



CONNAISSEZ-VOUS LES LÉGENDES FRANCOPHONES ?

CAPSULE CONTES ET LÉGENDES

Jeu conçu par Haydée Silva



ou



Jeu individuel ou pour la classe



20 à 30 min



Niveau A2 et plus

REMARQUES SUR L'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

Il est possible de proposer ce jeu à la classe après avoir fait prendre connaissance aux apprenants des légendes : chaque apprenant ou équipe lit une légende, la résume et l'illustre pour fabriquer une paire de cartes (récit + titre et image). Avant de jouer, chacun présente rapidement sa production à l'oral ; pendant le jeu, les créateurs de chaque carte peuvent rajouter des détails, commenter, répondre à des questions...

Si vos apprenants aiment dessiner, pourquoi ne pas leur demander –après avoir fait trouver les solutions– de prendre connaissance des légendes (voir les liens suggérés à la page 3), d'en choisir une puis d'en déterminer le personnage ou le symbole principal, afin d'illustrer l'une des cartes de jeu qui portent le titre d'une légende ? Vous pourrez ensuite scanner les dessins et vous fabriquer un jeu de memorama des légendes, personnalisé et inimitable...

Voyez aussi l'activité pour la classe proposée à la page 3.

CONSIGNE

Saurez-vous retrouver le titre des légendes suivantes et dire leur pays francophone d'origine ? (la solution est donnée à la page 3)

Connaissez-vous plus en détail ces histoires ? Quelles autres légendes francophones connaissez-vous ? Y a-t-il des légendes équivalentes chez vous ?

1. Elle raconte l'histoire d'une jeune fille qui aimait trop danser, et qui faillit en perdre son âme.
2. Elle raconte l'histoire d'une fée mi-femme, mi-serpent. Son époux, humain, promet de ne jamais chercher à la voir le samedi. Il rompit sa promesse, et elle s'enfuit, transformée en un serpent ailé.
3. Elle raconte l'histoire d'un homme qui, ayant refusé de se soumettre à l'autorité impériale, fut condamné à tirer une flèche sur une pomme posée sur la tête de son fils.
4. Elle raconte l'histoire d'une jeune femme qui a participé activement à la guerre d'indépendance de sa terre natale. Ayant perdu la raison, elle aurait néanmoins récupéré les restes du premier empereur du pays pour les enterrer dignement.
5. Elle raconte l'histoire d'une bête très meurtrière dont on ne put jamais établir la nature. Elle laissait des traces qui ressemblaient à celles d'un pied humain mais aussi à celles d'un sabot de chèvre. Personne ne la vit ni ne la captura jamais.
6. Elle raconte l'origine d'une célèbre statuette qui honore la mémoire du duc de Lotharingie. Le berceau du duc avait été pendu à un chêne pendant la bataille contre des vassaux rebelles : au moment décisif, l'enfant se serait dressé pour pisser et aurait ainsi redonné courage à ses troupes.
7. Elle raconte l'histoire d'un jeune homme tellement beau, fort et courageux qu'il ne trouva d'autre femme à épouser que sa propre sœur, la plus belle fille du pays. Le jour de la noce, les deux mariés et tous leurs invités furent transformés en pierre.
8. Elle raconte l'histoire des rochers qui se dressent sur la rivière du même nom : il s'agirait de géants cannibales vaincus par la ruse d'une jeune fille amoureuse.
9. Elle raconte l'histoire d'un arbre tellement beau et majestueux qu'il en devint orgueilleux. Pour le punir, Dieu le replanta à l'envers.
10. Elle raconte d'histoire d'un animal, fils d'un dragon et d'une serpente, qui appartenait à l'aîné des quatre fils Aymon. On tenta de le noyer avec une meule autour du cou, mais il se serait échappé et errerait encore dans la forêt.

- A. La légende de Bayard.
- B. La légende de Défilée la folle.
- C. La légende de Guillaume Tell.
- D. La légende de Hammam Meskhoutine.
- E. La légende de la bête du Grésivaudan.
- F. La légende de Mélusine.
- G. La légende de Rose Latulipe.
- H. La légende du Baobab.
- I. La légende du Manneken-pis.
- J. La légende du Sorcier du Saguenay.

SOLUTION

1G (Canada). Voir <http://www.legrenierdebibiane.com/trouvailles/legendes/rosel.htm>

2F (France). Voir <http://www.youtube.com/watch?v=iinM2A1frAA>

3C (Suisse). Voir <http://histoire-suisse.geschichte-schweiz.ch/guillaume-tell.html>

4B (Haïti). <http://haiti-miterealite.blogspot.mx/p/la-legende-de-defilee-la-folle.html>

5E (France). Elle est également connue sous le nom de la bête du Gévaudan.

Voir http://www.dark-stories.com/la_bete_du_gevaudan.htm

6I (Belgique). Voir <http://ordre-manneken-pis.wikeo.be/legendes.html>

7D (Algérie). Voir <http://www.djazairess.com/fr/elwatan/469933>

8J (Canada).

Voir http://www.legrenierdebibiane.com/trouvailles/legendes/sorcier_saguenay/page_titre.html

9H (Madagascar). Voir <http://agir.avec.madagascar.over-blog.com/article-legende-du-baobab-104832244.html>

10A (Belgique). Voir <http://www.youtube.com/watch?v=x14Gce5Kl68>

ACTIVITÉ POUR LA CLASSE. LÉGENDES FRANCOPHONES

Imprimez sur du papier bristol puis découpez les cartes suivantes, pour jouer en classe au memorama des légendes francophones. Au fil du jeu, racontez, faites raconter ces légendes (voir par exemple les liens suggérés ci-dessus) et d'autres encore...

La légende de
Bayard

La légende de
Défilée la folle

La légende de
Guillaume Tell

La légende de
Hammam Meskhoutine

La légende de
la bête du Grésivaudan

La légende de
Mélusine

La légende de
Rose Latulipe

La légende du
Baobab

La légende du
Manneken-pis

La légende du
Sorcier du Saguenay

Elle raconte l'histoire
d'une jeune fille
qui aimait trop danser,
et qui faillit
en perdre son âme.

Elle raconte
l'histoire d'une fée
mi-femme, mi-serpent.
Son époux, humain,
promit de
ne jamais chercher à la voir
le samedi.
Il rompit sa promesse,
et elle s'enfuit,
transformée
en un serpent allé.

Elle raconte l'origine
d'une célèbre statuette
qui honore la mémoire
du duc de Lotharingie.
Le berceau du duc
avait été pendu à un chêne pendant
la bataille
contre des vassaux rebelles : au
moment décisif,
l'enfant se serait dressé
pour pisser
et aurait ainsi
redonné courage
à ses troupes.

Elle raconte l'histoire
d'une bête très meurtrière dont on ne
put jamais
établir la nature.
Elle laissait des traces
qui ressemblaient
à celles d'un pied humain mais aussi à
celles
d'un sabot de chèvre. Personne ne la
vit
ni ne la captura jamais.

Elle raconte l'histoire
d'une jeune femme
qui a participé activement
à la guerre d'indépendance de sa
terre natale.
Ayant perdu la raison,
elle aurait néanmoins récupéré les
restes
du premier empereur du pays pour les
enterrer dignement.

Elle raconte l'histoire
d'un homme qui,
ayant refusé de se soumettre
à l'autorité impériale,
fut condamné à
tirer une flèche
sur une pomme
posée sur la tête de son fils.

Elle raconte d'histoire
d'un animal,
fils d'un dragon
et d'une serpente,
qui appartenait
à l'aîné des quatre fils Aymon. On
tenta de le noyer
avec une meule
autour du cou,
mais il se serait échappé et errerait
encore dans la forêt.

Elle raconte l'histoire
d'un arbre
tellement beau et majestueux qu'il en
devint orgueilleux. Pour le punir,
Dieu le replanta à l'envers.

Elle raconte l'histoire
des rochers qui se dressent
sur la rivière du même nom :
il s'agirait de
géants cannibales
vaincus par la ruse
d'une jeune fille amoureuse.

Elle raconte l'histoire
d'un jeune homme tellement beau,
fort et courageux
qu'il ne trouva
d'autre femme à épouser
que sa propre sœur,
la plus belle fille du pays.
Le jour de la noce,
les deux mariés
et tous leurs invités
furent transformés en pierre.