LE VAILLANT JOS **MONTFERRAND**

Cahier de l'enseignant et reproductibles

Français langue seconde et étrangère Enseignement au secondaire 2^e cycle et adulte

Niveau débutant et intermédiaire

Activités ludiques Par Renaud Allard, UQAM

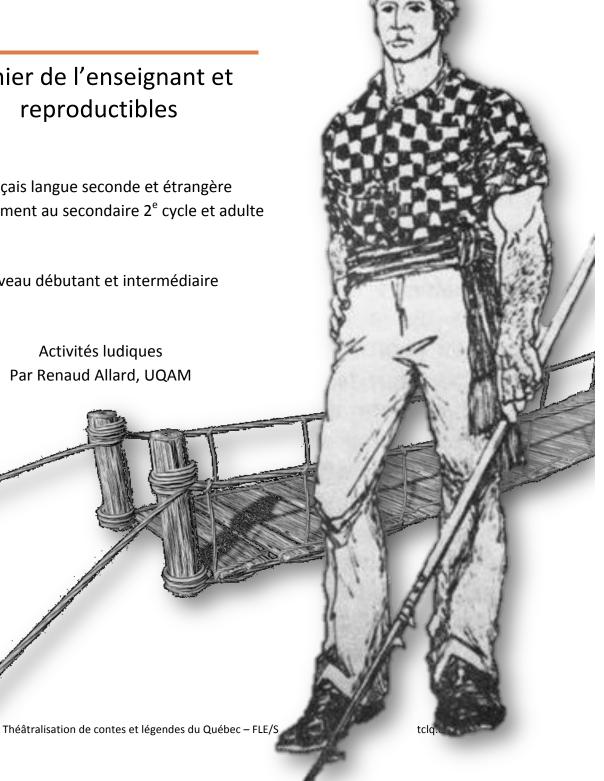


Table des matières

Présentation du document	1
Activité sur le vocabulaire	3
Mémoire lexicale	3
Fiche des coupons	4
Corrigé du jeu de mémoire	6
Activité interactive	7
Interpréter selon	7
Fiche des consignes d'adaptation	8
Activité ludique	9
Rivières et ponts!	9
Planche de jeu	11
Références	13

Présentation du document



La culture d'une communauté découle énormément de l'histoire de son peuple. Le temps fait évoluer les croyances et les valeurs, mais l'origine de la culture reste toujours présente dans la mémoire et les représentations culturelles. La culture fait partie de l'identité d'une communauté. Au Québec, il est possible de repérer et comprendre l'histoire et la culture locale au travers des légendes de nos ancêtres.

Le présent document renferme des activités pédagogiques variées en lien avec la légende du brave Jos Montferrand. Ce sont des activités isolées n'ayant pas de lien l'une avec l'autre. L'enseignant peut décider de choisir qu'une seule activité ou d'en utiliser plusieurs.

Pour mener à bien les différentes activités, les apprenants doivent avoir lu la légende de Jos Montferrand. Par contre, le texte de la légende n'est pas présent dans le document. Néanmoins, les activités ont été construites à l'aide du texte et de la bande dessinée animée suivants.

BANDE DESSINÉE INTERACTIVE

COURT TEXTE

Par ailleurs, il faut noter que le temps de lecture des contes n'est pas inclus dans le temps de chacune des activités. L'enseignant doit donc planifier un moment pour présenter la bande dessinée ainsi que de faire lire le court texte de la légende.

De plus, si l'enseignant désire effectuer une mise en contexte historique avant d'entamer la lecture de la légende de Jos Montferrand, les deux sites internet offrent du contenu visant à mettre la légende en contexte. Ces informations peuvent être utilisées pour créer une amorce piquant la curiosité des apprenants et les laisser avec un questionnement concernant l'homme légendaire.

Chacune de ces activités a pour but d'enrichir les connaissances des apprenants quant à la culture du Québec. Cette légende en expliquera davantage sur les conflits entre francophones et anglophones dans le les années 1800 ainsi que la symbolique derrière ce personnage faisant preuve de beaucoup de courage. Par ailleurs, cette légende offre une porte d'entrée sur divers sujets culturels tels que les bûcherons et la drave si l'on s'intéresse au profil professionnel de ce colosse légendaire.

Au terme de ces activités, les apprenants devraient bien connaître le personnage Jos Montferrand ainsi que sa légende. Par ailleurs, l'enseignant devrait s'attendre à ce que ses apprenants puissent en retirer des éléments de la culture québécoise.

Activité sur le vocabulaire



Mémoire lexicale

INTENTION

Travailler le vocabulaire présent dans le conte au travers d'un jeu de mémoire afin de vérifier la compréhension du lexique et d'élargir le vocabulaire.

Durée	30 minutes	
Connaissance s	Vocabulaire spécifique à la culture québécoise	
	Notion de synonymes	
Matériel	Coupons du jeu de mémoire	
	Court texte de la légende	

DÉROULEMENT

Mise en situation

L'enseignant doit avoir présenté le court texte de la légende avant d'amorcer cette activité. L'activité ne se base que sur le court texte, car il est plus facile à imprimer et contient un vocabulaire riche.

Au début de l'activité, il amorce une discussion sur le vocabulaire utilisé dans la légende. Étaitce difficile? Quels mots n'ont-ils pas compris?

Réalisation

Après la discussion, l'enseignant forme des équipes de 4 ou 5 apprenants et distribue un paquet de coupons à chaque équipe. Ces coupons comportent des mots retrouvés dans la légende et un synonyme pour chacun d'eux. Les coupons sont fournis à la suite de cette fiche pédagogique.

Le jeu est inspiré du fameux jeu de mémoire. Les apprenants étalent les coupons face contre le bureau. À tous de rôle, ils devront retourner deux coupons dans le but de former des paires de mots étant synonymes. Le but du jeu est donc de trouver les pairs. L'apprenant récoltant le plus de pairs remporte la victoire dans son équipe.

Les apprenants doivent utiliser leur compréhension du contexte de la légende dans lequel sont utilisés les mots spécialisés afin de trouver son synonyme.

Si une équipe finit plus rapidement qu'une autre, ils peuvent commencer un autre tour.

Retour

À la fin de l'activité, l'enseignant revient sur les paires formées afin de s'assurer de la compréhension du sens de chaque mot spécialisé soutiré de la légende.

Finalement, un lien avec la culture peut être tissé en lien avec les mots utilisés lors de l'activité.

Fiche des coupons

Découpez les coupons pour jouer au jeu.

Adversaire	Estacades	Action extraordinaire	Combat
Attabler	Exploit	Amis	Dirigeant
Bûcheron	Guetteur	Arbre	Ennemi
Chêne	Limites	Assis autour d'une table	Fort
Compatriotes	Patron	Bar	Frapper
Costaud	Propulser	Barrage	Frontières
Disloquer	Radeaux	Bateau en bois	Homme qui conduit le bois sur l'eau
Dompter	Rivalité	Blessé	Homme qui coupe des arbres
Draveur	Rive	Bord d'une rivière	Homme qui surveille
Éclopé	Rosser	Briser	Irlandais

Envahir	« Shiner »	Conquérir	Lancer à toute vitesse
Empoigner	Taverne	Contrôler	Prendre

Corrigé du jeu de mémoire



Ennemi	Estacades	Barrage
Assis autour d'une table	Exploit	Action extraordinaire
Homme qui coupe des arbres	Guetteur	Homme qui surveille
Arbre	Limites	Frontières
Amis	Patron	Dirigeant
Fort	Propulser	Lancer à toute vitesse
Briser	Radeaux	Bateau en bois
Contrôler	Rivalité	Combat
Draveur Homme qui conduit le bois sur l'eau		Bord d'une rivière
Éclopé Blessé		Frapper
Conquérir	« Shiner »	Irlandais
Prendre	Taverne	Bar
	Assis autour d'une table Homme qui coupe des arbres Arbre Amis Fort Briser Contrôler Homme qui conduit le bois sur l'eau Blessé Conquérir	Assis autour d'une table Homme qui coupe des arbres Arbre Limites Amis Patron Fort Propulser Briser Radeaux Contrôler Homme qui conduit le bois sur l'eau Blessé Rosser Conquérir « Shiner »

Activité interactive



Interpréter selon...

INTENTION

Réinvestir sa compréhension de l'histoire et des thèmes de la légende de Jos Montferrand en l'interprétant de manière adaptée selon une thématique particulière.

Durée	60 minutes		
Connaissances	Structure narrative		
	Vocabulaire spécialisé de la culture québécoise		
Matériel	Textes de la légende		
	Fiche de consignes d'adaptation		

DÉROULEMENT

Mise en situation

Avant de commencer, l'enseignant doit animer une discussion réflexive sur la structure narrative de la légende. Le but de cette discussion est de sortir les grandes lignes et les thèmes principaux de Jos Montferrand.

Réalisation

L'enseignant forme des équipes de 3 à 4 apprenants et leur remet à chacune d'elles une consigne d'adaptation.

Les équipes disposent de 15 minutes pour préparer une miniinterprétation de la légende en suivant la consigne d'adaptation qu'il leur a été remis. Chaque interprétation ne devrait pas dépasser environ deux minutes.

Une fois la préparation des interprétations terminées, chaque équipe présente leur interprétation une à suite de l'autre. Après chaque présentation, la classe procède à une réflexion de groupe pour parler de l'originalité de la performance, des thèmes et de leur appréciation.

Retour

À la fin de l'activité, l'enseignant amorce une réflexion sur les valeurs et les éléments de la culture québécoise présentent dans la légende.

Une appréciation globale de l'activité peut également être demandée.

Fiche des consignes d'adaptation

Découpez les consignes suivantes pour les remettre aux équipes.

Interprétez la légende de Jos Montferrand de manière pacifiste, contre la violence.

Interprétez la légende de Jos Montferrand à la manière des temps modernes, comme si l'action se passait aujourd'hui.

Interprétez la légende de Jos Montferrand en inversant la personnalité du colosse légendaire.

Interprétez la légende de Jos Montferrand à la manière d'un conteur québécois.

Interprétez la légende de Jos Montferrand de manière absurde, exagérée le plus possible.

Interprétez la légende de Jos Montferrand selon le point de vue des « Shiners ».

Interprétez la légende de Jos Montferrand à la manière d'un film d'action.

Interprétez la légende de Jos Montferrand à la manière du cinéma muet.

Activité ludique

Rivières et ponts!

INTENTION

Vérifier sa compréhension de la légende de Jos Montferrand en répondant à des questions réparties sur une table de jeu inspirée de « Serpents et échelles ».

Durée	30 minutes		
Connaissances	Vocabulaire spécialisé de la culture québécoise		
	Structure narrative		
	Compréhension de lecture		
Matériel	Planches de jeux		
	Pions et dés		

DÉROULEMENT

Mise en situation

Avant de commencer, un petit retour sur la compréhension de la légende afin de s'assurer que tous les élèves sont sur la même longueur d'onde. L'activité se base principalement sur le court texte. Seule la question à la case 48 porte spécifiquement sur la bande dessinée.

L'enseignant demande ensuite aux élèves s'ils connaissent le fameux jeu « Serpents et échelles ».

Réalisation

Après les discussions, l'enseignant forme des équipes de 4 ou 5 apprenants et leur remet une planche de jeu, un dé et le nombre suffisant de pions. La planche de jeu est modélisée pour impression à la suite de cette fiche pédagogique, mais l'enseignant peut également les recréer sur format plus grand.

Chaque apprenant commence à la case départ. À tour de rôle, ils brassent le dé, avancent leur pion du nombre obtenu et répondent à la question posée s'il y a lieu. Lorsque l'apprenant tombe sur une case « pont », s'il donne une bonne réponse à la question, il peut utiliser le pont et sauter à la case où mène celui-ci. Lorsque l'apprenant tombe sur une case « rivière », s'il donne une mauvaise réponse à la question, il doit régresser à la case ou mène la rivière. Les réponses doivent être jugées en équipe. L'apprenant donne sa réponse en premier lieu, ensuite, les autres membres de l'équipe déterminent si elle est bonne ou mauvaise.

Le gagnant est celui qui se rend à la fin du parcours en premier.

Retour

L'enseignant demande s'il y a eu des questions problématiques afin de clarifier la compréhension.

Finalement, l'enseignant demande aux élèves de repérer des éléments de la culture québécoise présente dans la légende.

Planche de jeu

rianche de je	- G			
ARRIVÉE	48 Que fait Jos au plafond de la taverne?	47	46 Quel est l'exploit de Jos Montferrand?	45 Que fait Jos au plafond de la taverne?
40 Comment Jos qualifie-t-il son combat?	41	42 Quelle boisson los aime-t-il?	43	44 Combien de temps a duré la bataille?
39 Vrai/faux : Jos est prompt au combat.	38	37	36	35 Nommez un synonyme de « courage ».
30 Qu'est-ce qui sépare la ville de Hull et d'Ottawa?	31 Donnez un champ lexical présent dans la légende.	32	Nommez un thème de la légende.	34
29	28 Donnez un exemple d'action de Jos pendant la bataille.	27	26	25 Qu'est-ce qu'un bûcheron?
Nommez un adjuvant dans la légende.	21	22 Quel est l'élément déclencheur de la légende?	23 La légende fait partie de quelle culture?	24
19	18 Que signifie « fracasser »?	17	16	Où se déroule la légende?
10 Pourquoi les « shiners » veulent traverser la rivière?	11	12 Vrai/faux : Jos va seul à la bataille?	13	14 Qu'est-ce qu'un « guetteur »?
9	8	7 Qu'a promis Jos à ses ouvriers?	Qui a engagé les « Shiners »?	5 Qui sont les « Shiners »?
DÉPART	Quel est le nom du héro de la légende?	2	3 Nommez un des trois métiers de la coupe de bois.	4

Références

TEXTES

- http://www.tfo.org/emissions/yparaitque_saison1/yparaitque.html
- http://www.legrenierdebibiane.com/trouvailles/legendes/jos/jos.htm

IMAGES

- http://th05.deviantart.net/fs70/PRE/f/2013/126/c/e/wooden_bridge_by_pmargaczd64ck06.jpg
- http://en.wikipedia.org/wiki/File:Jos_Montferrand.jpg
- http://thumbs.dreamstime.com/z/vector-bridge-3040700.jpg
- http://bestclipartblog.com/clipart-pics/river-clipart-5.gif