

Autour de l'arbre



Description du projet

Benoit Rochette et **Caroline Jacques** proposent différentes activités conduisant à l'écriture d'un conte (ou d'une légende) et à la fabrication d'un livre illustré. Ce conte, en lien avec le territoire, les éléments de la nature environnante ainsi qu'avec l'histoire et la culture autochtone, permet aux élèves de développer leur sensibilité artistique, de mettre en œuvre leur potentiel créateur ainsi que leur lecture d'une partie du monde qui les entoure.

Artistes-animateurs

Pour le volet *art plastique*, les ateliers sont animés par une artiste professionnelle participant au programme « Artiste à l'école »: Caroline Jacques, artiste en arts visuels, propriétaire de la galerie Caroline Jacques et enseignante expérimentée en arts.

Quant au volet *contes et légendes*, les ateliers seront animés par Benoit Rochette, animateur en littérature jeunesse, metteur en scène et bachelier en enseignement préscolaire-primaire.

Il pourrait être vraiment intéressant d'ajouter un volet musical à ce projet. À cet effet, une présentation d'instruments de musique autochtones, des pièces musicales ou des percussions jouées par les enfants. Les professeurs de musique pourraient ainsi participer à ce projet-école.



Collaboration avec les enseignant(e)s

Ce projet est une proposition et les artistes sont ouverts aux suggestions des professeur(e)s. À cet effet, une rencontre est planifiée en début d'année scolaire entre les artistes, la direction et les enseignant(e)s intéressé(e)s. L'animatrice ou l'animateur discutera aussi avec l'enseignant(e) avant

chaque atelier, en personne ou au téléphone. Les ateliers peuvent tous être adaptés au besoin.

DÉROULEMENT DES ATELIERS PROPOSÉS

1. a) AMORCE, PREMIÈRE RENCONTRE:

Les deux animateurs proposent une activité d'amorce qui mettrait les élèves en contexte pour le projet d'école : Contes et Légendes autochtones « **Autour de l'arbre** ». Ceux-ci présentent ensemble le projet d'école en une activité ludique sous forme d'une rencontre impromptue entre un conteur et une artiste. Cette rencontre a pour but d'éveiller l'intérêt des élèves pour les activités à venir et de susciter leur imaginaire.

Durée : 1 période / par classe

Par l'entremise de cette activité, on touche aux compétences du programme scolaire suivantes :

Compétences disciplinaires en Art dramatique (3 cycles)	
Compétences	Composantes
Inventer des séquences dramatiques	Exploiter des idées de création inspirées par une proposition; organiser les éléments résultant de ses choix.
Interpréter des séquences dramatiques	S'approprier le contenu dramatique de la séquence; partager son expérience d'interprétation.
Apprécier des œuvres dramatiques	Examiner une réalisation dramatique au regard d'éléments de contenu; partager son expérience d'appréciation.

b) AMORCE, DEUXIÈME RENCONTRE :



Stéphane Roy, un amérindien surnommé "**Bison Blanc**", présente aux élèves de tous les cycles quelques techniques de chasse, de trappage et de tressage. Il partage ses repères culturels et le mode de vie essentiellement nomade des autochtones avant la création des Réserves. Pour l'occasion, un Tipi est monté dans la cour d'école et les élèves peuvent y entrer pour visiter et prendre connaissance de l'espace. Une danse et une prière autochtone sont présentées et les élèves appelés à se prêter au jeu.

Les compétences touchées par cette activité sont les suivantes :

Compétences disciplinaires en géographie, histoire et éducation à la citoyenneté 2e et 3e cycles	
Compétences	Composantes
Lire l'organisation d'une société sur son territoire	Établir des liens de continuité avec le présent; situer la société et son territoire dans l'espace et le temps; établir des liens entre des atouts, des contraintes du territoire et l'organisation de la société; préciser l'influence d'événements sur l'organisation sociale et territoriale.
Interpréter le changement dans une société et sur son territoire	Relever les principaux changements survenus dans l'organisation d'une société et de son territoire; préciser des causes et des conséquences des changements; dégager des traces de ces changements dans notre société et sur notre territoire.
S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire	Situer les sociétés et leur territoire dans l'espace et le temps; dégager les principales ressemblances et différences entre les sociétés; préciser des causes et des conséquences de ces différences.

2. CRÉATION D'UN CONTE (activités pour les 2e et 3e cycles) :

Cette partie se déroulera en trois rencontres avec la présence de M. Rochette:

- La première rencontre permet à l'élève de se familiariser avec les contes et légendes autochtones. En introduction, l'animateur demande aux élèves d'énumérer les légendes qu'ils connaissent. Par la suite, il décortique deux légendes amérindiennes en soulignant les similitudes qui se retrouvent dans la plupart des contes autochtones. Ces ressemblances sont les suivantes : lieu, personnage ou animal, objet magique et être maléfique. Une fois cette énumération terminée, l'animateur propose aux élèves de créer une légende. Il leur suggérera, en ce sens, d'être les propres acteurs de leur histoire. Ils devront aussi choisir un lieu significatif et connu dans le territoire de leur municipalité pour la création du conte. Il ne restera plus qu'à trouver un objet magique et un être maléfique. Une fois cette opération terminée, les élèves pourront se lancer dans l'élaboration du plan de rédaction.
- Lors de la deuxième rencontre, l'animateur fait un retour sur les éléments parcourus au cours de la première rencontre. Ensuite, les élèves, avec l'aide de l'animateur, rédige l'introduction et une partie du développement de la légende.

- Au cours de la dernière rencontre, les élèves finissent la rédaction de la légende. Par la suite, s'il reste suffisamment de temps, l'animateur pourra commencer la correction du conte avec l'aide des élèves.

Les compétences ministérielles que l'on touche ici sont les suivantes :

Compétences disciplinaires en Français, langue d'enseignement (3 cycles)	
Compétences	Composantes
Lire des textes variés	Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences; utiliser le contenu des textes à diverses fins; utiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation de lecture.
Écrire des textes variés	Recourir à son bagage de connaissances et d'expériences; explorer la variété des ressources de la langue écrite; exploiter l'écriture à diverses fins; utiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation d'écriture.
Communiquer oralement	Explorer verbalement divers sujets avec autrui pour construire sa pensée; partager ses propos durant une situation d'interaction; utiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation de communication.
Apprécier des œuvres littéraires	Comparer ses jugements et ses modes d'appréciation avec ceux d'autrui; recourir aux œuvres littéraires à diverses fins; porter un jugement critique ou esthétique sur les œuvres explorées.

EXPLORATION DES CONTES ET LÉGENDES AUTOCHTONES D'ICI ET D'AILLEURS (activité pour le 1^{er} cycle) :

Pour ce volet, l'animateur propose trois animations différentes :

- La première rencontre permet à l'élève de se familiariser avec les contes et légendes amérindiennes. En introduction, l'animateur demande aux élèves de lui énumérer les légendes qu'ils connaissent. Par la suite, il décortiquera deux légendes autochtones en soulignant les similitudes qui se retrouvent dans la plupart des contes amérindiens. Ces ressemblances sont les suivantes : lieu, personnage ou animal, objet magique et être maléfique. Pour terminer, les élèves s'amuseront à inventer oralement une légende en pigeant les éléments de différents contes dans un chapeau.

- Pour la deuxième rencontre, l'animateur présente une belle histoire d'Afrique du Nord: Nasreddine. Ce jeune homme a bien des ennuis. Quoiqu'il fasse, tout le monde se moque de lui. Qui faut-il écouter? Le grand Vizir? Les laveuses? Les vieillards? À moins que ce ne soit son papa, le sage Mustafa. Une animation qui fera réfléchir les enfants sur l'importance d'avoir un esprit critique face aux jugements des autres. De cette manière, ils pourront développer un sentiment de confiance dans leur propre raisonnement. Une animation qui fait réfléchir... et grandir.
- Au cours de la dernière animation, l'élève découvrira le merveilleux monde imaginaire de Claude Ponti! Dans chacune de ces histoires, il y a des personnages rigolos : le Martabaf, le Guérison, Anne Hiversère et le Couv-touiour. Il y a aussi des lieux magiques : le Lac Tésibon, l'Île des Zertes, le pays des Grobinets. Les illustrations de ces albums, originales et très détaillées, nous plongent dans une ambiance unique et farfelue. L'animateur se fera un plaisir de résumer chacune des quatre histoires qu'il présentera tout en faisant participer les enfants. Une animation remplie de surprises, de jeux de mots et d'humour.

Au terme de ces rencontres, voici ce que les élèves arrivent à produire. Nous avons sélectionné ici quelques extraits des livres que nous avons déjà complétés avec l'école du Mont-St-Louis au Bic :

Le bâton cassé

À cet instant, un cloporte sort d'une grosse souche d'arbre. Il est gigantesque, parsemé de mousses vertes et son corps gluant le rend vraiment monstrueux.

— Manu explique aux autres : « C'est un *cloportus geantinus* ! »

— Tous ripostent : « Hein ? »

— Laura dit : « Ça va Manu ? »

— Manu répond : « Oui, oui, je voulais dire que c'est un cloporte géant. »

— Le cloporte se met à parler : « Bonjour tout le monde ! »

— Angélie s'écrie : « Il parle en plus ! »

— Le cloporte répond : « Lorsque Olivier a cassé le bâton amérindien, une malédiction s'est produite et le seul moyen pour que vous puissiez retourner chez vous, c'est de résoudre l'énigme tout le monde ensemble pour retrouver les deux morceaux du bâton. »

— Léane réplique : « Alors, il faut les retrouver Brigitte ! »



Une sortie inoubliable

Tout commence un vendredi 13 juin. Nous, la classe de 6^e année de madame Nathalie, partons pour notre voyage de fin d'année. Émile l'aventurier a eu l'idée farfelue d'aller passer la nuit sur l'île au Massacre. L'idée a tout de suite été approuvée par toute la classe (sauf par Marilou D.). Elle avait peur de se lever le matin toute décoiffée.

(...)

Soudain, un hibou apparaît. Il dissipe les fantômes et se pose sur l'épaule de madame Nathalie.

— L'oiseau se met à parler et dit : « Bonjour. Je me présente. Je m'appelle Youbi. Si vous voulez sauver Nathalie, allez chercher des framboises, un aileron de requin ainsi qu'une corne de licorne afin de fabriquer une potion pour la réanimer. Avant de partir, je dois vous prévenir de faire attention aux ... »

— Et Dave poursuit « ...forces du mal ».

Un étrange Halloween

Par un beau jour d'Halloween, les élèves de 3e et 4e années de la classe de madame Christine se gavent de bonbons à l'école. Yannick est déguisé en grand Manitou et il a un capteur de rêves brisé dans ses mains. Mathilde est déguisée en sorcière multicolore, Aurélie est déguisée en panthère rose et Léo en bonbon géant. Léo, le gourmand, s'empiffre de bonbons plus que les autres.

Tout étourdi, il s'endort sur le bureau d'Alexandre. Il a le visage dans le plat de bonbons.



Tout à coup, les lumières clignotent, le capteur de rêves se met à trembler et un squelette apparaît derrière la porte 217.

— Steven dit : « Il y a un squelette dans le local de service ! »

À ce moment, tous les enfants se mettent à crier et à paniquer.

— Aurélie s'exprime calmement : « Arrêtez de paniquer, ce n'est pas une maison hantée ! »

Le squelette enragé court après Aurélie.

Mission impogossible

Tout à coup, un tourbillon de fumée apparaît dans le feu où se dessine une tête de mort.

- D'une voix effrayante, la tête de mort annonce : « Allez au terrain de golf pour trouver l'aigle noir. »
- Alexandre se demande : « Quel aigle noir ? »
- D'un air terrorisé, Victor hurle : « Ah ! J'ai peur ! »
- Finalement, Félix se questionne : « Je ne comprends rien. »



Tous les élèves de la classe ainsi que Bison Blanc suivent la tête de mort en direction du terrain de golf du Bic. En marchant dans le village, Jacob remarque que c'est bien désert. Charles trouve que le théâtre est bien différent. Une pancarte indique que les derniers travaux ont été effectués en l'an 10 001.

- Toute la classe s'esclaffe : « QUOI ? 10 001 ? Nous ne sommes plus en 2014 ? Que se passe-t-il ? »
- Victor s'exclame : « J'ai encore plus peur maintenant... »

Voici les compétences liées au programme scolaire que ces activités permettent de toucher :

Compétences disciplinaires en Français, langue d'enseignement (3 cycles)	
Compétences	Composantes
Lire des textes variés	Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences; utiliser le contenu des textes à diverses fins; utiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation de lecture.
Écrire des textes variés	Recourir à son bagage de connaissances et d'expériences; explorer la variété des ressources de la langue écrite; exploiter l'écriture à diverses fins; utiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation d'écriture.
Communiquer oralement	Explorer verbalement divers sujets avec autrui pour construire sa pensée; partager ses propos durant une situation d'interaction; utiliser les stratégies, les connaissances et les techniques requises par la situation de communication.

Apprécier des œuvres littéraires	Comparer ses jugements et ses modes d'appréciation avec ceux d'autrui; recourir aux œuvres littéraires à diverses fins; porter un jugement critique ou esthétique sur les œuvres explorées.
----------------------------------	---

Ainsi que plusieurs **compétences transversales** :

- Communiquer de façon appropriée
- Développer sa sensibilité artistique et son potentiel créateur
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Résoudre des problèmes
- Coopérer
- Se donner des méthodes de travail efficace
- Structurer son identité

3. RENCONTRE ILLUSTRATION DU CONTE :

À la suite du passage de M. Rochette, les élèves rencontreront Mme Jacques, artiste en arts visuels. Celle-ci reprendra le conte qui aura été créé préalablement. Avec les élèves, elle divisera en diverses parties les séquences de l'histoire afin de déterminer, avec eux, ce qui pourrait être illustré. Elle les amènera à porter attention aux différentes façons de faire, avec des exemples d'illustrations à la manière des dessins autochtones. Les élèves devront ensuite travailler en équipe et illustrer tantôt les personnages, les décors, parfois ils devront faire des gros plans, des plans plus éloignés. Elle leur expliquera les différentes possibilités de scène à illustrer. Ensemble, ils devront aussi déterminer la façon de dessiner certains éléments qui reviendront à différents moments de l'histoire. Les élèves travailleront en dessin avec de l'aquarelle et des techniques de collage en petites équipes de 2 ou 3.

Durée : 3 périodes ou 2 demi-journées

Voici les compétences que l'on touche par l'entremise de cette activité :

Compétences disciplinaires en Art plastique (3 cycles)	
Compétences	Composantes
Réaliser des images personnelles	Exploiter des idées de création inspirées par une proposition; partager son expérience de création; exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique; organiser les éléments résultant de ses choix.
Réaliser des créations plastiques médiatiques	Exploiter des idées de création inspirées par une proposition de création médiatique.
Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, ses	Partager son expérience d'appréciation; porter un jugement d'ordre critique ou esthétique.

Ainsi que plusieurs **compétences transversales** :

- Communiquer de façon appropriée
- Développer sa sensibilité artistique et son potentiel créateur
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Résoudre des problèmes
- Coopérer
- Se donner des méthodes de travail efficace
- Structurer son identité

EXEMPLES D'ATELIERS QU'IL SERAIT POSSIBLE DE FAIRE AVEC Mme JACQUES. (Ceux-ci doivent être liés aux histoires qui auront été rédigées en classe)

A- Création d'une amulette

Durée : 2 demi-journées

Animatrice: Caroline Jacques

Les élèves sont invités à créer une amulette. L'amulette est un objet qu'on porte sur soi et auquel on accorde des vertus de protection et qui porte chance. Ces amulettes seront construites comme des pendentifs, l'enfant trouvera d'abord SA roche, suite à la lecture d'un petit conte amérindien qui explique comment aller à la chasse aux roches. Ensuite, en une sorte de petit rituel, il créera un petit écrin pour sa roche, une petite pochette qu'il pourra décorer d'objets trouvés : morceaux de fourrure, lichen, plumes, perles, tissus ou autres objets de la nature ayant une symbolique pour lui. Les réalisations sont présentées au groupe. Puis, l'élève détermine et écrit les propriétés de son amulette.

Voici des exemples trouvés sur le web pouvant s'apparenter au projet :



Travail complémentaire possible en classe

Avant: lecture d'un texte sur les rituels d'échange amérindiens et images d'amulettes (texte et images fournis par l'animatrice)

Après: rédaction d'un texte décrivant la visualisation et les possibilités de l'amulette.

A1- Variante pré-scolaire et premier cycle

Les étapes sont plus courtes et le matériel pré-taillé. Un montage de base avec nœuds et cordes est remis aux élèves qui y ajoutent leurs éléments.

B- Création de masques d'animaux en papier mâché

Durée : 2 à 3 demi-journées

Animatrices: Caroline Jacques (fabrication des masques)

Selon ce qui aura été créé dans les contes, les élèves sont invités à trouver ou à inventer un animal qui le représente. Il devra imaginer son animal, ses caractéristiques et ses attributs. L'animal peut être imaginaire ou partiellement imaginaire. Si cette activité est choisie, il faudra faire des liens avec la légende créée.

La base de ce projet est en papier mâché, puis l'enfant peint le masque et le décore de sable, de branches, de cailloux, d'objets brillants, de plumes, de fourrures, de raphia... Le masque fait un lien avec la créature de la forêt ou à des parentés avec un ou des animaux ainsi qu'avec l'univers amérindien.

Voici des exemples trouvés sur le web pouvant s'apparenter au projet.



Les masques des enfants pourront servir d'éléments d'inspiration pour les illustrations du conte. Ils pourront aussi être exposés à l'école pour habiter les lieux et nourrir l'imaginaire des élèves.

Travail complémentaire possible en classe:

Avant: recherche de photographies, croquis d'animaux du Québec et informations sur leurs habitudes de vie.

À la maison: recherche de matières naturelles et récupérées.

B2- (Variante pré-scolaire et 1er cycle)

Projet de masque adapté pour les plus jeunes, l'esprit est le même que dans l'énoncé précédent, mais au lieu du papier mâché, les élèves sont invités à décorer une structure en carton.

C- Création d'une peinture aquarelle sur le thème de la forêt

Durée: 2 rencontres demi-journées

Animatrice: Caroline Jacques

Projet dans lequel les enfants sont invités à observer la nature de la région et à créer des peintures aquarelles. Nous explorons et travaillons différents effets que l'on peut faire avec ce médium, avec l'eau, des pailles, des plumes, la transparence...pour ensuite réaliser un projet final. Les œuvres représentent une nature fantastique, imaginative. Les œuvres des enfants serviront d'éléments d'illustration pour le conte. Les originaux seront exposés à l'école. Voici des exemples trouvés sur le web pouvant s'apparenter au projet :



C2- (Variante pré-scolaire et 1er cycle) Création d'estampes de la nature

Durée: 2 rencontres demi-journées

Animatrice: Caroline Jacques

Ce projet s'adresse aux plus petits. Les élèves sont invités à faire la cueillette d'éléments de la nature qui servent à créer des estampes aux multiples coloris sur fond de photos de la forêt imprimées sur des feuilles noir et blanc. Ils apprennent les techniques de l'estampe et des pochoirs. Les œuvres des enfants serviront d'éléments pour les illustrations du conte. Ils seront aussi exposés. Voici des exemples trouvés sur le web pouvant s'apparenter au projet :



E - Création d'un arbre-totem :

Durée: 2- 3 rencontres de demi-journées

Artiste: Caroline Jacques

Les élèves seront invités à créer un arbre-Totem. Ils devront former des équipes et chacune d'entre elles façonnera une section de la structure du totem. Sur chacune des parties, les élèves devront créer en haut relief, une forme symbolique, inspirée d'un animal. Pour ce faire, ils colleront à une partie de sonotube divers éléments qui créeront le relief, puis ils mettront une couche de papier mâché afin de recouvrir tous ces éléments. Ils viendront ensuite peindre le tout. Les différentes parties du totem seront ensuite réunies afin de créer un grand totem multi facettes.



Matériel à prévoir en classe : journaux, petites boîtes, rouleaux de papier de toilette ou essuie-tout. Boite de carton vide, ciseaux, couvre tout pour les enfants.

Matériel apporté par l'animatrice : Masking tape, colle, colle à papier mâché, pinceaux, peinture, exacto en cas de besoin, colle chaude, feutre noir pour détails.