



LA
CULTURE,
TOUTE UNE
ÉCOLE!

PISTES D'ACTIVITÉS CULTURELLES

PRÉSCOLAIRE ET PRIMAIRE

Dossiers Culture-Éducation
2020-2021

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION ET DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR



Coordination et rédaction
Direction de la formation générale des jeunes
Éducation préscolaire et enseignement primaire et secondaire

Pour tout renseignement, s'adresser à l'endroit suivant :
Renseignements généraux
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur
1035, rue De La Chevrotière, 21^e étage
Québec (Québec) G1R 5A5
Téléphone : 418 643-7095
Ligne sans frais : 1 866 747-6626

Ce document peut être consulté
sur le site Web du Ministère :
education.gouv.qc.ca.

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur

ISBN 978-2-550-86729-6 (PDF)

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2020

Pistes d'activités culturelles 2020-2021

Les pistes d'activités culturelles qui suivent visent à soutenir les enseignantes et les enseignants dans leur rôle de passeurs culturels. Autour d'un thème commun, elles suggèrent des manières originales de mettre à profit des repères culturels de tous horizons.

Fruit d'une réflexion collective, les activités proposées ont été conçues par des personnes issues du milieu scolaire. Celles-ci ont travaillé de concert, dans une perspective culturelle, pour élaborer des activités disciplinaires et interdisciplinaires qui laissent aux enseignantes et aux enseignants la latitude nécessaire pour les adapter en fonction de la réalité de leur milieu.

Thème : *Le vrai du faux*

Les apparences sont parfois trompeuses. Dans un monde où l'image remplace souvent les mille mots pour la décrire et où l'information circule à une vitesse vertigineuse, il est parfois difficile de distinguer le vrai du faux. La culture du faux-semblant et les « faits alternatifs » jettent un doute sur certaines activités du monde réel, qu'elles soient artistiques, sportives, scientifiques ou littéraires.



Ce n'est pas d'hier que la vérité soulève la réflexion. Socrate disait que « nous ne nous approchons de la vérité que dans la mesure où nous nous éloignons de la vie ». En cette ère de « réinformation », certains prennent une distance pour y voir clair, alors que d'autres, par crainte de représailles, n'ont d'autre choix que de prendre un nom d'emprunt pour dire la vérité. Tel un enquêteur, l'élève navigue dans cet univers d'altération de la vérité en exploitant ses compétences informationnelles. Les activités culturelles proposées l'invitent à développer son esprit critique et à se constituer des repères culturels authentiques dans ce monde où les légendes et les mythes, de même que les illusions et les mirages, côtoient les faits et la connaissance.

Quoi?



Intégration de la dimension culturelle à l'école

La culture nous entoure au quotidien, dans ce que nous faisons comme dans ce que nous sommes. Chacun peut se l'approprier et y contribuer. Elle n'a pas de frontières et concerne donc autant le domaine des arts que celui des langues, du développement professionnel, de l'univers social, du développement personnel ou de la mathématique, de la science et de la technologie. La culture est assurément au cœur de l'école.

La culture touche ainsi à toutes les disciplines. Pour guider ses élèves dans le voyage que constitue leur parcours scolaire, l'enseignante ou l'enseignant a un rôle fondamental à jouer : celui de passeur culturel. Il donne à ses élèves des repères culturels et, par le fait même, du sens à leurs apprentissages.

Comment?



Repères culturels

Les repères sont des balises qui nous permettent de nous situer, de savoir où nous sommes et où nous allons. Il en est de même pour les repères culturels. Ils nous aident à porter un regard sur des phénomènes sociaux ou des tendances culturelles significatives, bref à nous situer dans un contexte disciplinaire. À l'école, ils amènent l'élève à enrichir son rapport à lui-même, aux autres et au monde.

Ces repères culturels peuvent être puisés dans le passé, le présent, la culture immédiate du jeune – ce qu'il connaît et ce qui l'entoure – ou une culture plus élargie. Ils peuvent prendre diverses formes, pour autant qu'elles revêtent une signification particulière sur le plan culturel.

Puisqu'il est impossible d'en dresser une liste complète, il revient à l'enseignante ou à l'enseignant de les sélectionner, puis de les mettre en contexte pour permettre à l'élève de comprendre le sens de ses apprentissages, de jeter des ponts entre les disciplines et de poser un regard nouveau sur ce qui l'entoure au quotidien.

Pourquoi?



Retombées positives de l'intégration de la dimension culturelle à l'école

Les échanges sur la culture en classe sont propices au partage de repères communs. La prise en compte d'éléments culturels est formatrice et stimulante pour le jeune. L'accès à la culture favorise sa persévérance et sa réussite scolaires. Elle contribue à façonner son identité, à aiguïser son esprit critique, à ouvrir ses horizons, à délimiter les frontières du monde dans lequel il vit tout en l'invitant à y prendre part activement. En établissant des ponts entre les disciplines, en situant les apprentissages dans leur contexte et en favorisant l'ancrage de ces apprentissages, la culture joue un rôle déterminant dans l'engagement de l'élève à l'école.

TABLE DES MATIÈRES

Éducation préscolaire	I
ANIMOTS	1
Piste interdisciplinaire – 1^{er} cycle	3
DES YEUX GIROUETTES	3
Piste interdisciplinaire – 2^e cycle	5
DÉJOUER LA LIGNE DU TEMPS.....	5
Piste interdisciplinaire – 3^e cycle	8
MÉFAITS D'ACTUALITÉ.....	8
Art dramatique	10
LES ENSORCELÉS.....	10
Arts plastiques.....	12
RÊVE OU RÉALITÉ?	12
Danse	14
CORPS FANTÔME.....	14
Musique	16
SANS LES MAINS!	16
Éducation physique et à la santé	18
COURT-CIRCUIT	18
Anglais, langue seconde.....	20
UNE HISTOIRE À DORMIR DEBOUT.....	20
Français, langue seconde.....	22
VÉRITABLES HISTOIRES DE FAUX AMIS	22
Intégration linguistique, scolaire et sociale.....	24
LA DOUBLE FACE DU CORBEAU	24

Éducation préscolaire

ANIMOTS



Repère culturel

- › Moyens de communication des animaux et des êtres humains

Anecdote

Saviez-vous que les baleines émettent une série de sons variés pour communiquer entre elles? La baleine bleue, par exemple, chante plus fort que le bruit d'un avion à réaction qui décolle. Pourtant, nos oreilles d'humains ne parviennent pas à l'entendre.

Contexte de réalisation

Qu'elles viennent de Tadoussac, de Madagascar ou de la Guadeloupe, les baleines à bosse chantent toutes, mais avec des accents différents. Les enfants s'intéressent aux chants des baleines en s'imaginant ce qu'elles se disent entre elles. Ils explorent diverses manières de communiquer et réalisent qu'il n'est pas toujours nécessaire d'utiliser les mots pour émettre et comprendre un message.



Activité 1

CachaMOT

Les enfants s'intéressent aux particularités des chants des baleines selon le lieu géographique où elles se trouvent. Après avoir écouté ces chants sans mots, ils s'expriment sur ce qu'ils ont ressenti et compris. Par la suite, ils composent une histoire qui offre une interprétation de certains chants.



Activité 2

Foul'Art

Les enfants visionnent la vidéo du [foulard dansant](#) et nomment quelques actions reconnues telles que tourner ou monter. En petites équipes, au rythme du chant des baleines, l'un exploite toutes les façons de manipuler un foulard pendant que les autres recréent les actions de celui-ci avec leur corps. Ils partagent ensuite les émotions ressenties qu'ils ont véhiculées par le corps.



Activité 3

Art-norme

Les enfants s'inspirent des [œuvres](#) de Gilbert Legrand et créent une sculpture qui exploite la morphologie d'un objet pour lui donner l'aspect d'un animal. Ils décrivent au moins deux caractéristiques de leur réalisation plastique. En petites équipes, ils inventent une histoire, une comptine ou une chanson mettant en valeur l'objet qu'ils ont créé.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Stratégies motrices et psychomotrices : potentialités sensorielles, geste, rythme
- › Développement affectif : sentiments, modes d'expression de soi
- › Développement langagier : jeux symboliques, jeux de communication
- › Développement cognitif : art dramatique, arts plastiques, danse, musique

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › De quelle manière les animaux que vous connaissez communiquent-ils?
- › Qu'est-ce qui, dans le chant d'une baleine, vous permet d'imaginer ce qu'elle dit et ce qu'elle ressent?
- › Quelles sont les différentes formes de langage qui permettent de s'exprimer?
- › Quels trucs utilisez-vous pour imaginer la forme d'un animal à partir d'un objet?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter en classe un auteur, un danseur ou un artiste en arts visuels inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) pour soutenir l'une ou l'autre des activités
- › Inviter à l'école des personnes-ressources travaillant dans un refuge animalier ou un taxidermiste

Références

- › Consulter un extrait de l'émission [Un homme à la mer](#) pour entendre des chants de baleines
- › Admirez des photos d'animaux marins de l'artiste [Mario Cyr](#) et utilisez les outils proposés sur son site
- › S'inspirer des œuvres de [Maryse Goudreau](#) pour aborder le sujet des baleines
- › Trouver différents [chants de baleines](#) pour diriger l'écoute et les danses des enfants
- › Établir des similitudes et des différences entre les chants des baleines et les [chants des oiseaux du Québec](#)

Piste interdisciplinaire – 1^{er} cycle

*Français, langue d'enseignement; science et technologie;
arts plastiques; mathématique*

DES YEUX GIROUETTES



Repères culturels

- › Art optique
- › Illusions d'optique
- › Textes littéraires

Anecdote

Saviez-vous que les illusions d'optique, qui fascinent tout autant le scientifique que l'artiste, se produisent lorsque le cerveau interprète mal la réalité que l'œil perçoit? Ces tromperies visuelles peuvent être dues notamment au jeu des couleurs, à la lumière ou aux effets de perspective.

Contexte de réalisation

Les illusions d'optique fascinent parce qu'elles altèrent notre perception et brouillent notre compréhension du monde. Cette activité qui relie notamment la science et les arts plastiques permet de mieux comprendre l'attrait exercé par ces illusions. Les élèves explorent le sens de la vue chez l'humain et les animaux, en plus de découvrir des artistes qui placent les illusions d'optique au cœur de leurs œuvres plastiques ou littéraires pour soutenir leurs créations.

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

Français, langue d'enseignement

- › Exploration de quelques éléments littéraires à des fins d'utilisation ou d'appréciation
- › Stratégies de lectures : stratégies de gestion de la compréhension
- › Stratégies d'écriture

Science et technologie

- › Décrire des caractéristiques physiques qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu
- › Explorer diverses avenues de solution

Arts plastiques

- › Gestes transformateurs
- › Langage plastique : ligne, valeur, organisation de l'espace

Mathématique

- › Longueurs : estimation, mesure



Activité 1

Des yeux trompeurs

Les élèves explorent des stations comportant différentes formes d'[illusions d'optique](#). Après un temps d'observation, ils consignent leurs réponses aux questions posées à chacune des stations. En grand groupe, ils proposent diverses explications aux phénomènes optiques observés. L'activité se termine par la découverte de certaines propriétés du sens de la vue.



Activité 2

Des yeux tout autour de la tête

Par la consultation d'œuvres de la littérature jeunesse, les élèves plongent dans le monde de la mouche et du zèbre. Ils découvrent ensuite comment l'effet de mouvement produit par les rayures du zèbre perturbe le vol de la mouche qui cherche à s'approcher de l'animal. Inspirés par ce phénomène, les élèves créent une courte histoire collective les mettant en relation.



Activité 3

Des yeux zébrés

Les élèves s'intéressent aux œuvres d'art optique. Après avoir reçu un carton qui constitue une partie de la silhouette d'un grand zèbre, ils y tracent des bandes de largeurs identiques, sur lesquelles ils posent une forme abstraite ou figurative de leur choix. Toutes les parties sont ensuite rassemblées dans une création collective bigarrée.

Ressources complémentaires

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quels phénomènes naturels s'apparentent à des illusions d'optique?
- › À quel moment l'être humain a-t-il commencé à créer des illusions d'optique?
- › Quelles sont les différences entre la vision des humains et celle des insectes?
- › Quel type d'illusions d'optique préférez-vous et pourquoi?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter en classe un artiste inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et qui s'intéresse aux perceptions visuelles dans ses œuvres
- › Inviter un publicitaire ou un architecte à venir partager en classe ses façons d'intégrer des illusions d'optique dans son travail

Références

- › Expérimenter différents [défis mathématiques](#) concernant les illusions d'optique
- › En apprendre davantage sur le [fonctionnement des illusions d'optique](#) et la façon dont se forme une [image dans le cerveau](#)
- › Consulter le livre documentaire [La vue](#) et sa fiche descriptive, qui se trouve sur le site [Constellations](#)
- › Apprécier différents types d'[illusions d'optique en arts plastiques](#) ainsi que les œuvres d'art optique créées par [Barbeau](#) et [Deyo](#), dont [Vasereley](#) est le précurseur

Piste interdisciplinaire – 2^e cycle

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté; arts plastiques; français, langue d'enseignement; science et technologie



DÉJOUER LA LIGNE DU TEMPS

Repères culturels

- › Les objets
- › Les personnages de la Nouvelle-France
- › Le surréalisme et l'anachronisme
- › Le patrimoine culturel du Québec

Anecdote

Un anachronisme est un événement ou un objet situé à une époque à laquelle il n'appartient pas. Cette incursion peut être involontaire ou le fruit d'une intention délibérée. Comment peut-on repérer les anachronismes dans les œuvres littéraires ou artistiques?

Contexte de réalisation

L'objet, par son évolution, et le monument, par l'histoire qu'il porte, permettent d'apprécier les traces temporelles de la culture. Dans cette activité interdisciplinaire, les élèves jettent des ponts entre des personnages de la Nouvelle-France et le présent par des créations littéraires et plastiques où l'objet anachronique déjoue les regards.

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

- › Influence de personnages et d'événements sur l'organisation sociale et territoriale
- › Éléments de continuité avec le présent

Arts plastiques

- › Langage plastique : forme, ligne, motif et organisation de l'espace
- › Gestes transformateurs

Français, langue d'enseignement

- › Exploration de quelques éléments littéraires à des fins d'utilisation ou d'appréciation
- › Textes qui comportent des interactions verbales

Science et technologie

- › Fonctionnement d'objets fabriqués



La ligne du temps

Activité 1

Les élèves apportent en classe l'objet le plus ancien de leur famille. Ils rédigent ensuite une fiche d'information sur l'origine et l'utilisation de cet objet à travers les époques. Après que chacun a présenté ce qu'il a apporté, les jeunes échangent sur les fonctions et l'évolution de chacun des objets. Puis, sous forme de jeu, ils se lancent le défi de placer les objets sur une ligne du temps.



Les personnages de la Nouvelle-France

Activité 2

Les élèves s'intéressent de près à un personnage de la Nouvelle-France. Dans leur cahier de traces, ils consignent des faits historiques et recensent les objets utilisés à l'époque. Ils complètent leur recherche en notant les éléments du patrimoine d'aujourd'hui associés au personnage à l'étude. Chacun profite de la recherche des autres pour nourrir une vision d'ensemble des personnages de la Nouvelle-France.



Arts anachroniques

Activité 3

Bande dessinée d'hier

Les élèves relèvent les anachronismes dans des extraits de films et d'autres œuvres artistiques. Après avoir comparé les esthétiques de différentes bandes dessinées, ils tracent les premières esquisses de leur propre bande dessinée et rédigent le contenu des phylactères. Chaque bande dessinée met en scène un personnage de la Nouvelle-France lors d'une de ses réalisations. Un objet anachronique appartenant à notre époque s'immisce dans ce décor historique. Pour guider le regard du lecteur, une vignette cachée présente l'anachronisme en le contextualisant.

Collage d'aujourd'hui

Les élèves apprécient l'œuvre d'artistes associés au surréalisme en distinguant ce qui est de l'ordre du possible et ce qui relève de l'impossible. À partir d'images liées au patrimoine et imprimées à différentes échelles, ils produisent un collage surréel dans lequel un personnage de la Nouvelle-France est parachuté dans l'époque actuelle et y découvre les traces qu'il a laissées.

Ressources complémentaires

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › À quoi servait l'objet que tu as trouvé? Quand a-t-il été inventé? Quelle est la place de cet objet dans notre société? Comment pourrait-il évoluer dans le futur?
- › Comment peut-on savoir ce qui s'est réellement passé autrefois si la technologie n'était pas aussi évoluée qu'aujourd'hui?
- › Quelles traces des personnages de la Nouvelle-France peut-on observer aujourd'hui?
- › Quelles compétences permettent de repérer les anachronismes?
- › Quelles pourraient être les motivations des créateurs qui intègrent des anachronismes dans leurs œuvres?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter un designer industriel à venir présenter en classe la conception des objets du quotidien
- › Inviter un historien en classe pour nourrir le dialogue concernant les objets apportés et l'époque de la Nouvelle-France
- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter en classe un artiste en arts visuels ou un bédéiste inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) pour inspirer les élèves dans leur création

Références

- › Visiter le [Musée virtuel de la Nouvelle-France](#)
- › Observer des anachronismes dans la collection [Déjoue les pièges](#)
- › S'inspirer des collages surréalistes de l'artiste [Eugenia Loli](#)
- › S'informer des étapes de la création d'une [bande dessinée](#)
- › Découvrir les traces laissées par les personnages de la Nouvelle-France dans la [toponymie](#) et le [patrimoine culturel](#)

Piste interdisciplinaire – 3^e cycle

Français, langue d’enseignement; éthique et culture religieuse; géographie, histoire et éducation à la citoyenneté; mathématique



MÉFAITS D’ACTUALITÉ

Repères culturels

- › Médias d’information
- › Journalisme
- › Actualité

Anecdote

Une fausse nouvelle est une information détournée, en partie ou totalement fausse, qui est présentée comme une vraie nouvelle. Par leurs tournures sensationnalistes, ces méfaits d’actualité suscitent l’émotion chez le lecteur et ont comme objectif d’influencer son opinion.

Contexte de réalisation

Les journaux imprimés, qui ont longtemps été le principal relais de l’actualité, sont maintenant concurrencés par d’autres médias moins rigoureux. L’information, qui n’est donc plus livrée seulement par les journalistes, oblige le lecteur à faire preuve d’une plus grande vigilance. Les élèves s’intéressent à la forme et au contenu du journal avant d’en concevoir un dans lequel ils s’amuseront à dissimuler des « faits alternatifs ».

Éléments ciblés du Programme de formation de l’école québécoise

Français, langue d’enseignement

- › Exploration de quelques éléments littéraires à des fins d’utilisation ou d’appréciation
- › Exploration et utilisation de la structure des textes
- › Stratégies liées à la gestion et à la communication de l’information
- › Stratégies de planification, mise en texte, révision, correction

Éthique et culture religieuse

- › Éléments de continuité avec le présent
- › Changements marquants

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

- › Éléments de continuité avec le présent
- › Changements marquants

Mathématique

- › Fractions
- › Pourcentage



Activité 1

Le journalisme à la une

Les élèves découvrent, d'un point de vue historique, l'objet culturel que représente le journal. Après la lecture de différents articles, ils émettent des hypothèses sur le rôle du journaliste et les compétences requises pour bien exercer ce métier. Une discussion s'ensuit sur la place des médias dans la société et le sens de l'éthique, essentiel au journaliste.



Activité 2

Le journal fractionné

Les élèves observent et comparent les différentes sections d'un journal. En équipes, ils se voient attribuer une section et déterminent la place qui est consacrée à la publicité, aux articles et aux photographies. Ils effectuent cette tâche à l'aide de fractions et de pourcentages. Une comparaison des sections de deux ou trois journaux pourrait conclure cette activité.



Activité 3

Un vrai journal?

Les élèves se familiarisent avec le style d'écriture et la structure d'un article journalistique. En équipes, les apprentis journalistes rédigent un article factuel sur un sujet de leur choix. Pour y arriver, ils font une recherche en variant leurs sources et interrogent un témoin ou un spécialiste. Une fois l'article écrit, ils en détournent une partie en y ajoutant une fausseté dans le but de déstabiliser le lecteur. L'ensemble des articles sont regroupés dans un format réaliste pour constituer un journal. Celui-ci est ensuite imprimé ou mis en ligne et le lecteur est invité à distinguer le vrai du faux.

Ressources complémentaires

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Qu'est-ce qu'une source fiable?
- › Comment savoir si une information est vraie?
- › Quelle place occupe la publicité dans les journaux et pourquoi?
- › Quelles sont les différences entre le chroniqueur, le critique d'art et le reporter?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter un journaliste inscrit au [répertoire](#) de la Fédération professionnelle des journalistes du Québec à venir présenter aux élèves les réalités de son métier
- › Visiter avec les élèves une salle de presse
- › Inviter en classe un graphiste qui pourra guider les élèves pour la mise en page du journal
- › Inviter en classe un animateur de journal radiophonique ou télévisé pour aborder le sujet de la préparation nécessaire à la présentation de capsules d'information

Références

- › Consulter le [guide de déontologie](#) publié par le Conseil de presse du Québec
- › Consulter la section des fausses nouvelles du site de Bibliothèque et Archives nationales du Québec ([BANQ](#)) pour savoir comment les repérer et pour accéder à une foule de ressources
- › En apprendre davantage sur l'[histoire de la presse d'information](#) au Québec
- › S'inspirer de modèles de journaux et consulter le site du Centre pour l'éducation aux médias et à l'information pour écrire et publier un [journal de classe](#)
- › Coordonner les activités pour être au diapason de la [Journée mondiale de la liberté de la presse](#), qui a lieu le 3 mai

Art dramatique

LES ENSORCELÉS



Repères culturels

- › La sorcellerie d’hier à aujourd’hui
- › Contes et légendes d’ici et d’ailleurs

Anecdote

Saviez-vous qu’au XVII^e siècle, dans la petite ville de Salem aux États-Unis, des centaines de femmes ont été condamnées pour sorcellerie? Dans les faits, elles avaient consommé une farine contaminée par l’ergot de seigle, à l’origine de leurs spasmes et de leurs hallucinations.

Contexte de réalisation

Par la métamorphose du corps et de la voix ainsi que l’invention d’un langage et d’une gestuelle surréaliste, les élèves donnent vie à des personnages étranges qui fraient avec la sorcellerie. Ils créent des ambiances énigmatiques permettant aux spectateurs de basculer dans un monde de mystères où il est difficile de distinguer le vrai du faux.



Activité 1

Fabuleux personnages

Les élèves découvrent des contes et des légendes où se trouvent des personnages qui pratiquent la sorcellerie. Ils nomment les attributs physiques et les traits de caractère de ces personnages aux pouvoirs surnaturels. Par des ateliers exploratoires, ils transposent quelques-uns de ces attributs et traits dans la création d’un nouveau personnage-sorcier.



Activité 2

Langue fictive

Les élèves lisent un extrait de texte en *toki pona*. Ils nomment quelques caractéristiques des langages inventés et s’en inspirent pour créer une formule magique. Après avoir associé des intentions et des émotions aux différentes parties de l’incantation, les élèves l’interprètent en utilisant des moyens vocaux qui permettent d’accentuer le caractère ensorcelant.



Activité 3

Ambiances surnaturelles

Les élèves explorent la métamorphose d’un personnage au moyen d’une technique de jeu théâtral. Ils explorent aussi la théâtralisation d’une incantation en chœur qui comporte des ambiances sonores mystérieuses créées par des effets vocaux d’ensemble. Sur le thème de la sorcellerie, ils imaginent une séquence dramatique qui tient compte de leur exploration.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Moyens corporels et moyens vocaux
- › Éléments expressifs
- › Modes de théâtralisation

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quels sont les éléments distinctifs du guérisseur, du sorcier, du marabout, du médium, du magicien, du shaman, de l'envoûteur, de l'exorciseur, de l'illusionniste, etc.?
- › Qu'est-ce qu'une chasse aux sorcières (ou aux sorciers) et quels événements la provoquent?
- › Quels personnages littéraires, dramaturgiques ou cinématographiques reliés à la sorcellerie connaissez-vous?
- › Qu'est-ce qui permet de comprendre le sens d'un message communiqué dans un langage fictif?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe un historien qui s'intéresse à la sorcellerie
- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter en classe un comédien, un metteur en scène ou un scénographe inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) pour bonifier le jeu dramatique et le travail scénique des élèves

Références

- › Se familiariser avec le langage des [Minions](#) et le [toki pona](#), une langue minimaliste inventée par Sonja Lang
- › Écouter [Jappements à la lune](#), une pièce de Claude Gauvreau en langage inventé
- › Écouter un extrait de la pièce [Les sorcières de Salem](#) d'Arthur Miller ou consulter un extrait du [texte](#) de cette pièce
- › Apprécier l'exploitation de la marionnette et l'angle proposé pour la sorcellerie dans la [vidéo](#) de la compagnie de théâtre Mossoux-Bonté
- › En apprendre davantage sur la sorcellerie en Nouvelle-France en consultant un [article](#) sur le sujet

Arts plastiques

RÊVE OU RÉALITÉ?



Repère culturel

› Le mouvement surréaliste

Anecdote

Saviez-vous que le peintre Salvador Dalí exprimait en peinture ce qu'il ressentait : ses peurs, ses désirs, ses angoisses et ses rêves les plus fous? Quand on regarde ses œuvres, on a l'impression d'être en contact avec la réalité de son imaginaire.

Contexte de réalisation

Le surréalisme, un courant littéraire et artistique du début du XX^e siècle, repose sur le rêve et l'imaginaire. Il vise à libérer la création de toute contrainte et de toute logique en permettant de supposer que l'image contient plus que ce qu'elle ne montre. Dans ce projet, les élèves expérimentent différentes méthodes pour voir et créer autrement.



Activité 1

Mots-valises

Les élèves entrent en contact avec l'esthétique du collage des surréalistes et du travail d'écriture en images d'André Breton. Ils créent des mots résultant de la fusion de deux autres mots découpés dans des journaux. Ils illustrent ensuite les mots-valises par un frottage ou un décalque. Ils procèdent enfin à un collage regroupant l'un et l'autre.



Activité 2

Corps-tapisserie

Les élèves découvrent le travail surréaliste de l'artiste Annie Baillargeon, qui effectue des montages photographiques de ses performances. En dyades, dans un espace épuré, ils se mettent en scène dans différentes postures et avec des accessoires variés. Les photos prises font ensuite l'objet d'un montage numérique qui donne l'impression d'un motif de tapisserie.



Activité 3

Décor surréel

Les élèves apprécient les mises en scène et les photographies de l'artiste Sandy Skoglund. En petits groupes, ils créent une scène statique, comportant un espace scénique, des costumes ainsi que des accessoires, qui est photographiée sous différents angles. Dans le traitement de l'image numérique, les élèves font le choix de mettre en valeur certains aspects de la scène.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Actions associées à la démarche de création
- › Techniques : dessin, collage, création numérique, photographie, installation
- › Langage plastique : forme, ligne, couleur, texture, motif, organisation de l'espace

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Pourquoi certains artistes choisissent-ils de représenter la réalité différemment?
- › Quels sont les aspects fictifs et réels des œuvres exploitant le surréalisme?
- › Quelles étaient les intentions du mouvement surréaliste?
- › Quels sont vos rêves les plus fous? Comment pourriez-vous les représenter?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe une personne-ressource en matière d'histoire de l'art qui fait des rapprochements entre le courant surréaliste et le travail d'artistes actuels
- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter en classe un artiste en arts visuels ou en arts de la scène (danse ou théâtre) inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et qui explore des aspects surréalistes dans ses œuvres

Références

- › Visionner la capsule vidéo [Surréalisme | Voulez-vous un dessin? | Centre Pompidou](#) pour avoir un aperçu de l'histoire du mouvement surréaliste
- › En apprendre davantage sur les [mots-valises](#)
- › Visionner la capsule [Pôvres petites couleurs](#) mettant en scène le clown Sol pour voir les couleurs autrement
- › Voir les œuvres d'[Annie Baillargeon](#) pour mener l'activité 2
- › Plonger dans l'univers surréaliste de l'artiste [Sandy Skoglund](#)

Danse

CORPS FANTÔME



Repères culturels

- › Chorégraphes contemporains
- › Phénomènes de la nature

Anecdote

Saviez-vous que Christian Rizzo, un chorégraphe français qui apprécie l'image du vent dans les rideaux, a créé une danse montrant deux robes sans corps?

Contexte de réalisation

Est-il possible de créer une danse sans que le corps n'y occupe une place centrale ou visible? Certains chorégraphes contemporains d'ici et d'ailleurs se plaisent à utiliser différents dispositifs pour nous faire voir la danse autrement. S'inspirant des différentes forces du vent, les élèves useront d'ingéniosité pour insuffler du mouvement à des objets inanimés.



Activité 1

Le corps et l'objet

Les élèves visionnent quelques extraits d'œuvres de chorégraphes contemporains dans lesquels la danse prend forme sans le corps. Une discussion s'ensuit sur la nature de la danse et la possibilité de remplacer le corps par un objet. Les élèves imaginent également différents stratagèmes pour que s'animent des objets.



Activité 2

La soufflerie

Les élèves s'intéressent aux différents types de vent. Au moyen d'improvisations dirigées, ils varient les dynamiques du mouvement selon qu'ils sont propulsés par une bourrasque, une tornade ou un vent doux. Puis, munis d'une couverture, d'un séchoir à cheveux ou d'un autre accessoire, ils explorent les façons d'insuffler du mouvement à de petits objets.



Activité 3

La danse de l'objet

Les élèves apprécient l'œuvre [*The Artificial Nature Project*](#) de Mette Ingvarsten et s'en inspirent pour devenir à leur tour des danseurs manipulateurs d'objets. Ils choisissent des accessoires qui permettront à différents objets de se mouvoir. Dans cette danse qu'ils créent, ils varient les actions dansées des objets en modulant la force qu'ils appliquent à ceux-ci.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Langage de la danse : corps, espace, temps, énergie
- › Principes chorégraphiques : structure
- › Répertoire de danses pour l'appréciation

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Parmi les extraits d'œuvres présentés, lesquels vous ont fascinés davantage et pourquoi?
- › Quels sont les phénomènes de la nature qui s'apparentent à de la danse?
- › Est-ce vraiment de la danse si aucun corps n'y participe?
- › Comment exprimer une intention par des objets animés?
- › Quelles actions du corps peuvent être reproduites sur un objet au moyen d'accessoires qui produisent du souffle?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter en classe un chorégraphe inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et qui s'intéresse à la question du corps dans ses œuvres
- › Inviter un météorologue à venir présenter en classe les différentes notions et composantes du vent
- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter un représentant d'un organisme de culture scientifique inscrit à la [Liste complémentaire d'organismes – volet Culture scientifique](#) à venir présenter en classe les phénomènes de la nature qui produisent du mouvement

Références

- › Consulter le site de l'[Office national du film](#) pour visionner l'œuvre chorégraphique [CODA](#) de Martine Époque et de Denis Poulin, constituée de particules lumineuses mouvantes
- › Visionner [The Artificial Nature Project](#) de Mette Ingvartsen pour apprécier le travail des danseurs manipulateurs de paysages de confettis
- › Visionner l'œuvre [100 % polyester](#) de Christian Rizzo, où deux costumes fantômes dansent
- › Consulter le site [Météo 45](#) pour en apprendre davantage sur la classification des vents
- › Apprécier la démarche de Karine Ledoyen autour de l'œuvre [Trois paysages](#) pour constater sa façon de rendre visible le vent

Musique

SANS LES MAINS!



Repères culturels

- › Le thérémine
- › Le *beat-box* et ses artistes

Anecdote

Saviez-vous que, juste avant la Deuxième Guerre mondiale, l'inventeur du thérémine, Léon Theremin, est disparu des États-Unis, où il habitait à l'époque? Tout le monde le croyait mort. En fait, il était prisonnier en Union soviétique, où on l'obligeait à travailler sur des appareils d'espionnage...

Contexte de réalisation

Entendre une voix humaine provenant de mains battant l'air au-dessus d'un boîtier peut sembler bizarre. Pourtant, le thérémine utilise la science pour créer des sons inusités. Dans cette activité, les élèves découvrent cet instrument avant de renverser la proposition et de s'intéresser à la voix, qui, elle, peut imiter les instruments. Ce voyage dans le temps les amène à produire leur propre composition de *beat-box*.



Activité 1

Des sons inusités

Les élèves découvrent l'histoire du thérémine et de son inventeur, puis les situent sur une ligne du temps. Ils participent à un jeu de reconnaissance auditive qui les amène à différencier les sons émis par le thérémine de ceux provenant d'une voix humaine. Ils explorent ensuite librement les sons qu'ils peuvent exécuter avec leur voix et constatent qu'il est possible de reproduire le timbre de certains instruments.



Activité 2

Les sons de la voix

Les élèves découvrent l'univers du *beat-box*. Ils font un jeu de reconnaissance auditive pour distinguer ce qui émane du corps de ce qui est produit par des instruments. Après avoir expérimenté le *beat-box* par l'intermédiaire d'un outil technologique, ils produisent, en équipes, une création avec leur voix. Ils choisissent des sons et des rythmes, puis les exécutent en ostinato. Les élèves inventent enfin un code personnel pour noter leur composition.



Activité 3

L'alliance des sons

Les élèves poursuivent la ligne du temps entamée à l'activité 1 en y ajoutant les ondes Martenot, l'orgue Hammond et le synthétiseur. À l'aide d'une application numérique ou d'un synthétiseur, ils inventent une courte ligne mélodique pour accompagner, en ostinato, leur création de *beat-box*. Ils s'enregistrent, puis participent à une activité d'appréciation des créations de leurs pairs.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Procédés de composition : reproduction sonore, ostinato
- › Voix : effets vocaux
- › Timbres
- › Organisation mélodique : phrase musicale

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quels objets de la vie courante pourrait-on utiliser pour imiter le timbre d'un instrument?
- › Quels instruments de musique produisent des sons intrigants?
- › Selon vous, comment la science peut-elle expliquer le fonctionnement du thérémine?
- › Qu'est-ce qui peut amener un musicien à utiliser le *beat-box* plutôt que de réels instruments?
- › Dans quelles régions du monde a-t-on commencé à utiliser le *beat-box*?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme La culture à l'école](#), inviter en classe un interprète ou un compositeur inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et spécialiste de la musique contemporaine pour faire découvrir aux élèves des instruments récents et leur tonalité
- › Inviter un historien des sciences à venir présenter en classe l'évolution technologique d'instruments comme le thérémine ou les ondes Martenot

Références

- › Comprendre le fonctionnement d'un [thérémine](#)
- › S'initier à l'instrument au moyen d'une [version numérique](#)
- › Découvrir des ressources sur l'histoire de la musique, des extraits musicaux et des pistes pédagogiques en consultant [Éduthèque](#) de la Philharmonie de Paris
- › En apprendre davantage sur l'[histoire du beat-box](#) en quelques minutes
- › Utiliser l'application Web [Incredibox](#) pour tester les possibilités du *beat-box*

Éducation physique et à la santé

COURT-CIRCUIT



Repères culturels

- › Évolution des habitudes de vie dans la société québécoise
- › Figures marquantes du sport québécois

Anecdote

Saviez-vous que le premier marathon a été effectué par Philippidès, un messager grec? Celui-ci aurait couru entre les villes de Marathon et d'Athènes en franchissant une distance d'environ 40 km pour annoncer la victoire des Grecs contre les Perses. Qu'est-ce qui motive l'être humain à courir encore aujourd'hui?

Contexte de réalisation

À l'origine, l'être humain a développé ses habiletés de course à pied pour sa survie. Aujourd'hui, est-ce qu'on court pour l'obtention d'une médaille, le plaisir, les rassemblements ou la santé? Les élèves sont invités à combattre les fausses croyances entourant cette pratique sportive et à imaginer des courses ludiques dans un parcours jalonné de figures marquantes du sport québécois.



Activité 1

Je m'active

Pourquoi et comment courir? Les élèves empruntent un parcours pour explorer différentes habiletés motrices fondamentales. Ils participent également à un circuit qui comporte des stations cognitives et physiques, sous forme de « vrai ou faux », concernant la préparation, la course, le retour au calme et les motivations de la course.



Activité 2

Je suis un athlète

En petites équipes, les élèves choisissent une figure marquante du sport québécois et s'en inspirent pour proposer un exercice ludique au groupe. Sous forme de circuit, ils sont ensuite invités à exécuter les différents exercices créés. Une recherche sur les personnalités sportives québécoises pourrait être effectuée en amont de cette activité.



Activité 3

Je choisis ma course

Des classes s'associent pour créer une grande course non chronométrée et ludique. Chaque classe conçoit un circuit à son image comportant différents défis et des exercices axés sur les figures marquantes du sport québécois. Lors de cet événement qui célèbre le plaisir de courir, les participants choisissent la course qui suscite le plus grand intérêt.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Actions de locomotion
- › Principes de coordination
- › Composantes de la pratique d'activités physiques

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Lesquelles des figures sportives présentées vous inspirent davantage que les autres et pourquoi?
- › Quelle est la principale raison pour laquelle vous prenez part à une activité sportive?
- › Comment la course est-elle ancrée dans les mœurs culturelles?
- › Quelles sont les courses atypiques, surprenantes ou ludiques que vous connaissez?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe un organisateur d'une course qui soutient une cause de la région
- › Inviter en classe un athlète-conférencier de niveau international par l'entremise du programme [Jouez gagnant](#)
- › Inviter en classe un historien dont le sujet d'intérêt est le sport québécois

Références

- › Se renseigner sur des [personnages sportifs](#)
- › Trouver [des mythes et des réalités concernant la course à pied](#)
- › S'inspirer de [six courses folles à faire en famille](#) et de l'exploit de [Terry Fox](#)
- › Consulter le [Répertoire du patrimoine culturel du Québec](#) pour en savoir davantage sur des personnalités du sport québécois

UNE HISTOIRE À DORMIR DEBOUT



Repères culturels

- › Légendes
- › Codes sociolinguistiques

Anecdote

Croyez-vous qu'encore aujourd'hui, les parents utilisent le bonhomme Sept-Heures pour faire peur aux enfants qui refusent d'aller se coucher? L'imagination des gamins s'emballe quand on leur raconte que ce personnage québécois légendaire enlève ses victimes en les jetant dans son grand sac.

Contexte de réalisation

Certaines légendes comme les récits édifiants, par les éléments fictifs qu'elles mettent en jeu, visent à créer un impact réel chez ceux qui les entendent. Ici, les élèves s'intéressent aux intentions et aux attributs des personnages du *bone-setter* et du bonhomme Sept-Heures. Ils s'en inspirent pour composer un récit qui offre une issue à une situation difficile de leur propre vie.



Activité 1

Une légende ramanchée

Les élèves découvrent deux légendes créées pour faire peur aux enfants : *The Bone-Setter* et le bonhomme Sept-Heures. Ils explorent les hypothèses émises sur l'origine de ces noms, puis ils comparent les caractéristiques des deux personnages. Ils créent ensuite une illustration de ces figures menaçantes, mais bien réelles dans l'imaginaire.



Activité 2

Le bonhomme Sept-Heures et ses alliés

Les élèves cherchent des versions de la légende du bonhomme Sept-Heures partagées à travers le monde. Sur une carte, ils situent les différents pays d'où proviennent ces versions avant de comparer les intentions qui se cachent derrière chacune d'elles. Ils créent ensuite un organisateur graphique pour illustrer le contexte culturel de ces légendes.



Activité 3

Ma vraie légende

Les élèves découvrent que certaines légendes constituent des récits édifiants parce qu'on prétend qu'elles influencent les comportements. Ils choisissent une situation difficile de leur vie qu'ils souhaitent résoudre, puis ils inventent un personnage qui les aidera dans cette quête. Une affiche est créée pour présenter les caractéristiques et les actions de ce personnage.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Histoires authentiques
- › Utilisation du langage fonctionnel
- › Expression de ses sentiments, de ses opinions et de ses préférences
- › Stratégies de dépannage et d'apprentissage

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quelles légendes québécoises connaissez-vous?
- › Pourquoi raconte-t-on encore des légendes de nos jours?
- › Quelle est la part de vérité dans les légendes?
- › En quoi les légendes se distinguent-elles d'une culture à l'autre?
- › Quelles situations de la vie des jeunes pourrait-on aborder dans le cadre d'un récit édifiant?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Dans le cadre du [programme *La culture à l'école*](#), inviter en classe un conteur québécois inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et qui connaît des légendes d'ici et d'ailleurs
- › Visiter avec les élèves un organisme culturel qui offre une plongée dans le monde de l'imaginaire associé au patrimoine oral et culturel québécois

Références

- › Lire sur les hypothèses étymologiques à l'origine du [bonhomme Sept-Heures](#)
- › Explorer le [récit édifiant](#) pour comprendre sa structure et ses fondements
- › Écouter [Bonhomme Setter](#), un groupe de musique qui fusionne la musique celtique avec d'autres sonorités
- › Consulter le livre *Bogeyman 101: A Guide to Bogeymen Around the World* pour découvrir sept versions différentes de cette légende
- › Consulter le livre *Psssst! It's Me... the Bogeyman* pour tout savoir sur ce personnage légendaire

VÉRITABLES HISTOIRES DE FAUX AMIS



Repères culturels

- › Histoire des contacts entre le français et l'anglais
- › Congénères et faux amis

Anecdote

Miam-miam, des toasts! Saviez-vous que ce classique du déjeuner n'est pas aussi anglais qu'il en a l'air? En effet, nos amis anglais nous ont bien fait découvrir le toast au début du XX^e siècle. Toutefois, le mot *toast* vient du verbe *toster*, qui signifie « griller » et qui est emprunté à l'ancien français du Moyen Âge. Le mot a fait un aller-retour.

Contexte de réalisation

La langue française compte des milliers de mots venus d'ailleurs qui se cachent parfois sous des apparences trompeuses. Par l'observation de congénères et de faux amis, les élèves découvrent les liens surprenants qui se sont tissés entre le français et l'anglais grâce à leur proximité géographique et à leur longue histoire commune.



Activité 1

L'habit ne fait pas le mot

Les élèves sont invités à s'exprimer sur ce qu'ils considèrent, dans la langue, comme un vrai et un faux ami de façon à établir un lien avec les notions de congénère et de faux ami. Ils nomment ensuite spontanément des mots similaires en français et en anglais, puis les associent à l'un ou l'autre de ces concepts. D'autres mots pourraient être repérés dans des comptines ou des albums.



Activité 2

Les mots voyagent

Par le visionnement de courts documentaires, les élèves découvrent des personnages historiques ayant contribué à la rencontre du français et de l'anglais, tels que Guillaume le Conquérant et Jeanne d'Arc. En sous-groupes, ils choisissent un mot dans une banque de « mots voyageurs » et partent à la découverte de son histoire.



Activité 3

Mots en action

Les élèves transposent le fruit de leurs découvertes dans une saynète, une bande dessinée ou une vidéo montrant une paire de congénères ou de faux amis ou encore un « mot voyageur ». Les dialogues permettent de comprendre le sens commun ou totalement différent des mots, leur fascinante histoire ou leur origine.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Stratégie de compréhension : comparer des mots apparentés en français et en anglais
- › Vocabulaire lié aux thèmes abordés en classe se rapportant aux domaines généraux de formation

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Connaissez-vous des mots français qui ont une ressemblance avec des mots anglais ou issus d'une autre langue?
- › Est-il possible d'établir des règles de correspondance entre les terminaisons de mots semblables en français et en anglais?
- › Avez-vous déjà vécu un malentendu parce que vous aviez utilisé un mot dont le sens n'était pas le même dans une autre langue que la vôtre?
- › Quels échanges commerciaux, culturels ou autres ont favorisé les emprunts entre le français et l'anglais?
- › Quelles sont les origines historiques communes des langues française et anglaise?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Inviter en classe une personne issue de l'immigration récente pour qu'elle partage son expérience de l'apprentissage d'une nouvelle langue et établisse des liens entre sa langue maternelle et le français
- › Inviter en classe un historien pour amener les élèves à mieux comprendre les différents événements historiques ayant favorisé les emprunts entre le français et l'anglais

Références

- › Consulter [Elodil](#) pour des activités liées aux congénères
- › Consulter le site du [CCDMD](#) pour explorer l'apport des mots anglais à la langue française
- › Se renseigner sur l'[histoire des emprunts de la langue française](#)
- › Visionner [La fabuleuse épopée racontée aux enfants](#) et [Jeanne d'Arc](#) pour mieux comprendre les liens historiques entre la France et l'Angleterre
- › Consulter les ouvrages suivants suggérés sur le site [Constellations](#) :
 - o [Les mots Oiseaux](#) pour « grimper sur les ailes » des mots migrants
 - o [Schlick!](#) pour comprendre l'origine de plusieurs mots de la langue française
 - o [Ces mots qui viennent d'ailleurs](#) pour découvrir l'origine étrangère de plusieurs mots de la langue française

Intégration linguistique, scolaire et sociale

LA DOUBLE FACE DU CORBEAU



Repère culturel

› Anthropomorphisme dans la littérature

Anecdote

Saviez-vous que le macaque Naruto a profité d'une courte absence du photographe David Slater pour prendre une série d'égoportraits? Après une bataille juridique, le photographe a obtenu les droits desdites photographies et les a téléversées sur un site de licence libre. Voilà un singe qui a vite compris comment reproduire des comportements humains.

Contexte de réalisation

L'anthropomorphisme est présent dans la littérature jeunesse. Depuis longtemps, les contes et les fables contribuent à entretenir des images parfois faussées des animaux en leur attribuant des réactions humaines. Les élèves sont appelés à en apprendre davantage sur l'anthropomorphisme, à le reconnaître dans des œuvres et à distinguer le vrai du faux parmi les traits humains qui sont prêtés aux animaux dans la littérature.



Activité 1

Un éléphant en costume

Les élèves sont invités à distinguer, dans [cette image](#), les éléments propres aux animaux de ceux qui devraient appartenir aux humains. Ils nomment d'autres personnages-animaux issus de la culture populaire ou de leur culture d'origine et déterminent leurs caractéristiques humaines et animales dans le but de découvrir l'anthropomorphisme.



Activité 2

Le corbeau bavard

Les élèves découvrent la fable *Le corbeau et le renard* de La Fontaine au moyen d'[albums jeunesse](#), d'un [film d'animation](#) et d'une [chanson](#). Ils relèvent les traits de caractère et les actions du corbeau et du renard qui relèvent de l'anthropomorphisme. En équipes, ils approfondissent leur compréhension de la fable, appuyés par les différents langages artistiques qu'ils se sont appropriés.



Activité 3

Oiseau de malheur

Les élèves s'informent sur le corbeau et comparent les caractéristiques trouvées à celles que La Fontaine lui attribue. Ils sont ensuite invités à se mettre dans la peau d'un corbeau qui souhaite rectifier les faits quant à sa vraie nature. Ils choisissent un mode d'expression, à l'oral ou à l'écrit, pour livrer leur message.

Ressources complémentaires

Éléments ciblés du Programme de formation de l'école québécoise

- › Surmonter des obstacles sur le plan de la compréhension (poser des questions à son enseignant ou à ses pairs, effectuer des retours en arrière, relire ou reformuler un passage, consulter divers outils de référence)
- › Comparer les genres de textes lus à des genres connus dans sa langue maternelle ou une autre langue

Questions pouvant être posées aux élèves durant l'activité

- › Quels animaux trouve-t-on le plus souvent dans la littérature francophone ou celle de votre pays d'origine?
- › Quelles caractéristiques humaines attribue-t-on souvent aux animaux? En quoi ces caractéristiques diffèrent-elles selon les cultures?
- › Pourquoi des auteurs recourent-ils à l'anthropomorphisme?
- › Dans le zoomorphisme, quels sont les animaux le plus fréquemment utilisés pour représenter l'homme?
- › Vous est-il déjà arrivé de prêter des émotions humaines à un animal de compagnie?

Suggestions d'activités à effectuer avec des partenaires culturels

- › Visiter avec les élèves un musée de culture amérindienne de la région pour en apprendre davantage sur les représentations symboliques des animaux
- › Dans le cadre du [programme *La culture à l'école*](#), inviter en classe un écrivain inscrit au [Répertoire culture-éducation](#) et qui utilise des animaux comme personnages dans ses récits

Références

- › Découvrir les différentes [représentations du corbeau dans la culture](#)
- › Consulter un [article](#) de France Culture pour en apprendre davantage sur l'anthropomorphisme présent dans la littérature jeunesse
- › Visionner la [vidéo *Slon Tango*](#) de Chris Marker et échanger ensuite sur l'ambiguïté possible de comportements humains chez l'animal
- › Consulter le site [Constellations](#) pour avoir accès à un réseau littéraire portant sur le corbeau



education.gouv.qc.ca

**Éducation
et Enseignement
supérieur**

Québec 