

Les Légendes de chez nous – Le Glouton

Durée : 4 min

Fiche enseignant / Niveau intermédiaire

La légende et la transcription sont disponibles sur francolab.tv5.ca

Thèmes

Le glouton aussi appelé le carcajou, les Micmacs, la vie en forêt, le feu, l'amitié, la confiance, la peur, la colère, la douleur, les plaisanteries.

Concept

Nous vous proposons de découvrir une légende micmaque.

Contenu

Synopsis : l'histoire du glouton qui joue un vilain tour à deux amies et se retrouve victime de celles-ci.

Objectifs

Niveau intermédiaire

- Objectifs pragmatiques :
 - développer des hypothèses à partir d'une illustration ;
 - décrire un animal ;
 - écrire un court texte narratif ;
 - interpréter un jeu de rôle.

- Objectifs linguistiques :
 - intégrer des synonymes dans un texte descriptif ;
 - enrichir son vocabulaire en lien avec une légende ;
 - définir certains mots clés de la légende ;
 - comprendre et utiliser des expressions en contexte.

- Objectifs socioculturels :
 - connaître une légende micmaque ;
 - découvrir des aspects du glouton aussi appelé carcajou.

Notes culturelles

- **Le glouton** est un mammifère carnivore au pelage brun et noir, qui vit principalement dans la forêt boréale. Il a la taille d'un ours et il est aussi appelé carcajou.
- **Les Micmacs** sont les membres d'une nation amérindienne de la côte atlantique du Canada. Ils parlent le micmac, une langue de la famille algonquienne.



ACTIVITÉ 1

Pour commencer

Faites observer l'illustration du glouton et demandez aux apprenants de répondre aux questions.

Corrigés :

1. À votre avis, de quel animal s'agit-il ? **Réponses personnelles**
2. Décrivez l'apparence générale de l'animal dans un premier temps, puis aidez-vous des éléments ci-dessous pour le décrire de façon plus détaillée.

Pistes de correction : Cet animal ressemble à un chien / à un petit ours. Il n'est pas très grand, il a des poils longs, des grandes dents et de grandes griffes.

- a. Sa fourrure : **elle est brune, avec de longs poils**
 - b. Sa tête : **elle est ronde et large**
 - c. Ses yeux : **ils sont ronds et petits, avec un air agressif**
 - d. Ses oreilles : **elles sont rondes et petites**
 - e. Sa dentition : **il a de longs crocs, une grande gueule**
 - f. Ses pattes : **elles sont larges avec de longues griffes pointues**
 - g. Sa queue : **elle est longue et touffue**
3. Trouvez des qualités à cet animal. **Pistes de correction : Il a le poil soyeux, il semble fort et doit pouvoir chasser et se défendre facilement.**

4. D'après vous, quel est son habitat naturel ? **La forêt**
5. Dans quelle partie du monde le retrouve-t-on ? Quels indices vous permettent de le déduire ? **On le retrouve dans des pays froids, comme par exemple le Canada, car il a le pelage épais. Il vit dans des pays où l'on trouve de grandes forêts.**

ACTIVITÉ 2



Compréhension écrite et vocabulaire

Faites lire le texte et demandez aux apprenants de remplacer les mots en gras par les mots de la liste des synonymes. Ensuite, pour l'activité 2.2, demandez aux apprenants de comparer ce qu'ils ont appris dans le texte sur le glouton avec les hypothèses émises à son sujet dans l'activité 1.

Corrigés :

1. Lisez le texte suivant et remplacez les mots en gras par les mots de la liste des synonymes.

Le **glouton (carcajou)** est le héros de nombreuses légendes et joue un rôle important dans le folklore des Amérindiens. Sa fourrure dense, très **appréciée (prisée)** pour sa beauté, **n'absorbe (ne prend*)** pas l'eau et lui permet de résister aux grands froids.

* Le verbe *prendre* n'est pas un synonyme d'*absorber*, mais l'expression *prendre l'eau* signifie « qui n'est pas imperméable ».

Trapu, il ressemble à un **petit ours (ourson)**. Il a une tête ronde et large, de petits yeux et des oreilles arrondies. Ses larges pattes facilitent ses déplacements dans la neige molle et elles sont **munies (équipées)** de longues griffes courbées qui lui sont très utiles pour grimper et creuser. Malheureusement, ses courtes pattes font de lui un **piètre (médiocre)** coureur. Cependant, c'est un marcheur **infatigable (inépuisable)**.

La robustesse de sa mâchoire et une dentition **impressionnante (remarquable)** lui permettent de broyer **facilement (aisément)** les os des gros mammifères comme le caribou et l'élan. Il peut également **dévoré (manger)** les charognes congelées qu'il découvre. On reconnaît le glouton grâce à son masque facial et à sa queue touffue.

Malgré sa petite taille, cet animal peut se défendre **farouchement (férocement)** et **engager le combat (passer à l'attaque)** avec des bêtes plus **grosses (imposantes)** que lui, même si sa nature n'est pas celle d'un prédateur. Son sens très développé de l'odorat lui permet de **repérer (trouver)** sa nourriture sous plus de deux mètres de neige. Très **agressif (menaçant)** quand il s'agit de nourriture, il peut disputer une proie au grizzli. **Rusé (Astucieux)**, il est aussi capable de **dérober (voler)** les appâts dans les pièges des trappeurs sans se faire prendre. Le glouton **vit (habite)** dans la forêt boréale. Au Canada, ce charognard en voie de disparition est considéré comme la bête la plus **féroce (redoutable)** du Grand Nord.

ACTIVITÉ 3



Écoute

Compréhension globale

Lisez et expliquez les dix affirmations de l'activité. Parmi elles, cinq sont justes. Demandez aux apprenants de les retrouver et d'encercler leurs choix après leur avoir montré la légende. Corrigez l'activité avec les apprenants. Discutez avec eux des stratégies qu'ils ont utilisées pour trouver les réponses et ciblez avec eux celles qui étaient les plus efficaces.

Corrigés :

1. Selon les Micmacs, le principal plaisir du glouton est de manger. **(Il aime surtout jouer des tours.)**
2. Le glouton est une bête sympathique. **(Il est peu sympathique.)**
3. **Aux dires des Micmacs, le glouton adore jouer des tours. VRAI**
4. Cette légende se déroule au printemps. **(Elle se déroule à l'automne avancé.)**
5. **Deux amies âgées sont parties ensemble faire de la cueillette en forêt. VRAI**
6. **Les deux amies s'installent dans un abri qu'elles ont construit dans une clairière. VRAI**
7. Le glouton allume un feu pour faire peur aux deux vieilles femmes. **(Il prend un tison du feu fait par les vieilles femmes pour leur brûler les pieds.)**

8. **Les deux vieilles femmes s'accusent mutuellement de vouloir se tuer. VRAI**
9. **Les deux vieilles femmes unissent leurs forces pour punir le glouton et le battre. VRAI**
10. La fourrure du glouton brûle et il ne lui reste que la peau sur les os. **(La peau du glouton se déchire à force d'avoir trop ri.)**

ACTIVITÉ 4



Écoute, vocabulaire

Compréhension détaillée

Demandez d'abord aux apprenants d'associer les mots de vocabulaire aux bonnes définitions. Ensuite, demandez-leur d'encrer la meilleure réponse pour chacune des questions posées. Montrez de nouveau la légende et arrêtez-la au besoin pour mieux cibler le contenu des affirmations. Correction en grand groupe.

Corrigés :

1. Avant de répondre aux questions, associez les mots de vocabulaire suivants aux bonnes définitions.
 - a. **braise** : (4) résidu, qui peut être ardent ou non, produit par la combustion du bois.
 - b. **dispute** : (1) débat, querelle, échange brutal.
 - c. **endolorir** : (5) rendre douloureux
 - d. **marmite** : (2) récipient muni d'un couvercle et d'anses dans lequel on fait cuire des aliments.
 - e. **mocassin** : (3) chaussure plate et souple des Amérindiens en peau d'animal.
2. Lisez les questions avant de regarder de nouveau la légende et répondez-y en encrer la meilleure réponse.
 - a. Les deux vieilles dames font un feu pour...
 1. cuisiner.
 2. éloigner les moustiques.
 3. **se réchauffer.**

- b. Les deux vieilles dames dorment...
 - 1. à la belle étoile.
 - 2. **dans un abri.**
 - 3. dans une tente.

- c. Le glouton pousse la braise vers...
 - 1. la jambe d'une des vieilles femmes endormies.
 - 2. **le mocassin d'une des vieilles femmes endormies.**
 - 3. le pied d'une des vieilles femmes endormies.

- d. Les deux victimes du mauvais tour joué par le glouton calment leur brûlure en...
 - 1. mettant leur membre endolori dans un bol d'eau.
 - 2. **plongeant leur membre endolori dans une marmite d'eau.**
 - 3. couvrant leur membre endolori de gomme de sapin.

- e. Les deux vieilles femmes se disputent en...
 - 1. se criant des insultes et se crachant au visage.
 - 2. **se frappant l'épaule et se tirant les cheveux.**
 - 3. se tirant les cheveux et déchirant leurs vêtements.

- f. Le glouton rit tellement fort que...
 - 1. **sa peau se déchire.**
 - 2. ses rires alarment les deux vieilles dames.
 - 3. son corps est secoué de spasmes.

- g. Les deux vieilles femmes cessent leur dispute parce que...
 - 1. **elles aperçoivent le glouton qui crie de douleur.**
 - 2. elles aperçoivent le glouton qui rit comme un fou.
 - 3. elles aperçoivent le glouton qui se moque d'elles.

- h. Les deux vieilles femmes frappent le glouton jusqu'à ce qu'il...
 - 1. demande pardon.
 - 2. meure.
 - 3. **tombe.**

- i. Les deux vieilles femmes décident de...
 - 1. faire cuire le glouton pour le manger.**
 - 2. suspendre le glouton à un arbre pour le faire souffrir encore un peu.
 - 3. libérer le glouton, car elles ont pitié de lui.

- j. Le glouton se ranime grâce...
 - 1. aux cris des vieilles femmes.
 - 2. à la chaleur de l'eau bouillante.**
 - 3. à l'odeur de sa peau grillée.

- k. Le glouton réussit à s'échapper en courant...
 - 1. dans la forêt.**
 - 2. dans le bois.
 - 3. vers la ville.

- l. Le corps du glouton avait ...
 - 1. allongé.
 - 2. rétréci.**
 - 3. gonflé.

- m. Depuis cette histoire entre les deux vieilles et le glouton, l'homme...
 - 1. n'a plus peur des gloutons.
 - 2. adore faire des feux.
 - 3. est méfiant face aux gloutons.**



ACTIVITÉ 5

Mise en scène

Avant de faire jouer la mise en scène, demandez aux apprenants de déduire le sens des expressions suivantes. Faites-leur écouter de nouveau la légende pour qu'ils puissent les resituer dans leur contexte.

Pistes de correction :

- **Apprendre à ses dépens** : apprendre par une sévère leçon de l'expérience.
- **Avoir honte** : éprouver du désagrément. Ne pas être fier et ressentir des regrets.
- **Bondir sur l'occasion** : saisir la chance, en tirer rapidement parti.
- **Crier de douleur** : hurler à cause d'une souffrance physique.
- **Jouer des tours** : abuser par une tromperie. Synonymes : en faire accroire, doubler, faire une farce, mener en bateau.
- **Tenter en vain** : essayer sans succès, sans réussir.

Demandez ensuite aux apprenants de créer un jeu de rôle dans lequel ils doivent intégrer au moins quatre de ces six expressions. Au besoin, expliquez les expressions pour les aider à en comprendre le sens. Formez des groupes de trois. Présentation en grand groupe que vous pourrez évaluer à l'oral.

ACTIVITÉ 6

Expression écrite



Faites écrire un court texte dans lequel les apprenants racontent une plaisanterie dont ils ont été témoins ou victimes. Demandez-leur de décrire la personne qui a joué ce tour et celle qui en a payé le prix et de tirer une conclusion de cette aventure. Évaluez cette activité en devoir.