

Des légendes qui font voyager



Âge visé

12-13 ans

Conception

Fournier, Pierre

Disciplines scolaires

Communication orale, Éducation artistique,
Français, Lecture, Théâtre

Thème(s)

Culture et patrimoine

Principes directeurs

Développer un rapport positif à la langue
française

Mot(s)-clé(s)

contes et légendes

Introduction

Véhiculée par la tradition et témoin de nos racines, la légende est un récit qui s'inspire d'un fait réel. Elle met en scène des gens qui ont réellement existé, dans des lieux bien identifiés et qui existent vraiment. Elle se distingue donc du conte, qui présente des êtres extraordinaires, parfois doués de pouvoirs surnaturels, évoluant hors du temps et dans des lieux imaginaires. La légende est un outil de transmission important pour l'appropriation d'une langue ou d'une culture. Ces récits nous font découvrir des époques et des lieux qui ont marqué notre héritage et notre imaginaire collectif. Faire revivre une légende par les élèves leur permettra de se rapprocher de leurs racines.

Démarche

En groupe-classe

Demandez aux élèves de parler des légendes qu'ils connaissent. Inscrivez-en les titres au tableau et faites-leur noter ces titres pour la suite de l'activité. En guise d'exemple, lisez si possible une de ces légendes à haute voix. Distinguez avec eux les contes des légendes, en expliquant les caractéristiques de chaque genre.

Soumettez-leur sept ou huit légendes francophones d'origines diverses et d'égale longueur. Dites quelques mots sur les lieux et l'époque où se situe chacune d'entre elles, et précisez le nombre de personnages qu'on y retrouve, incluant le narrateur.

En équipe

Invitez les élèves à choisir une légende selon leurs intérêts et à se regrouper en équipe autour d'un même texte qu'ils présenteront à la classe après avoir pris soin d'en situer l'origine.

En équipe, les élèves lisent la légende silencieusement ou à voix basse en se répartissant les diverses portions du texte. Laissez-leur le temps de réagir à cette lecture et d'en dégager une compréhension commune.

En groupe-classe

En grand groupe, demandez-leur comment il serait possible de rendre la lecture du texte plus vivante, afin de la présenter à l'ensemble de la classe. Notez leurs propositions au tableau. Complétez la liste en leur suggérant les éléments qui suivent et qui n'auront peut-être pas été identifiés :

- la distribution des rôles (narrateur, personnages féminins et masculins);
- la lecture des dialogues en y ajoutant des intonations ;
- l'ajout d'effets spéciaux sonores (bruits, musique, etc.) et visuels (accessoires, gestes, etc.).

En équipe

Accordez aux élèves suffisamment de temps pour se familiariser avec le texte et pour se préparer à le lire avec intonation; encouragez-les à y apporter les éléments de soutien nécessaires pour en rendre la lecture encore plus vivante. La présentation de chacune des équipes est suivie des réactions du reste de la classe.

Si vous le jugez opportun, vous pourriez apporter une variante à cette activité en demandant à un élève de lire le début d'une légende pendant une durée maximum de deux minutes, afin d'inciter les autres élèves à prédire la fin de l'histoire ou à poursuivre la lecture par eux-mêmes.

OUVRAGES DE RÉFÉRENCE SUGGÉRÉS

GUILBAULT, Nicole, *Fantastiques légendes du Québec*, Montréal, Éditions ASTED, 2001, 156 p.

JOLICOEUR, Catherine, *Les plus belles légendes acadiennes*, Montréal-Paris, Éditions Stanké, 1981, 280 p.

LE BLANC, Charles, *Contes et légendes du Québec*, Paris, Éditions Nathan, 1999, 226 p.

PICOUX, Louisa et al., *Légendes manitobaines*, SaintBoniface, Éditions des Plaines, 1992, 139 p.

VOLDENG, Évelyne, *Les mémoires de Ti-Jean*, Vanier, Éditions L'interligne, 1994, 164 p.