classe</b> afin que les équipes soient bien séparées.</li><li>• <b>Imprimer</b> la feuille de points.</li></ul>

## Déroulement de l'activité

### But du jeu

Les élèves doivent deviner de quel métier il s'agit avec le moins d'indices possible. Si l'équipe trouve la réponse au premier indice, on lui accordera quatre points. Si un deuxième indice est nécessaire, l'équipe ne se verra accorder que trois points. Suivant cette même logique, le troisième indice vaut deux points et le quatrième ne vaut qu'un seul point.

**L'équipe ayant remporté le plus grand nombre de points gagne le jeu.**

- 1 Expliquez** les consignes de l'activité aux élèves.  
(10 minutes)
- 2 Divisez** le groupe en équipes.  
(5 minutes)
- 3 Présentez** les différents métiers de la loi avec l'aide des trois bandes dessinées. Vous n'avez qu'à cliquer sur le chiffre du métier que vous désirez explorer pour que la fiche d'information s'affiche.  
(15 minutes)
- 4 Animez** le jeu-questionnaire. Pour chaque question **Qui suis je?**, vous n'avez qu'à cliquer sur la diapositive afin d'afficher le prochain indice. Comme l'objectif est de deviner le métier avec le moins d'indices possible, assurez-vous de les afficher l'un après l'autre. **Remplissez** la feuille de points au fur et à mesure selon le nombre d'indices qui a été nécessaire pour trouver la bonne réponse pour chacune des équipes.  
(25 minutes)
- 5 Dévoilez** l'équipe gagnante et concluez l'activité.  
(5 minutes)

# Feuille de points

Nom des équipes	Questions											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1.	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	
2.	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	
3.	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	
4.	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	
5.	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	
6.	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	
7.	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	
8.	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	
9.	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	
10.	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	