SAGNAH ET LE SORCIER DU SAGUENAY

CAHIER DE L'ENSEIGNANT ET REPRODUCTIBLES

Français langue seconde et étrangère

Enseignant au secondaire 2e cycle et aux adultes

Niveau avancé

Activités ludiques

Par Renaud Allard, UQAM

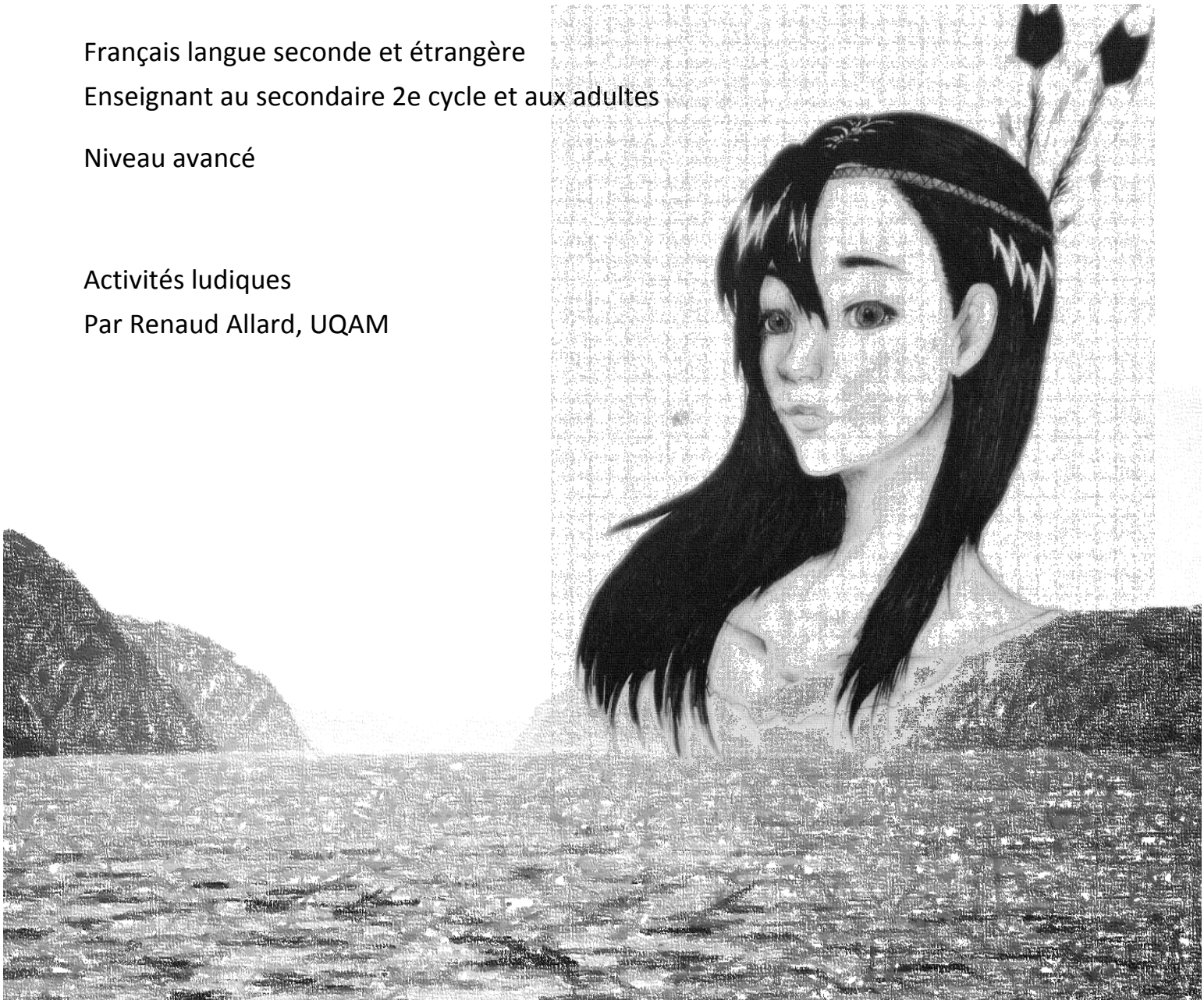

Table des matières

Présentation du document 1
Activité de vocabulaire 2
Langage tabou 2
Coupons de mots à deviner 3
Activités interactives 4
Qui suis-je? 4
Coupons des noms 5
Trois réponses 6
Planche de jeu 1 7
Planche de jeu 2 8
Planche de jeu 3 9
Planche de correction 1 10
Planche de correction 2 11
Planche de correction 3 12
Références 13

PRÉSENTATION DU DOCUMENT

L'histoire du territoire sur lequel le Québec se situe n'a pas commencé qu'avec la Nouvelle-France. À l'arrivée des premiers colons, une population était déjà présente sur ces terres. La culture européenne s'est donc mêlée avec celle de ces Amérindiens parfois causant des conflits, mais aussi des échanges plutôt intéressants. Encore aujourd'hui, la culture québécoise témoigne de ce contact interculturel.

Ce document pédagogique est une fenêtre sur cet aspect de la culture québécoise. La culture amérindienne est bien répandue dans le quotidien de la population québécoise, notamment sur le plan linguistique. Plusieurs noms de lieux sont d'origines amérindiennes, il suffit de penser qu'au nom « Québec » qui signifie « là où le fleuve se rétrécit ». Par ailleurs, certaines valeurs et coutumes amérindiennes sont encore présentes dans les histoires, comme c'est le cas avec la légende « Le sorcier du Saguenay ».

Les activités présentées dans ce document proposent donc de travailler de manière ludique la légende précédemment mentionnée afin d'en faire ressortir les éléments culturels provenant des nations amérindiennes. Chacune de ces activités ne présente aucun lien l'une avec l'autre. Ainsi, l'enseignant peut décider de mettre en place l'ensemble des activités ou de procéder à une sélection.

Au final, les apprenants en auront appris davantage sur la culture québécoise et ses origines. Ainsi, des liens entre la vie courante et les éléments culturels pourront être faits afin d'y retrouver des traces de valeurs amérindiennes.

La légende utilisée dans le cadre de ces activités interactives est « Le sorcier du Saguenay ». Ce texte est plutôt long et peut parfois présenter certaines difficultés lors de la lecture. Il est donc recommandé d'utiliser ce document pédagogique avec des apprenants de français langue seconde de niveau avancé. Le lien ci-contre mène au texte de la légende.

Pour chacune des activités, le temps de lecture n'est pas inclus dans la durée estimée. Ainsi, la lecture de la légende doit avoir été faite au préalable. Bonne découverte culturelle!

© Tous droits réservés

ACTIVITÉ DE VOCABULAIRE

Langage tabou

Intention : Comprendre le vocabulaire utilisé dans la légende « Le sorcier du Saguenay » en tentant de faire deviner les mots à son équipe sans nommer ces derniers.

Connaissances	Matériel	Durée
○ Utilisation du vocabulaire spécialisé	○ Coupons des mots à faire deviner.	30 minutes

Déroulement

Mise en situation

L'enseignant procède à une discussion en classe pour s'assurer que tous ont bien lu et comprennent la légende. Une mauvaise compréhension de la légende pourrait rendre l'activité trop difficile.

L'enseignant explique que parfois pour comprendre un mot, il faut s'aider de son contexte pour trouver son sens. Ainsi, en se basant sur ce principe, l'activité proposée demandera aux apprenants d'utiliser le contexte, des synonymes ou des explications pour faire deviner des mots tirés du texte.

Réalisation

L'enseignant forme des équipes de 5 ou 6 personnes. Il doit remettre à chaque équipe un paquet de coupons de mots à faire deviner. Les apprenants ne doivent pas regarder les mots.

La présente activité se base sur le principe du jeu « Taboo ». À tour de rôle, chaque membre de l'équipe pigera un coupon. Ce dernier lit le mot qu'il a sous les yeux, puis le cache. Il doit maintenant tenter de faire deviner le mot à ses collègues sans jamais prononcer ce dernier ni de mots de la même famille.

Celui dans l'équipe qui trouve le mot garde le coupon. Chaque coupon vaut un point. À la fin, celui qui a le plus de coupons gagne le jeu.

Retour

Une fois le jeu terminé, l'enseignant ramasse les coupons en demandant aux équipes quels mots étaient plus difficiles à faire deviner. Une discussion sur les thèmes qui peuvent englober les mots est aussi intéressante à entreprendre.

Coupons de mots à deviner

Tribu	Montagnais	Géant
Canot	Loups	Wigwam
Festin	Secret	Cadeaux
Amour	Pouvoir	Camp
Tempête	Rocher géant	Ruse
Rivière	Cannibales	Tige creuse
Carré de cuir	Sorcier	Chasse
Prisonnier	Peur	Noces

ACTIVITÉS INTERACTIVES

Qui suis-je?

Intention : Travailler le vocabulaire et la compréhension de la légende « Le sorcier du Saguenay » au travers du jeu « Mot dans le front ».

Connaissances	Matériel	Durée
○ Utilisation du vocabulaire spécialisé ○ Schéma narratif et actanciel de la légende	○ Texte de la légende ○ Coupons des noms	45 minutes

Déroulement

Mise en situation

L'enseignant amorce une discussion sur la légende en général pour vérifier leur compréhension. Il faut vérifier les éléments des schémas narratifs et actanciels, car ils pourraient être très utiles pour l'activité. L'enseignant doit également faire un retour sur les questions totales (oui/non) et revoir leur formation.

Réalisation

L'enseignant divise la classe en 4 groupes plus ou moins égaux. Puis, il colle un nom sur le front de chaque apprenant lui-même. Les apprenants ne doivent pas regarder ce qu'ils ont sur le front. Il y a plus de noms disponibles que de membres dans une équipe, mais il est recommandé de varier un peu les noms utilisés d'une équipe à l'autre pour éviter les tricheries entre les équipes.

Pour chaque apprenant, le but du jeu consiste à deviner le nom qu'il y a sur son front. Le nom peut être soit un nom propre (personnage) ou un nom commun (objet, animal, évènement, etc.). Pour y arriver, à tour de rôle, chaque apprenant pose une question totale. Les autres membres doivent lui répondre par oui ou non simplement. Lorsque la personne devine correctement son nom, elle peut le retirer de son front, mais elle continue à répondre aux questions des autres. Le jeu se termine lorsque tous ont deviné leur nom.

Retour : Un retour sur les thèmes remarqués entre les noms peut aider à déceler les éléments culturels.

Coupons des noms

Saguenay	Un Montagnais
Un Géant	Sagnah
Le jeune chef montagnais	Canot
Le bon sorcier	Carré de cuir
Tige creuse	Tomahawk magique
Patitachekao	Pic enchanté
Une vieille geôlière	Prisonnier

© Tous droits réservés

Trois réponses

Intention : Démontrer sa compréhension de la légende « Le sorcier du Saguenay » en jouant à un jeu basé sur le principe du Tic-Tac-To.

Connaissances	Matériel	Durée
○ Utilisation du vocabulaire spécialisé ○ Schéma narratif et actanciel de la légende	○ Texte de la légende ○ Jetons (non-fournis) ○ Planche de jeu.	20 minutes

Déroulement

Mise en situation

Une discussion de groupe sur la légende permet de faire le point sur les éléments principaux de la légende. L'activité qui suit comporte des questions variées sur la légende. Donc, la lecture et la compréhension de la légende sont primordiales pour cette activité ludique.

Réalisation

Pour cette activité, les apprenants doivent se placer en équipe de trois. Dans chaque équipe, il y a deux joueurs et un arbitre. Après chaque partie, les rôles changent.

L'enseignant doit ensuite expliquer les règles, car ces dernières diffèrent légèrement du Tic-Tac-To traditionnel. Le but pour chaque joueur est le même, soit de réussir à faire une ligne de trois cases avec ses jetons. Toutefois, chaque case comporte une question. Si l'apprenant répond correctement à la question, il peut y mettre son jeton. Par contre, s'il ne donne pas la bonne réponse, il ne peut pas y déposer son jeton et un droit de réplique est attribué à son adversaire. Il revient à l'arbitre le rôle de confirmer les questions avec la planche de correction correspondant à la planche de jeu.

Il y a trois planches de jeu comportant des questions différentes. Ainsi, tous les apprenants pourront jouer deux fois et être l'arbitre une fois.

Le jeu se termine quand les trois planches ont été jouées.

Retour

L'enseignant amorce un retour sur les questions que les apprenants ont trouvées difficiles. Puis, la conversation devrait s'étendre sur les éléments culturels amérindiens que les apprenants ont décelés dans la légende et ce qu'il reste de cette culture dans les valeurs québécoises actuelles.

Il est intéressant de demander aux apprenants quelle est l'origine du mot « Saguenay ».

Planche de jeu 1

À quel endroit se déroule la légende?	Pourquoi les Géants n'attaquent-ils pas le sorcier quand il vient les punir?	Quel est l'élément déclencheur de la légende?
Que demande Patitachekao en échange de son offre de laisser la vie sauf à Sagnah?	Vrai ou faux? Pour être puni, le bon sorcier doit voir les Géants manger des animaux.	Que fait Sagnah pour prouver qu'elle n'est pas une sorcière?
Pourquoi les Géants nourrissent-ils Sagnah?	Vrai ou faux? Sagnah ne se fait aucune amie parmi les Géants.	Quel objet empêche le bon sorcier d'approcher le camp des Géants?

© Tous droits réservés

Planche de jeu 2

Vrai ou faux? Un wigwam est l'habitation des Amérindiens.	Que signifie Patitachekao?	Quel secours attendait Sagnah à l'extérieur du camp des Géants lorsque le sorcier est venu la sauver lors du festin de mariage?
Que donne l'une des gardiennes malade à Sagnah?	Quand Sagnah est transporté au camp des Géants, quel animal l'aide en transmettant un message à son fiancé?	Vrai ou faux? Pour que le plan qu'elle a fait avec le sorcier fonctionne, Sagnah refuse la proposition de mariage.
Pourquoi Sagnah chante-t-elle lorsqu'elle est prisonnière des Géants?	Comment le père de Sagnah est-il mort?	Pourquoi le bon sorcier veut-il se venger des Géants?

© Tous droits réservés

Planche de jeu 3

Vrai ou Faux? Sagnah est la protagoniste de la légende	Qui sont « les Géants »?	Quel est le dénouement de la légende?
Quand les prisonniers arrivent au camp des Géants, pourquoi Patitachekao veut-il protéger Sagnah?	Finalement, Sagnah s'est-elle marié avec Patitachekao?	Vrai ou faux? Voyant que Sagnah ose répondre et tenir tête à Patitachekao, ce dernier pense qu'elle est une sorcière.
Que sont devenus les Géants à la fin de la légende?	Combien de temps Sagnah demande-t-elle pour réfléchir à la proposition de mariage de Patitachekao?	Quel pouvoir possèdent les cadeaux de la gardienne malade?

© Tous droits réservés

Planche de correction 1

À quel endroit se déroule la légende? *Dans un lieu qu'on appelle aujourd'hui Tadoussac.*	Pourquoi les Géants n'attaquent-ils pas le sorcier quand il vient les punir? *Le sorcier les a pétrifiés, donc ils ne peuvent pas bouger.*	Quel est l'élément déclencheur de la légende? *Les Géants attaquent le village des Montagnais et font des prisonniers, dont Sagnah.*
Que demande Patitachekao en échange de son offre de laisser la vie sauf à Sagnah? *Il veut qu'elle se marie avec lui.*	Vrai ou faux? Pour être puni, le bon sorcier doit voir les Géants manger des animaux. *Faux. Il doit les voir en train de manger des humains.*	Que fait Sagnah pour prouver qu'elle n'est pas une sorcière? *Elle répond aux questions de Patitachekao comme si elle était une enfant naïve.*
Pourquoi les Géants nourrissent-ils Sagnah? *Afin qu'elle prenne du poids, elle est trop maigre pour être mangée.*	Vrai ou faux? Sagnah ne se fait aucune amie parmi les Géants. *Faux. Elle est devenue amie avec ses gardiennes.*	Quel objet empêche le bon sorcier d'approcher le camp des Géants? *Le Tomahawk magique (une petite hache)*

Planche de correction 2

Vrai ou faux? Un wigwam est l'habitation des Amérindiens. *Vrai*	Que signifie Patitachekao? *« Tue et mange »*	Quel secours attendait Sagnah à l'extérieur du camp des Géants lorsque le sorcier est venu la sauver lors du festin de mariage? *Des guerriers montagnais, dont son fiancé*
Que donne l'une des gardiennes malade à Sagnah? *Le carré de cuir et la tige creuse*	Quand Sagnah est transporté au camp des Géants, quel animal l'aide en transmettant un message à son fiancé? *Un pic (oiseau) enchanté*	Vrai ou faux? Pour que le plan qu'elle a fait avec le sorcier fonctionne, Sagnah refuse la proposition de mariage. *Faux. Elle l'accepte, mais elle demande à ce que le festin soit fait avant la cérémonie.*
Pourquoi Sagnah chante-t-elle lorsqu'elle est prisonnière des Géants? *Pour cacher sa peur.*	Comment le père de Sagnah est-il mort? *Il a été mangé par les Géants.*	Pourquoi le bon sorcier veut-il se venger des Géants? *Parce qu'ils mangent de la chère humaine.*

© Tous droits réservés

Planche de correction 3

Vrai ou Faux? Sagnah est la protagoniste de la légende. *Vrai*	Qui sont « les Géants »? *C'est une nation de colosses cannibales et ennemis des Montagnais.*	Quel est le dénouement de la légende? *Le sorcier vient punir les Géants et sauver Sagnah qui pourra retourner parmi sa tribu.*
Quand les prisonniers arrivent au camp des Géants, pourquoi Patitachekao veut-il protéger Sagnah? *Parce qu'il veut la garder pour la grande fête célébrant le retour des guerriers Géants.*	Finalement, Sagnah s'est-elle marié avec Patitachekao? *Non!*	Vrai ou faux? Voyant que Sagnah ose répondre et tenir tête à Patitachekao, ce dernier pense qu'elle est une sorcière. *Vrai*
Que sont devenus les Géants à la fin de la légende? *Le sorcier les a transformés en grands rochers.*	Combien de temps Sagnah demande-t-elle pour réfléchir à la proposition de mariage de Patitachekao? *3 jours*	Quel pouvoir possèdent les cadeaux de la gardienne malade? *Le carrée de cuire rend invisible et la tige creuse appelle le bon sorcier de la montagne.*

RÉFÉRENCES

Imagographie

http://canada99.chez.com/theme-photo/photographies-06/graphiques/photo-img-13-08.jpg

http://fc03.deviantart.net/fs71/f/2013/189/b/f/native_american_girl_by_silvianart-d6cl2ht.jpg

Bibliographie

http://www.legrenierdebibiane.com/trouvailles/legendes/sorcier_saguenay/legende.html