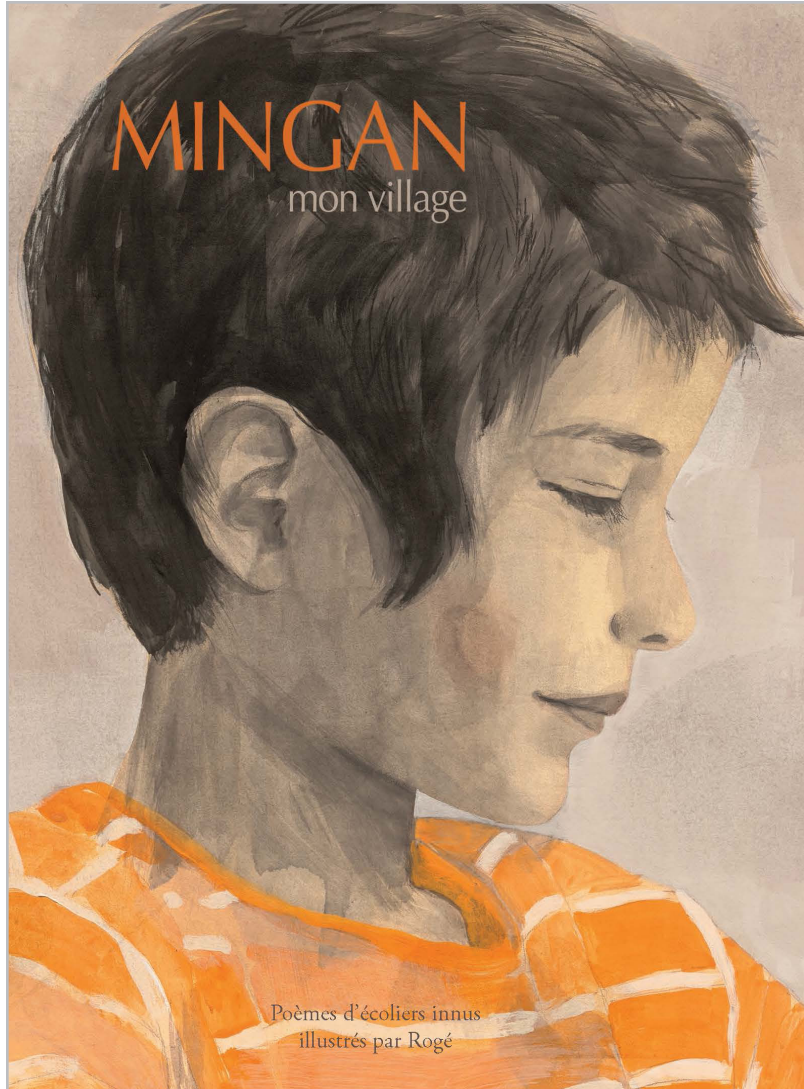


o fiche pédagogique



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Document préparé par Annie Lalonde

Textes :

Poèmes d'écoliers innus

Illustrations :

Rogé

Les Éditions de la Bagnole

Collection Modèles uniques

Prix : 24,95\$

ISBN : 978-2-923342-76-4

Rogé a visité l'école de Mingan, un village innu au nord-est du Québec. Il y a passé quelques jours, histoire de prendre le temps de photographier chacun des écoliers. Rentré chez lui, dans son atelier des Îles-de-la-Madeleine, un pinceau à la main, il a revisité le regard de ces enfants.

De ce séjour à Mingan, Rogé a gardé quinze visages, et quinze textes, des poèmes écrits par les jeunes Innus.

Disciplines

Univers social

Français

Arts plastiques

Compétences disciplinaires

Discipline : Univers social

Diversité des sociétés

Discipline : Français

Poésie

Textes qui mettent en évidence le choix des mots, des images et des sonorités

Discipline : Arts plastiques

Observation et création

Niveaux scolaires

Premier, deuxième et troisième cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

Quiconque ouvre *Mingan mon village* se voit incapable de le refermer avant d'en avoir admiré toutes les illustrations ! C'est de mains de maître que Rogé trace le visage de ces jeunes innus dont les poèmes renvoient à la source. Un court voyage au cœur d'un peuple dans lequel le respect de la nature et la mémoire des ancêtres se transmettent d'une génération à l'autre.

Niveaux de difficulté des activités

Facile*

Difficile**

Très Difficile***

+ Indique une variante pour faciliter ou compliquer l'exercice proposé.

ACTIVITÉS D'UNIVERS SOCIAL :

Retour à la source

Activité de groupe *

Diversité des sociétés et prise de parole

Quinze jeunes innus ont participé à l'écriture du livre *Mingan mon village*. Surprenez vos élèves en les plongeant dans le cœur d'un peuple dont le passé et le présent ne sont pas si éloignés du leur !

Matériel :

Carte géographique du Québec;

Éléments de décors et trame sonore (au choix);

Bâton de parole confectionné par l'enseignant.

1. **Accueillir les élèves dans un décor inspiré de la nature.** Exemples : un faux feu de camp autour duquel tout le monde pourra s'asseoir, une tente improvisée à l'aide de couvertures. **Y ajouter une ambiance sonore :** sons de la nature ou poésie de Joséphine Bacon, chantée en innu par Chloé Sainte-Marie (s'inspirer de l'avant-propos présenté par Rogé).

2. Inviter le groupe à prendre place dans ce nouveau décor et présenter le livre *Mingan mon village*.

3. Identifier le village de Mingan sur une carte géographique du Québec puis commencer la lecture du livre.

4. Suivant cette lecture, convier les élèves à échanger sur divers sujets liés au livre : nature, chasse, pêche, souvenirs d'enfance, etc. Parler du livre lui-même : illustrations et textes. Utiliser un bâton de parole afin que tous s'écoutent et s'expriment.

5. Goûter un pain amérindien : **la banique** (plusieurs recettes sont disponibles sur Internet).

+ **Pousser l'exercice :** Faire une recherche à l'ordinateur pour en apprendre davantage sur le peuple innu et l'école de Mingan (origine, coutume, alimentation, technologies utilisées à l'école, activités des jeunes, etc.).



ACTIVITÉS DE FRANÇAIS :

Quand le vers rencontre la prose

Activité individuelle et d'équipe **

Lecture et expression orale

Empruntant le sentier de la poésie, les jeunes innus parlent de la nature, de chasse, de pêche et certains même rendent hommage aux défunts. Découvre la douceur d'un vers, entends le souffle des mots et choisis un poème que tu liras devant la classe !

1. Distinguer **vers** et **prose**.

- **Le vers** : sert à créer un rythme et correspond à une ligne du poème. Il se compte par syllabe et commence toujours par une majuscule.

- **La prose** : malgré son nom qui semble sortir tout droit de la tête d'un philosophe, la prose est la forme ordinaire du langage parlé et écrit. Elle peut tout de même prendre une forme poétique.

2. Trouver, à l'intérieur du livre, le seul poème écrit en prose.

3. Après la lecture de *Mingan mon village*, chaque élève choisit un poème tiré du livre. Un coup de cœur personnel.

4. Réfléchir aux deux questions suivantes : **Pour quelle raison ai-je choisi ce texte plutôt qu'un autre ? Quelle(s) émotion(s) ai-je ressentie(s) en le lisant ?**

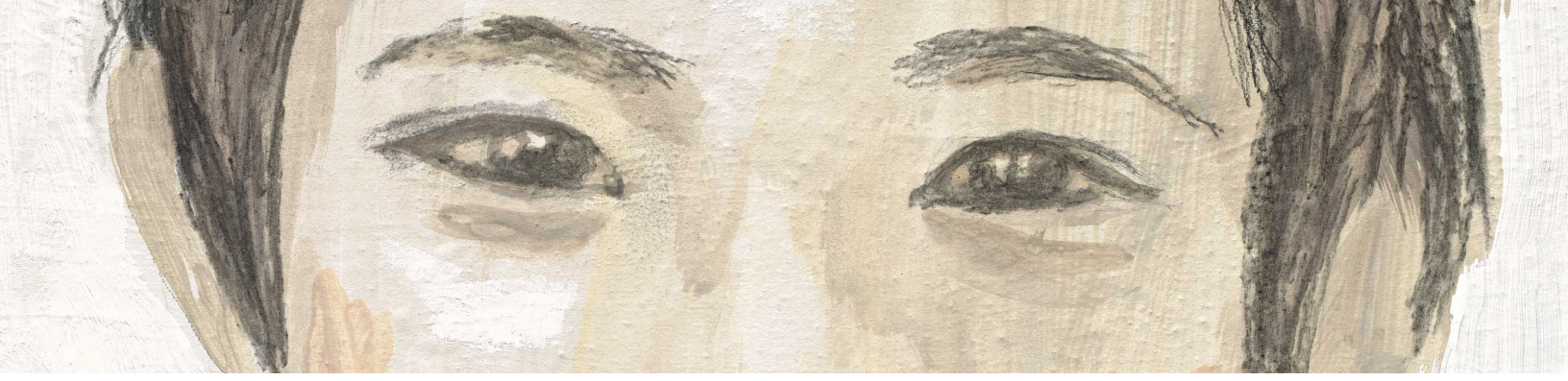
5. Comme la suite du travail nécessite une lecture à voix haute, faire des équipes de deux (voir à jumeler des élèves n'ayant pas choisi le même texte).

6. Lire le poème à son coéquipier puis tenter, ensemble, d'identifier les passages qui nécessitent une pause.

7. Pratiquer son texte à la maison en vue d'une lecture publique. Le lire plusieurs fois (au moins dix) à voix haute pour lui apporter de la couleur; penser aux émotions à transmettre, au ton, au rythme et au débit.

8. Lire le texte devant la classe lors d'une « matinée poésie ». Organiser un petit banquet pour l'occasion !





Rallye poésie !

Activité d'équipe ***

Écriture et procédés stylistiques

Tu es terrorisé à l'idée d'écrire un poème ? Voici un rallye poétique qui t'aidera à aiguïser ta plume !

Atelier 1 : La rime

La rime est un procédé couramment utilisé dans l'écriture poétique. Pour la créer, il suffit de répéter le même son à la fin de deux vers. Exemple tiré du livre :

« Mes nouvelles ailes, comme le loup, crient
Quand tombe la nuit »

Matériel :

Stylos et crayons à mine ;
Bandes de papier ;
Feuilles blanches (pour grille de mots) ;
Trois enveloppes.

Préparation pour l'enseignant :

Sur des bandes de papier, écrire les mots se trouvant dans la liste ci-dessous puis les mettre dans les enveloppes.

Enveloppe #1 : les verbes (prévoir 2 verbes par équipe) : Entendre, souffler, rêver, écouter, se souvenir, pleurer, briller, bouger, parler, dire, marcher, nourrir, grandir, danser, crier, aimer.

Enveloppe #2 : les noms communs (prévoir 3 noms par équipe) : Cœur, grand-père, vent, animaux, glace, neige, ciel, hiver, été, rivière, un souvenir, nature, bruits, voix, feuille, soleil, eau, yeux, oiseau, aigle, loup, amitié, étoile, forêt, poisson, vie, courage, lune.

Enveloppe #3 : les adjectifs (prévoir 1 adjectif par équipe) : Doux, chaud, blanche, belle, bleu, nouveau, froide, longue.

À l'ordinateur, préparer une grille comptant six colonnes identiques. Identifier chacune d'elles : deux colonnes **verbes**, trois colonnes **noms communs** et une colonne **adjectifs**. Prévoir une grille par équipe.

Déroulement de l'activité :

1 - Diviser le groupe en équipes de trois ou quatre joueurs et choisir un chef pour chacune d'elles (équipes et chefs resteront les mêmes tout au long du rallye).

2 - À tour de rôle, les chefs pigent deux verbes, trois noms communs et un adjectif dans les enveloppes. Ils écrivent ensuite ces mots **à l'encre** dans la grille, sous la bonne catégorie (un mot par colonne).

3 - Les équipes ont **15 minutes** pour dresser une liste (utiliser un crayon à mine) contenant le plus de mots possible. **Attention**, ceux-ci **doivent rimer** avec les mots pigés et **respecter leur nature** : un verbe doit rester un verbe!

Exemple :

Verbe	Verbe	Noms communs	Noms communs	Noms communs	Adjectifs
Dormir	Manger	Caribou	Bébé	Fleur	Long
<i>vieillir</i>	<i>appeler</i>	<i>bijou</i>	<i>poupée</i>	<i>peur</i>	<i>bon</i>
<i>guérir</i>	<i>donner</i>	<i>pouls</i>	<i>qualité</i>	<i>bonheur</i>	<i>blond</i>
...					

4 - Annoncer la fin du jeu et demander aux participants de conserver leur grille. Celle-ci servira lors du dernier atelier.

Atelier 2 : L'allitération

Contrairement à ce que plusieurs croient, la rime n'est pas obligatoire en poésie. La sonorité d'un texte peut également apporter beaucoup de couleurs ! Voici un procédé qui consiste à répéter une consonne aussi souvent que possible : **l'allitération**.

Exemple : *Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur vos têtes ?*

Empruntons donc la voie de la diction pour travailler l'allitération !

Matériel :

Bandes de papier ;
Tableau.

Préparation pour l'enseignant :

- Sur des bandes de papier, écrire les mots de comparaison suivants (prévoir une série de mots par équipe):

- Semblable à / semblable au(x)
- Pareil à / Pareil au(x)
- Ressemble à / Ressemble au(x)
- Tel
- Plus que
- Moins que
- Autant que

- Choisir les phrases de diction qui seront ultérieurement inscrites au tableau (au moment du jeu, les noter une à une afin de limiter les distractions).

Suggestions :

- Les chaussettes de l'archiduchesse sont sèches et archisèches.
- Tonton Toto, ton thé t'a-t-il ôté ta toux ? (Bien prononcer les **t**. Pas de **tss** !)
- Je veux et j'exige d'exquises excuses. (Attention de respecter les liaisons.)
- Ciel ! Si ceci se sait, ces soins sont sans succès !
- Dina dîna, dit-on, du dos dodu d'un dindon dodu. (Bien prononcer les **d**. Pas de **dzz** !)
- Un chasseur sachant chasser doit savoir chasser sans son chien.
- Petit pot de beurre, quand te dépetit-pot-de-beurreriseras-tu ? Je me dépetit-pot-de-beurreriserai quand tous les petits pots de beurre se dépetit-pot-de-beurreriseront.

Déroulement de l'activité :



1- Les chefs d'équipes se placent côte à côte à environ un bras de distance tandis que leurs coéquipiers font la file derrière eux. Exemple : *six équipes = six files.*

2- L'enseignant écrit une phrase de diction au tableau. Il lit cette phrase une première fois et demande au groupe de la répéter en chœur.

3- À tour de rôle, le premier joueur de chaque équipe doit répéter la phrase sans commettre d'erreurs de prononciation. Si le joueur réussit, l'enseignant lui remet un papier sur lequel apparaît un mot de comparaison. Ce mot doit demeurer secret et servira à l'équipe lors du dernier atelier.

4- Qu'ils aient réussi ou non, les premiers participants prennent place derrière la file afin de céder leur place à un autre coéquipier. Poursuivre ainsi avec une nouvelle phrase pour un maximum de huit tours. (Idéalement, chaque élève devrait avoir la chance de pratiquer deux phrases.)

Atelier 3 : La comparaison

Plusieurs poèmes apparaissant dans *Mingan mon village* présentent un procédé qui rapproche deux réalités à l'aide du mot « comme ». Il s'agit de la **comparaison**. Exemple tiré du livre :

« *Quand j'entends les bruits de la nature
C'est **comme** une chanson pour moi* »

À toi de repérer toutes les comparaisons se trouvant à l'intérieur du livre !

Matériel :

Papier brouillon ;
Crayons à mine ;
Livre *Mingan mon village*.

1. Les équipes ont **12 minutes** pour trouver et recopier les comparaisons contenues dans les poèmes des jeunes innus.
2. Écrire le nom de l'auteur et expliquer brièvement, par écrit, ce qui est comparé. Exemple : Dans son poème, Bradley compare le bruit de la nature à une chanson.
3. Les équipes présentent leurs résultats devant la classe et l'enseignant apporte les corrections nécessaires.
4. Avant de conclure l'atelier, l'enseignant présente les mots de comparaison remis au cours de l'activité précédente et informe les élèves que ces mots peuvent aussi servir à la comparaison.

Atelier 4 : Écriture d'un poème

Voici maintenant l'étape ultime : l'écriture d'un poème.

1. Accompagner les élèves dans une phase d'observation : faites le tour de l'école, déambulez dans la cour et, si la température le permet, visitez le quartier qui l'entoure.
2. Prendre en note les couleurs, les odeurs, les émotions ressenties ; parler des gens, des animaux qui animent ces lieux, etc.
3. De retour en classe, les équipes ont **40 minutes** pour composer un court poème s'inspirant de la visite. Ce poème, **écrit en vers**, doit **contenir au moins deux** des trois **procédés** suivants : la rime, l'allitération et/ou la comparaison. S'aider de la grille complétée lors du premier atelier ainsi que des mots de comparaison gagnés lors du défi « diction ».
4. Corriger le poème et le transcrire au propre avant de l'afficher sur l'un des murs de la classe.

Ainsi se termine l'aventure poésie !

Déroulement de l'activité :

1. Remettre une grille de jeu à chacun des participants.

2. Il s'agit, ici, d'amener l'élève à observer et à détailler le travail artistique de Rogé tout en l'initiant à l'art du portrait. **Étapes à suivre :**

a. Rassembler le groupe puis expliquer l'activité (voir les détails du jeu au point 3). Ces explications permettront à l'élève de comprendre l'importance de bien examiner tous les portraits du livre.

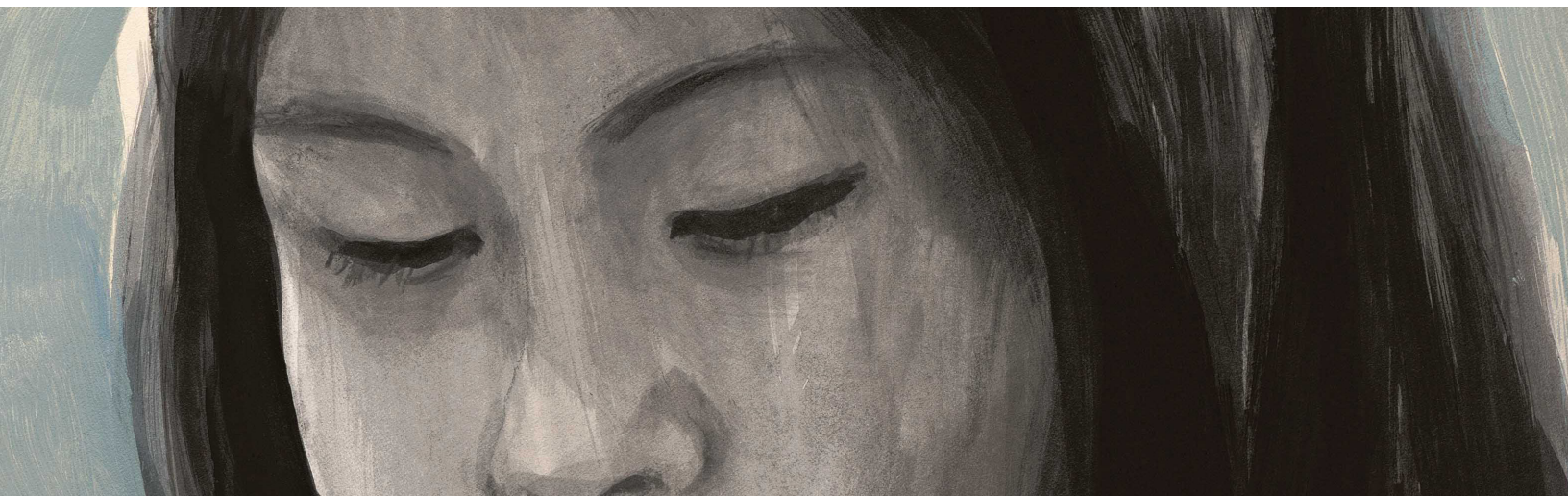
b. Présenter l'illustration de Kitona apparaissant sur la couverture ainsi que celle de Sabrina (premier portrait du livre) afin de différencier un portrait vue de **face** et de **profil**.

c. Revenir à l'illustration de Kitona et demander aux élèves de partager leurs observations. Les guider à l'aide de questions puis leur suggérer quelques pistes : couleurs, jeux de lumière, coup de pinceau, expression et traits du visage, etc.

d. Noter les détails importants dans la grille de jeu. Pour les élèves du premier cycle, l'enseignant peut fournir une grille qu'il a préalablement remplie.

Exemple de détails à relever (ceux-ci pourraient simplement être présentés par points) : Sur ce portrait apparaît un jeune garçon vu de profil. Les yeux presque fermés et le regard tourné en direction du sol, il affiche un faible sourire. Ses longs cils sont clairement illustrés. Kitona est vêtu d'un chandail orange dont le pinceau de l'artiste trace de grosses lignes blanches. Rogé a aussi utilisé d'autres couleurs pour peindre ce portrait : le brun, le beige, le rose... Ce n'est pas une illustration où le gris, le noir et le blanc dominant. En arrière-plan, on ne voit que quelques nuances; aucun trait de crayon et pas de gros coups de pinceau.

e. Présenter un à un les portraits de *Mingan mon village* en suivant chacune des étapes. Pour les élèves du troisième cycle, compliquer l'exercice : leur demander de noter, en individuel ou en dyade, leurs **observations** suivant un seul exemple présenté par l'enseignant. Ceci ajoutera du piquant au jeu !



3. Débuter le jeu :

- Diviser le groupe de manière à créer deux équipes.
- Piger le nom d'un l'élève, que l'on nommera alors « l'artiste », et lui remettre le livre *Mingan mon village*.
- L'artiste s'isole pour choisir l'un des quinze portraits illustrés par Rogé. Il présente son choix à l'enseignant puis prend place devant la classe, livre en mains de manière à voir le portrait.
- À tour de rôle, et s'aidant **uniquement** de leurs notes (grille de jeu), les joueurs questionnent l'artiste dans le but d'identifier le portrait choisi. **Attention de bien formuler les questions, car l'artiste ne peut répondre que par « oui » ou « non ».** Exemple : « Est-ce une fille ? » Marquer d'un « X » les portraits à exclure.
- Lorsqu'un joueur est certain d'avoir trouvé, il demande une consultation d'équipe (maximum de deux consultations par joute). Si le choix est approuvé, le joueur annonce publiquement avoir trouvé et donne sa réponse.
- L'artiste présente le portrait choisi. Si le résultat est positif, l'équipe gagne. Si le résultat est négatif, c'est l'équipe adverse qui remporte la partie.

+ Faciliter le jeu : Remettre une copie du livre à chaque équipe afin de permettre aux joueurs d'avoir accès aux illustrations.

+ Pousser l'activité (pour les plus jeunes) : Pousser l'observation en photographiant le visage des élèves à l'aide d'un appareil numérique. Imprimer les photos et les couper en quatre : front, yeux, nez et bas du visage. Tenter de deviner à qui appartiennent les morceaux !

+ Pousser l'activité (pour les plus vieux) : Faire une recherche entourant l'art du portrait (œuvres connues, utilisation du portrait, invention de l'appareil photo, etc.)

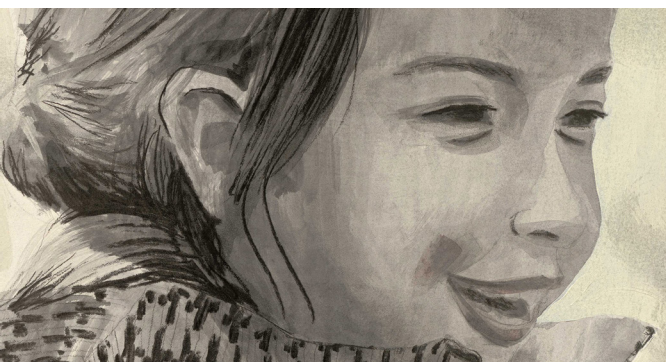


ACTIVITÉ COMBINÉE:

Kuei! Kuei!

Activité individuelle et d'équipe* Vocabulaire, langues et création

À la fin du livre, les poèmes sont traduits en langue innue. Un travail de traduction qui demande de la mémoire et du vocabulaire. **Explore le métier de traducteur en créant un jeu de mémoire des plus original!**



Matériel :

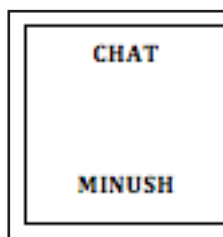
Cartons de grand format (1 par élève);
Feuilles blanches (4 par élèves);
Colle en bâton;
Ciseaux;
Règles;
Crayons à mine et crayons-feutres;
Liste de mots traduits (fournie en annexe).

1. Remettre quatre feuilles blanches et un carton de grand format à chacun des élèves.
2. À l'aide d'une règle et d'un crayon à mine, l'élève trace six cases **identiques** sur chacune des feuilles.
3. Coller les feuilles blanches sur le carton puis découper les cases afin de créer vingt-quatre cartes de même grandeur.
4. L'enseignant distribue une liste de douze mots traduits en langue innue : un thème par liste et une liste par élève (quatre thèmes sont disponibles en annexe).

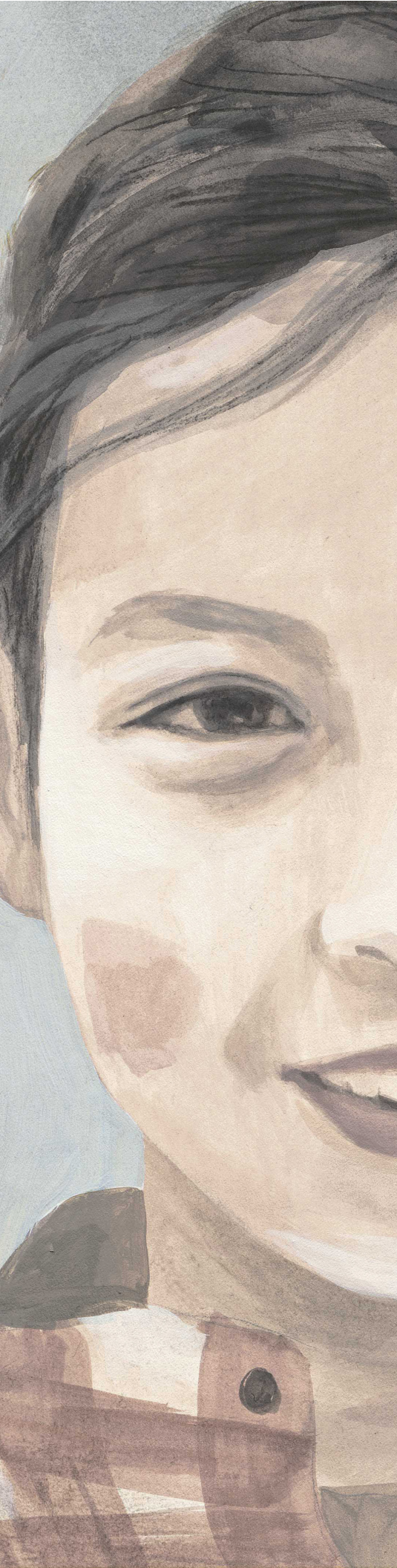
Fabrication du jeu :

1. Au haut de la première carte, écrire le premier des douze mots français contenus dans la liste. Au bas de cette même carte, écrire le mot innu qui lui correspond.

Exemple :



2. Ajouter un petit dessin qui illustre ce mot. **Attention**, ce dessin doit être facile à reproduire.
3. Répéter l'opération en créant une seconde carte **identique** à la première.



4. Reprendre les étapes 1, 2 et 3 pour chacun des mots de la liste. Une fois les vingt-quatre cartes terminées, suivre les règles du jeu original et s'amuser.

Niaut!

Animaux :

- Chat : Minush
- Grenouille : Anik
- Orignal : Mush
- Chien : Atim
- Oiseau : Pineshish
- Éléphant : Katshitusseu
- Vache : Uishautik
- Cochon : Kukush
- Mouton : Manitenish
- Lièvre : Uapush
- Hibou : Uhu
- Canard : Shiship

Corps humain :

- Corps : Uiau
- Tête : Ushtikuan
- Épaule : Utitiman
- Bras : Ushpitun
- Main : Utitshi
- Ventre : Ushkatai
- Dos : Ushpishkun
- Jambe : Ushkat
- Pied : Ushit
- Nez : Ushkush
- Œil : Ussishik
- Oreille : Utukai

Aliments :

- Biscuit : Kanakunass
- Raisin : Shumin
- Poisson : Namesh
- Lait : Tutushinapui
- Patate : Napatat
- Soupe : Nashup
- Pomme : Uapimin
- Œuf : Uau
- Pain : Pakueshikan
- Viande : Uiash
- Tomate : Natamat
- Bonbon : Papinaman

Mots courants :

- Bonjour : Kuei
- Au revoir : Niaut / lame
- Oui : Eshe
- Non : Mauat
- Comment/ combien : Tan
- Où : Tanite
- Qui : Tshekuen
- Demain : Uapaki
- Hier : Utakushit
- Aujourd'hui : Kashitat
- Droite : Minun
- Gauche : Nashpat