

Objectif Animation, Ma classe de cinéma Scénario pédagogique pour la thématique Contes et légendes

Par Louise Sarrasin, enseignante
Commission scolaire de Montréal (CSDM), Montréal (Québec)

Objectif général

Permettre à l'élève d'explorer l'univers culturel des contes et des légendes en prenant appui sur ses goûts, ses intérêts et ses connaissances.

Public cible

Élèves de 9 à 12 ans.

Domaines d'apprentissage

Langues
Sciences sociales
Arts et cultures

Films nécessaires à la réalisation

La légende du canot d'écorce (10 min 35 s)

Mouches noires (5 min 6 s)

Le mariage du hibou (7 min 38 s)

Note : Vous pouvez voir ces films en ligne gratuitement au www.onf.ca/objectifanimation, dans la section Ma classe de cinéma.

Matériel

Ordinateur, branchement Internet, magnétoscope, téléviseur, feuilles blanches de bloc de conférence, marqueurs, contes et légendes du Canada.

Résumé du scénario pédagogique

Les contes et les légendes font partie intégrante de la culture d'un peuple. Les personnages, les lieux, les événements que l'on y retrouve s'inspirent largement de la réalité propre à ce peuple. Chaque conte, chaque légende possède ainsi son univers culturel.

Ce scénario pédagogique fera découvrir à vos élèves l'univers fascinant des contes et des légendes à l'aide de trois films d'animation produits par l'ONF. Vous y trouverez trois activités de même qu'une activité de réinvestissement. Chacune d'elles vous permettra d'explorer une facette de l'univers des contes et des légendes. La dernière permettra à vos élèves de réinvestir les connaissances acquises au cours du scénario pédagogique.

Amorce et activité préparatoire

Durée approximative : 45 minutes

Nous vous proposons d'amorcer ce scénario pédagogique par une discussion en classe, suivie d'un jeu en petits groupes. Posez d'abord à vos élèves les questions suivantes :

- Pouvez-vous nommer un conte ou une légende?
- L'avez-vous lu ou entendu?
- En connaissez-vous l'auteur?
- Savez-vous où l'histoire se passe?
- Qui vous l'a conté? Votre grand-mère? Votre grand-père? Une autre personne?
- Vous souvenez-vous de la façon dont se terminait ce conte ou cette légende?

Jeu : De bouche à oreille!

Proposez aux élèves ce jeu bien connu des enfants pour qu'ils comprennent l'importance de l'oralité dans les contes et les légendes. Au départ, formez des groupes d'environ six à huit personnes et expliquez-leur le déroulement du jeu.

- Un premier élève chuchote le début d'un conte ou d'une légende (qu'il connaît ou qui fait partie d'une liste que vous aurez suggérée) à l'oreille de l'élève qui se trouve à sa droite. À son tour, celui-ci répète ce qu'il vient d'entendre à l'élève assis à sa droite. Le jeu se poursuit de la même manière jusqu'à ce qu'un premier tour ait été complété dans tous les groupes. Demandez alors au dernier enfant de raconter en classe ce qu'il a entendu.
- Vérifiez avec les élèves la façon dont le conte a été transmis : Est-ce que les faits ont été répétés avec fidélité? Ont-ils été transformés? Si oui, qu'est-ce qui explique cette transformation? Qu'ont-ils retenu de ce conte?

Vous pouvez refaire ce jeu jusqu'à ce que les élèves saisissent bien ce que l'art oral a de particulier.

ACTIVITÉ 1 : L'univers culturel du conte

Durée approximative : 60 minutes

Étape 1 : Avant d'aborder l'activité proprement dite, ouvrez la discussion sur le thème de la culture en demandant à vos élèves ce qui caractérise la culture d'un peuple. Invitez-les à donner des exemples tirés de la culture canadienne d'aujourd'hui : musique, littérature, nourriture, croyances religieuses, etc. Expliquez-leur que les contes et les légendes ont souvent fait l'objet de films d'animation. Demandez-leur de nommer quelques films qu'ils ont déjà vus.

Étape 2 : Expliquez à vos élèves que *la Légende du canot d'écorce* et *le Mariage du hibou* sont deux légendes célèbres, l'une canadienne-française, l'autre inuite, qui ont fait l'objet de films d'animation. Invitez-les à former des équipes de quatre afin d'explorer l'univers culturel de ces légendes. Tout au long du visionnage des deux films, chaque équipe devra porter une attention particulière aux éléments culturels qui caractérisent ces légendes : lieux, vêtements, personnages, habitations, musique, images, symboles, etc. Visionnez les films avec les élèves.

Étape 3 : Demandez aux équipes de comparer l'univers culturel des deux légendes en répondant aux questions suivantes :

- Dans quelle région canadienne se déroule chacune de ces légendes? Aurait-elles pu se passer ailleurs? Qu'ont de particulier ces deux coins de pays?
- Dans chaque film, les images permettent-elles de situer l'endroit dont il est question? Si oui, comment? Si non, pourquoi?
- Quels éléments typiquement culturels retrouve-t-on dans chaque film?
- Quel effet produit la couleur ou le noir et blanc, selon le cas, sur les spectateurs?

- Quelles différences voyez-vous dans la façon dont les deux réalisateurs ont traité leur légende? (Choix des images, musique, narration, etc.)
- En quoi *la Légende du canot d'écorce* est-elle le reflet de la culture canadienne-française de l'époque? En quoi *le Mariage du hibou* est-il celui de la culture inuite? Quels éléments culturels sont semblables aujourd'hui? Lesquels sont différents?

Invitez les équipes à présenter en classe le résultat de leurs observations.

ACTIVITÉ 2 : Sons et images

Durée approximative : 45 minutes

Étape 1 : Faites visionner le film *Mouches noires* à vos élèves, sans mettre le son. Puis, posez-leur les questions suivantes :

- D'après vous, que se passe-t-il dans ce film?
- Quels en sont les personnages? Est-ce qu'il y a un personnage principal?
- Quels éléments visuels frappent votre imagination dans ce film?
- Qu'est-ce que le générique a de particulier?
- Comment le récit se termine-t-il? Est-ce qu'il est facile d'imaginer la fin sans entendre la bande sonore? Quel effet a un film muet sur votre compréhension de l'histoire?

Étape 2 : Proposez aux élèves de visionner à nouveau ce film en ajoutant cette fois la bande sonore. Posez-leur les questions suivantes :

- Quel rôle joue la musique dans le film *Mouches noires*?
- Que voulait raconter l'auteur de ce film?
- En quoi le film d'animation vient-il enrichir la chanson? Quelles images sont révélatrices de l'univers de ce conte?
- Qu'est-ce qui distingue ce film d'un conte ou d'une légende?

ACTIVITÉ 3 : L'art du conte

Durée approximative : 60 minutes

Étape 1 : Expliquez aux élèves qu'ils vont découvrir la façon dont *la Légende du canot d'écorce* est construite. Demandez-leur de se regrouper en équipes de quatre et de se familiariser avec la situation de départ de la légende en répondant aux questions suivantes :

- Qui sont les personnages de *la Légende du canot d'écorce*?
- Où et quand se déroule l'histoire?

Distribuez-leur de grandes feuilles blanches afin qu'ils y inscrivent leurs réponses.

Étape 2 : Précisez que chaque équipe aura pour mission d'expliquer aux autres équipes un aspect de la structure de *la Légende du canot d'écorce*. Attribuez à chacune la responsabilité de discuter de l'une des questions suivantes : Quel est l'événement déclencheur? Quel est l'événement perturbateur? Comment se déroule l'histoire par la suite? Comment se termine-t-elle?

Étape 3 : Invitez chacune des équipes à présenter son travail sous la forme qu'elle désire : illustration, courte saynète, mime, dessins, etc.

Réinvestissement

Durée approximative : 60 minutes

Demandez aux élèves de se regrouper en fonction de leurs champs d'intérêt (il est préférable de former de petits groupes), afin de réaliser une légende à la manière de celles qu'ils ont découvertes au cours des activités. Invitez-les à rédiger un court scénario en utilisant la structure

de la légende vue en classe qu'ils ont appréciée le plus. Une fois que tous les membres de l'équipe ont émis leurs idées, chaque élève rédige une partie du scénario.

Objectivation

Assurez-vous que vos élèves ont compris chacune des activités en leur posant les questions proposées. Prenez le temps de bien distinguer ce qui caractérise un conte, une légende ou une chanson. Demandez aux élèves en quoi les scénarios des films ont bien traduit l'univers des contes.

Évaluation

Vous pouvez procéder à une évaluation formative tout au long de ce scénario. Cependant, seule l'activité de réinvestissement comporte des fiches d'évaluation. Vous trouverez ces fiches en annexe : l'une doit être remplie par l'enseignant, l'autre par l'élève. Distribuez la fiche d'auto-évaluation destinée aux élèves et demandez-leur de la remplir à la toute fin de cette activité. Si vous le désirez, vous pouvez organiser une discussion en classe avant de la leur faire remplir.

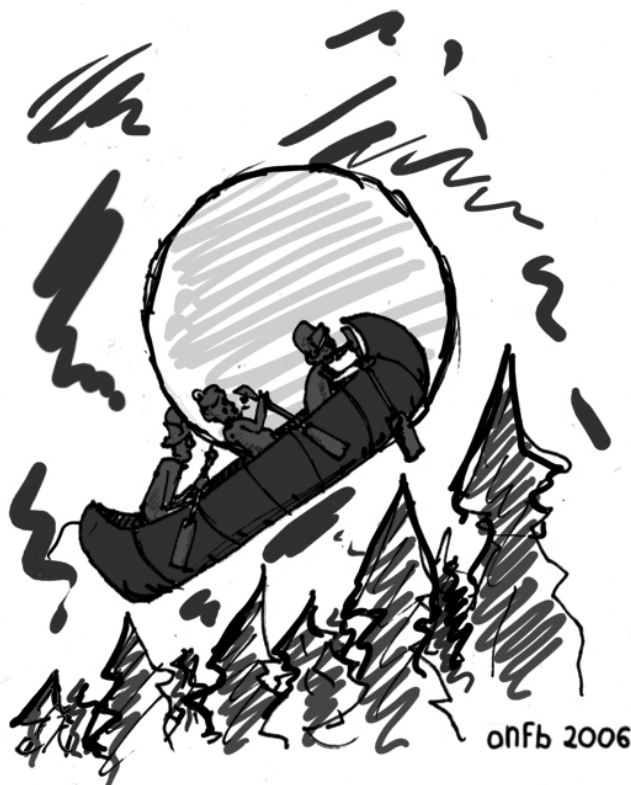
Ressources Web

Site sur les contes :

<<http://www.lire.ca/quebec/contesclassiques/contesclassiques.html>>.

Site sur les genres littéraires et leurs principales caractéristiques :

<http://pedagogie.cssh.qc.ca/francais/documents/apprecier/Genres_litteraires.pdf>.



Annexe

Notes à l'enseignante ou à l'enseignant

Amorce : Un conte est un récit de faits, d'aventures imaginaires. La légende est un récit traditionnel contenant des éléments du merveilleux et reposant parfois sur des faits historiques qui ont été transformés par les croyances populaires ou par l'invention poétique. (Définition : logiciel Antidote). Comme le conte et la légende appartiennent à la tradition orale, il est normal qu'il en existe plusieurs versions. Précisons qu'ils traversent également le temps et franchissent les distances. La tradition orale est déterminante dans la transmission des contes et légendes. Par ailleurs, si chaque pays a ses contes, les thèmes sont quant à eux universels : la vie, l'amour, la naissance, la mort, la richesse, la maladie, la pauvreté, etc.

Activité 1 : Les images donnent une couleur et une perspective à *la Légende du canot d'écorce* qui nous est contée. Par le fait même, nous voyons le film à travers le regard du cinéaste. L'utilisation du métrage en noir et blanc est un procédé encore utilisé aujourd'hui. Il permet d'accentuer une réalité.

Quelques exemples d'éléments culturels dans *la Légende du canot d'écorce* : camp de bûcherons, canot, église, croix, religion catholique, diable, etc. Quelques exemples d'éléments culturels dans *le Mariage du hibou* : les chants de gorge rythmant le film, la symbolique du hibou.

Le mariage du hibou est traité de manière poétique, tandis que *La légende du canot d'écorce* suit fidèlement la structure de la légende écrite par Honoré Beaugrand.

Activité 2 : Dans *Mouches noires*, la musique fait partie intégrante du film puisqu'elle illustre une chanson de Hemsworth datant de 1949. Le générique danse à la manière des mouches noires. Les images collent littéralement à la chanson. Quant à la musique, elle renforce l'exaspération de l'arpenteur, qui est le personnage de la chanson.

Activité 3 : La plupart des contes ou des légendes ont une structure analogue : il y a une situation de départ avec des personnages, un temps et un lieu précis. Puis un événement déclenche le récit, qui se poursuit jusqu'à ce qu'un événement en perturbe le cours. Le conte ou la légende se dénoue par une fin plus ou moins heureuse.

Activité de réinvestissement : Cette activité devrait permettre à l'élève de démontrer qu'il a bien compris ce qui compose la trame d'un conte. Par ailleurs, encouragez chaque équipe à faire preuve de créativité.

ACTIVITÉ de réinvestissement : Écrire un court scénario de conte ou de légende

Grille d'évaluation de l'enseignante ou de l'enseignant

Nom de l'élève : _____ Date : _____

Critères d'évaluation de la compétence disciplinaire : Écrire des textes en français

L'élève	
Peut justifier son appréciation de la légende ou du conte utilisé comme modèle.	
Développe ses idées en respectant la structure du conte ou de la légende au cours de la rédaction.	
Utilise un vocabulaire varié et précis.	
Est capable d'introduire des éléments du merveilleux dans son conte ou sa légende.	

Critères d'évaluation de la compétence : Coopérer

L'élève	
Donne ses idées au cours de l'élaboration du conte ou de la légende.	
Tient compte des idées des autres dans l'élaboration du conte ou de la légende.	
Participe activement à la rédaction du conte ou de la légende.	
Participe activement à la présentation du conte ou de la légende.	

Appréciation:

- A Au-delà des attentes
- B Selon les attentes
- C Avec une certaine difficulté
- D Avec grande difficulté
- NÉ Non évalué

Rédaction collective d'un conte ou d'une légende

Date : _____

J'évalue la compétence en français : Je sais écrire des textes variés

Consigne : Dans la grille, coche la case qui correspond à ton évaluation.

	Toujours	Souvent	Parfois	Rarement
Je peux justifier pourquoi j'apprécie le conte (ou la légende) choisi comme modèle.				
J'ai respecté la structure du conte ou de la légende dans mon texte.				
J'ai utilisé un vocabulaire varié et précis.				
J'ai introduit des éléments du merveilleux dans mon conte ou ma légende.				

J'évalue la compétence : Je coopère

Consigne : Dans la grille, coche la case qui correspond à ton évaluation.

	Toujours	Souvent	Parfois	Rarement
J'ai donné mes idées durant l'élaboration du conte ou de la légende				
J'ai tenu compte des idées des autres durant l'élaboration du conte ou de la légende.				
J'ai participé activement à la rédaction.				
J'ai participé activement à la présentation.				

Signature de l'écrivain ou de l'écrivaine : _____

Date : _____