

# Trickster: *Raconte-moi ta langue*

Un guide d'activités ludiques, créatives, réflexives et engageantes  
pour contribuer à l'apprentissage des langues autochtones



# Trickster: *Raconte-moi ta langue*

Un guide d'activités ludiques, créatives, réflexives et engageantes  
pour contribuer à l'apprentissage des langues autochtones

Ce projet a été rendu possible en partie grâce au gouvernement du Canada. This project has been made possible in part by the Government of Canada.

Nous reconnaissons également le soutien financier de la Fondation Marcelle et Jean Coutu, du Secrétariat aux Affaires Autochtones et du Groupe Financier TD.

Meegwetch et tshinashkumitin aux jeunes des communautés qui ont pris part à nos camps et qui nous ont tellement appris.

Merci à Kena Molina, Alexandra Pronovost.  
Merci à Michæl Neeposh, Theresa Maranda, Liette Ishpatao, Sylvie Malec.

Direction Artistique: Guillaume Desrosiers Lépine

Illustrations par Chloé Barrette-Bennington.

Conception et rédaction par Jani Greffe Bélanger, Yann Allard Tremblay et Alessia DeSalis

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale -  
Partage dans les Mêmes Conditions  
CC BY-NC-SA

© Exeko.

## Table des matières

5	Préface
7	Introduction et présentation du guide
13	Ludique, Création et Engagement
	<b>Axes d'explorations</b>
-	<b>Lecture et Création</b>
21	1.1 Carte mentale ( <i>mind mapping</i> )
25	1.2 Facilitation graphique sous forme de romans graphiques
31	1.3 Je suis, je ne suis pas, je suis fier...
35	1.4 Les Mots-valises
39	1.5 Le Quiz
-	<b>Interprétation et Oralité</b>
49	2.1 TV ou Radio Lac-Simon ; <i>vox pop</i> dont vous êtes le héros
53	2.2 <i>Storytelling</i>
57	2.3 Je suis, je ne suis pas, je suis fier... suite
61	2.4 Les 3 photos
65	2.5 L'image et la vidéo
-	<b>Culture et Communauté</b>
73	3.1 Communauté
79	3.2 Identité
85	3.3 Délocalisation
89	3.4 <i>Storyweaving</i> faire du pouce sur le <i>storytelling</i>
93	3.5 Reconfiguration de l'espace
97	Idées de trames en trois temps
99	Conclusion

## PRÉFACE

La mission d'Exeko est de favoriser et de faciliter l'inclusion sociale. Nous travaillons avec diverses populations en situation, à expérience vécue ou à risque d'exclusion sociale : notamment les personnes en situation d'itinérance, les personnes issues de l'immigration et les peuples autochtones. Exeko n'est pas un organisme autochtone. Toutefois, nous reconnaissons le potentiel de chacun.e à réfléchir, analyser, agir, créer et être partie prenante de la société, quels que soient sa situation ou son parcours. À cet égard, nous croyons pouvoir être un allié des groupes autochtones. Nous désirons mettre notre approche au service de ceux et celles qui peuvent en bénéficier, toujours dans l'objectif de contribuer à l'empowerment et à l'inclusion et non pas à l'intégration et à l'assimilation.

Dans cette optique, Exeko déploie depuis 2009 les activités du projet Trickster en collaboration avec diverses communautés autochtones du Canada, principalement au Québec. Nous avons visité des communautés innues, criées, anishinabes, oji-cree, kanien'kehá, atikamekw, micmac et inuite.

Trickster est un programme culturel consistant en la mise en scène d'un conte traditionnel autochtone, transmis par un ou une aîné.e et interprété par des jeunes d'environ 8 à 16 ans. Le programme met l'accent sur des activités ludiques et créatives afin de renforcer la confiance en soi, le sentiment d'appartenance à la communauté, stimuler la créativité et offrir un ancrage culturel intergénérationnel entre les jeunes et les aînés.es.

L'idée du projet *Trickster: Raconte-moi ta langue* nous est venue au fil des ans. En effet, on ne peut pas adéquatement approcher les cultures et les traditions sans égard aux langues dans lesquelles ces cultures et ces traditions trouvent leurs origines, s'expriment et se transmettent. Ceci est tout spécialement le cas en ce qui concerne les cultures et les traditions autochtones. Dû à l'expérience des pensionnats autochtones qui consiste en un véritable génocide culturel ; dû à la

dominance des langues française et anglaise ; dû à l'absence de reconnaissance du statut officiel des langues autochtones au Canada ; les liens entre les ancêtres, les générations actuelles et la vitalité des langues autochtones ont été et sont attaqués et extrêmement fragilisés sinon parfois complètement détruits. Il est devenu clair pour nous qu'on ne pouvait adéquatement contribuer à l'inclusion sociale, à l'ancrage culturel intergénérationnel et à l'estime de soi individuelle et collective sans soulever les enjeux entourant les langues autochtones.

Il convient de nommer ces enjeux, de les discuter et de les comprendre. Les jeunes doivent pouvoir se voir comme les porteurs et porteuses de leur langue et de leur culture ; c'est-à-dire comme des agent.es de la réémergence, de la revitalisation et de la résilience de leurs langues et de leurs cultures. Ce que nous cherchons à faire, c'est offrir une avenue pour contribuer à ces objectifs. Nous n'avons pas toutes les solutions, mais nous pensons pouvoir aider en mettant ce que nous savons faire de mieux au profit de l'apprentissage des langues autochtones.

Pour nous, il ne peut y avoir de véritable réconciliation lorsqu'un.e des partenaires demeure sujet à des rapports de pouvoir inéquitables et en l'absence d'inter-reconnaissance. Il ne peut y avoir de véritable réconciliation sans que l'on puisse se regarder honnêtement dans les yeux, sans honte et sans domination. Il ne peut y avoir de véritable réconciliation, tant que les langues autochtones sont menacées.

## INTRODUCTION ET PRÉSENTATION DU GUIDE

Ce guide se veut un outil pédagogique pour les enseignant.es de langues autochtones en communauté ou en milieu urbain. Notre objectif est d'offrir des activités ludiques, créatives et de réflexion qui offrent des méthodes alternatives d'envisager l'apprentissage des langues et la compréhension des enjeux culturels et identitaires qui y sont liés. Ce que nous voulons, c'est offrir un coffre à outil, résultant de nos rencontres en communauté, dans lequel les enseignant.es peuvent puiser en fonction de leurs besoins et de leurs intérêts et de ceux des jeunes.

Il importe de noter que chez Exeko, nous ne possédons pas une expertise spécifique dans l'enseignement des langues autochtones et nous n'y prétendons pas. Nous possédons toutefois une importante expérience de travail avec les jeunes autochtones accumulée au fil des ans. Nous sommes donc en mesure d'apprécier l'importance de l'ancrage culturel et l'importance d'y contribuer. Nous possédons également une importante expérience accumulée au cours des dix dernières années dans le développement d'activités et de méthodes qui visent la participation des jeunes, la réflexion critique et la création dans des contextes d'égalité. Tout cela vise ultimement la création d'expériences fédératrices qui contribuent à l'estime de soi et à la fierté personnelle et collective et qui valorisent la prise de parole et l'action des jeunes.

En fonction de ce que nous avons pu observer à l'égard de l'apprentissage des langues autochtones, nous croyons que la pratique de la médiation intellectuelle peut être grandement utile. En effet, selon nos observations, il est fréquent que les jeunes connaissent leur langue mais n'osent pas la parler et ceci pour diverses raisons, telles que la gêne, l'habitude, l'utilisation d'une autre langue à la maison, la dévalorisation des langues autochtones comme langue de communication sur les réseaux sociaux, par textos ou autres, et le fait que les langues autochtones ne soient pas généralement utilisées pour ensei-

gner les autres matières scolaires. De plus, les langues autochtones et les cultures et histoires qui s’y rattachent reposent de manière très importante sur l’oralité et souvent sur les activités traditionnelles propres au territoire et ne se laissent pas ainsi facilement approcher par un enseignement livresque traditionnel. Finalement, il y a également un manque important de ressources auxquelles les enseignant.es peuvent faire appel.

D’un autre côté, des enseignant.es de langues autochtones, agent.es culturel.les et aîné.es nous ont clairement exprimé le besoin de savoir parler et écrire la langue afin d’assurer la préservation et le rayonnement culturel. Plusieurs mentionnent le sentiment d’appartenance et la fierté qu’ils et elles ont ressenti lorsqu’ils et elles ont appris à parler leur langue et ont commencé à l’enseigner. La langue est présentée, en quelque sorte, comme le cœur identitaire et culturel des nations. Par contre, ils et elles font face à des obstacles cruciaux dans l’apprentissage, le partage et le transfert de celle-ci. Selon eux et selon elles, le cursus scolaire et les outils actuellement mis en place ne concordent pas avec le mode d’apprentissage et de transmission traditionnel qui demeure néanmoins apte à répondre au besoin des jeunes. Il est ardu pour eux et elles d’enseigner la culture et la langue entre quatre murs, de manière statique et magistrale, devant une classe assise à des pupitres. Ils et elles sont à la recherche d’outils dynamiques et facilement appropriables, adaptables et transposables à plusieurs apprentissages.

En proposant de mettre notre expertise au service des langues autochtones, nous voulons répondre à ces divers besoins. Nous voulons offrir aux enseignant.es des outils simples qui peuvent facilement être appropriés et adaptés. Nous voulons pouvoir « trickster » les jeunes à utiliser les langues. C’est-à-dire que nous voulons les amener à en faire usage sans que cela semble être l’objectif. Ceci peut être fait en déplaçant l’attention de l’apprentissage vers le ludique et le créatif. Nous voulons pouvoir offrir des activités qui laissent une plus grande place à l’oralité et au lien avec la culture.

Nous voulons associer la langue à des expériences qui sont sources de fierté. Finalement, nous voulons amener les jeunes à comprendre les enjeux liés aux langues et aux cultures autochtones. D’une manière ou d’une autre, ce sont les objectifs poursuivis par les activités qui se trouvent dans ce guide. Il convient de glisser quelques mots sur la méthode de réalisation de ce guide. Nous avons voulu identifier des activités qui ont un fort potentiel pour favoriser et faciliter l’apprentissage des langues ; mais également la compréhension par les jeunes de l’importance de leur langue. Afin d’y parvenir, nous avons cherché à mettre notre expertise en lien avec celle des enseignant.es de langues autochtones. En ce sens, ce guide se veut le fruit d’un processus de co-apprentissage.

Nous avons tenu 3 camps linguistiques avec des jeunes de la communauté innue de Nutashkuan, de la communauté anishinabe de Lac-Simon et de la communauté crie de Waswanipi. Nous avons rencontré des enseignant.es de langues dans ces communautés ; nous avons observé leurs cours et leurs méthodes. En échange, nous avons offert nos méthodes et nos approches. Nous avons expérimenté ensemble et appris l’un de l’autre. En somme, ce guide offre les activités que nous avons identifiées et développées au cours de ces camps. Ce guide se veut également une première étape dans ce processus de co-apprentissage. Nous voulons notamment poursuivre la rencontre, penser aux manières de transférer les activités d’une communauté à une autre et d’identifier d’autres activités. Pour l’instant, nous diffusons le résultat de nos travaux et nous espérons que ce que nous offrons saura trouver preneur ou preneuse, sera adapté et nous reviendra bonifié et que cela pourra ensuite être disséminé d’une communauté à l’autre. Il ne s’agit donc que de la première édition.

Le guide est divisé en trois sections thématiques ou axes d’exploration des langues comportant chacune cinq activités ou techniques modulables et adaptables en fonction du niveau de maîtrise de la langue des participant.es. Ces axes

se répondent et se complètent, permettant ainsi de combiner lesdites activités et techniques en cycle. Des exemples de cycles figurent à la fin du guide. Par ateliers, on entend des activités qui évoluent par étape, selon un déroulement et un temps déterminés, et dont les objectifs misent sur l'expérience globale, les acquis et le processus. Les techniques, pour leur part, sont des méthodes utilisées plus ponctuellement et qui, mises les unes à la suite des autres, peuvent éventuellement former des ateliers. Elles servent à favoriser l'atteinte des objectifs lors d'un cours, un enseignement ou un atelier.

Le premier axe, *Lecture et Création*, rassemble essentiellement des activités et techniques permettant d'aborder de façon ludique, créative et engageante les enjeux fondamentaux de la lecture et de l'écriture des langues. Le deuxième, *Interprétation et Oralité*, rassemble davantage des activités permettant de pratiquer et d'approfondir l'expression orale au travers des expériences créatives et ludiques. L'expérience provoque la participation et ultimement facilite les apprentissages. Cela implique donc ici de proposer des situations qui donnent accès à des formes d'expériences nouvelles et inusitées. Ces expériences sont en premier lieu issues du monde artistique et de la médiation culturelle. Les techniques proposées permettent d'amener une dimension ludique, expressive et engageante dans les situations d'apprentissage. Finalement, le troisième axe, *Culture et Communauté*, renvoie davantage à des activités réflexives pour beaucoup inspirées des nouvelles pratiques philosophiques, principalement la philosophie avec enfants et la médiation intellectuelle, proposées sous des formes culturellement adaptées. Elles visent à pousser plus loin la discussion et les interrogations suscitées par la richesse des contes, et plus largement les questions de l'identité culturelle, des cultures et langues autochtones. Demander des raisons ou des exemples, questionner les définitions et les comparaisons possibles, permet à la réflexion de s'approfondir en même temps que se dévoile la richesse des pensées de chacun.e et que se multiplient les opportunités d'apprentissage de la langue et d'échange dans la langue.

Chaque activité est présentée de la manière suivante : le titre de l'activité, une courte description, les objectifs poursuivis, le groupe d'âge visé, la durée de l'activité, les instructions détaillées et, au besoin, le matériel requis et des compléments d'information. Il est à noter que chacune des activités peut être adaptée en fonction du niveau de maîtrise de la langue des participant.es.

## LUDIQUE, CRÉATION ET ENGAGEMENT: *quand l'innovation et le jeu rencontrent la pédagogie*

Chez les jeunes, le jeu est encore très présent comme moyen d'aborder le monde ainsi que les relations interpersonnelles. L'enfant utilise le jeu comme un espace pour s'approprier le monde dans lequel il vit, tant par l'imitation que par la création de règles dont il est le maître. C'est un des seuls espaces où l'enfant peut choisir de n'en faire qu'à sa tête. Le jeu présente un objectif que le joueur reconnaît et choisit de vouloir atteindre. Il comporte des règlements et des contraintes qui demandent au joueur ou joueuse d'user de créativité pour arriver à ses fins. Comme dans le monde réel, il y a des conséquences, mais elles ne sont pas réelles donc beaucoup moins menaçantes, ce qui inspire les joueurs ou joueuses à être libres d'expérimenter. Finalement, le jeu offre des moments de réussites ou d'accomplissements spontanés qui sont en soi réels et transposables à la vie. Ce qui est surprenant, c'est que peu importe l'âge, nous avons toutes une relation au jeu qui persiste à travers le temps, peu importe le contexte social, géographique, politique, économique. Tout le monde peut jouer, ce qui en fait un outil de mobilisation fondamental.

Mobiliser les jeunes autour d'une action et réussir à maintenir l'intérêt et l'engagement tout au long d'un projet peut être un défi. Offrir un espace ludique est une technique fondamentale pour maximiser l'expérience d'apprentissage. Le jeu est un contexte qui favorise la capacité de concentration et la disponibilité mentale pour absorber de la nouvelle information. Les jeux sont redoutables pour capturer l'attention et la capacité de rétention de l'information. Bref, on apprend plus et mieux quand on s'amuse.



## Ce qui permet un contexte ludique en situation d'apprentissage

---

- Garder un sentiment de plaisir et de joie tout au long du processus.
- Créer des moments d'accomplissements spontanés. Le jeune qui vit un accomplissement repart confiant et nourri. Il associe donc son engagement au projet à ce sentiment positif.
- Alléger les dynamiques parfois chargées de la réalité des jeunes participant.es. Ils vivent parfois des réalités très difficiles et portent des responsabilités qu'on ignore. Malgré que les enjeux centraux des ateliers soient sérieux et souvent urgents, il est souhaitable de chercher à offrir un espace qui ne rajoute pas de stress ou de lourdeur à leur quotidien parfois déjà très demandant.
- Créer des espaces de confiance et de laisser-aller qui contribuent à nourrir le processus créatif et réflexif. Le jeu permet une zone d'expression spontanée et aide à créer des liens entre les participant.es. Par exemple, des jeux de confiance et de team building favorisent cette création de liens.
- Simuler des concepts réels par le ludique dans le but de se positionner et d'expérimenter autour de ceux-ci sans avoir la pression du monde réel.
- Faire des parallèles entre le jeu et les enjeux réels, entre les forces des jeunes dans le jeu et leurs forces dans la vie.

## Trucs simples afin de transformer une situation d'apprentissage en jeu

---

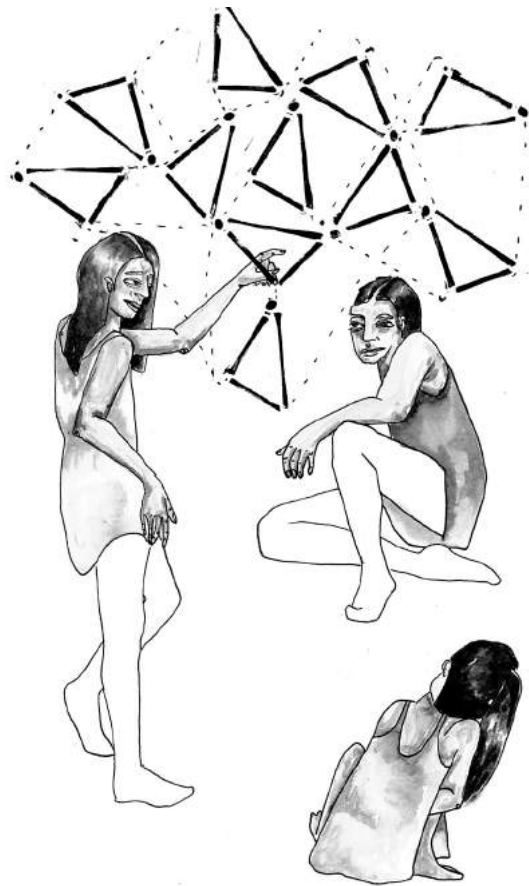
- **Une contrainte de temps**  
ex: maximum 2 minutes ou ceci est une course
- **une conséquence comique**  
ex: le dernier reçoit un câlin de toute la classe
- **Un décorum théâtral**  
ex: faire l'explication en modulant sa voix ou en jouant un personnage ou même avec un élément de costume
- **Ajouter un défi physique**  
ex: donner la réponse en se tenant sur un pied les yeux fermés
- **Ajouter un moment créatif**  
ex: dessiner la réponse au lieu de l'écrire sur une toile géante
- **En équipe**  
ex: tout le monde doit dire un mot de la phrase
- **Une récompense**  
ex: le premier peut choisir la chanson que le professeur devra chanter devant la classe
- Et le mélange de toutes ces techniques pour créer des contextes plus complexes et surprenants.

# AXES D'EXPLORATION

# LECTURE ET CRÉATION

*imager sa pensée*

1.1	Carte mentale - <i>Mind mapping</i>	21
1.2	Facilitation graphique sous forme de romans graphiques	25
1.3	Je suis, je ne suis pas, je suis fier...	31
1.4	Les Mots-valises	35
1.5	Le <i>Quiz</i>	39



## 1.1 Carte Mentale

Groupe d'âge: 11 à 18 ans

Durée: 10 à 30 minutes

### Matériel

- Grande feuille, carton ou *post-it* géant (peut être simplement fait sur le tableau)
- Crayons ou feutres de couleur

En collaboration avec les jeunes, construire une représentation visuelle d'un concept et des éléments qui s'y rapportent sous la forme d'un plan. On peut parler de cartographier un concept. Le tout peut être fait collectivement en format murale sur un tableau ou individuellement chacun à son bureau. Il est intéressant d'utiliser cet atelier afin d'explorer avec les jeunes les concepts de communauté, culture, langue et identité.

## Principaux objectifs

- Structurer et favoriser la représentation de pensées et d'idées des jeunes dans une représentation visuelle globale
- Faciliter la représentation et la compréhension de concepts liés aux enjeux entourant les langues
- Garder une trace des réflexions et des idées des jeunes, afin de s'en servir plus tard ou démontrer leur capacité à réfléchir et faire des liens
- Encourager l'écoute et la collaboration au sein du groupe, apprendre à faire du pouce sur l'idée de l'autre et qu'une idée devient commune lorsque soumise au groupe

### Compléments d'informations pratiques

Il est parfois plus facile de faire parler les jeunes au sujet de leur communauté en « incarnant » un personnage imaginaire (un extraterrestre, un grand urbaniste, etc.) qui ne s'y connaîtrait pas du tout ou qui, par exemple, arriverait avec un plan d'urbanisation de la communauté et suggérerait des changements et transformations radicales au niveau environnemental et culturel afin de faire réagir les jeunes et ainsi les amener à identifier ce qui est particulier à leur communauté.

### Compléments d'informations théoriques

« Quelles sont les règles de base du *Mind Mapping*? »

sur YouTube: [https://www.youtube.com/watch?v=9MtMQ7v\\_pkA](https://www.youtube.com/watch?v=9MtMQ7v_pkA)

« Academics - Mind Mapping »

sur YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=OYZg15DpLBU>

Fabienne De Broeck et Pierre Mongin. 2016. *Boîte à outils du professeur : enseigner autrement avec le mind mapping, cartes mentales et conceptuelles*. France : Dunod Éditeur.

prezi.com

## Préparation

- Identifier un concept, une idée, un thème ou un objet à réfléchir (dans le cas échéant le thème de la communauté sera utilisé comme exemple).
- Identifier à l'avance des idées de ramification, pour inspirer les jeunes si les thèmes ne les inspirent pas spontanément.
- Formuler des questions pour alimenter la réflexion:
  - Qu'est-ce qui est particulier ou unique à la communauté?
  - Est-ce que les activités sont les mêmes que celles de vos grands-parents à votre âge?
  - Qu'est-ce qui reste du temps de vos grands-parents et qu'est-ce qui disparaît ou est disparu?
  - Si vous pouviez créer une nouvelle communauté, à quoi ressemblerait-elle?
  - Quels sont les mots encore utilisés au quotidien?
- Créer et installer un espace où tous les jeunes peuvent voir et interagir sur la carte mentale, s'ils le désirent.

## Déroulement

- En amont, il est suggéré de faire l'exercice Communauté pour débroussailler le thème avec eux et développer un langage commun qui servira, à cette étape, de guide et de base.
- Inscrire le thème principal (p. ex., communauté) au centre de la page.
- Choisir avec les jeunes les ramifications possibles qui leur viennent à l'esprit (référer à l'atelier Communauté pour les inviter à utiliser les caractéristiques communes des communautés pour bâtir la carte de leur propre communauté).
- Ajouter des ramifications selon les idées des jeunes.
- Poser des questions pour alimenter la réflexion.
- Offrir aux jeunes de venir ajouter des mots, des dessins, etc.
- Accrocher le tout et voir avec eux si le *mind-map* représente bien leur réflexion.

## Variantes et alternatives

- Évolutif au cours d'un projet : au fil des activités et des jours les jeunes sont appelés à réviser, ajuster et ajouter des éléments au *mind-map*.
- Chaque jeune fait un *mind-map* individuel sur son identité, sa communauté, sa culture, à la main ou à l'ordinateur (à l'aide d'un logiciel en ligne de *mind-map*, Powerpoint ou Prezi)

## 1.2 Facilitation graphique sous forme de romans graphiques (atelier)

*Technique développée par l'équipe Trickster lors de l'escale au Lac-Simon*

Groupe d'âge : 6 à 18 ans  
Durée : environ 1h00

### Matériel

- Grand papier ou tableau
- Crayons ou craies
- Lexique et dictionnaire
- Feuilles
- Planches de bandes dessinées vierges



La facilitation graphique est dans le même champ d'action que la carte mentale, mais s'en distingue au niveau créatif et artistique. Le *mind-map* se veut être une représentation de liens entre des concepts et entre des mots. La facilitation graphique, pour sa part, est une technique qui consiste en l'illustration en images et en mots d'un concept, d'un cours, d'une discussion, d'une réflexion collective ou personnelle, d'un conte partagé par un aîné. Elle peut être très utile auprès des élèves qui aiment dessiner durant les cours ou dont l'apprentissage et la compréhension passent par le dessin, afin de les impliquer de manière artistique dans la situation d'apprentissage. Ainsi, ils et elles pourront être outillés pour se concentrer et porter leur attention sur ce qui se déroule en classe et leurs créations pourront servir aux autres d'aide-mémoire, par exemple, sur ce qui s'est discuté lors du cours.

Cette technique peut être utilisée par l'enseignant, durant des exposés oraux afin de mettre en image les propos des élèves, les mettre en lien et en garder une trace.

Garder une trace des idées, discussions, leçons et réflexions permet de faire exister l'apprentissage au-delà du moment magistral et de rendre ludique l'information en lui donnant vie.

Dans la partie qui suit, deux options sont proposées pour mettre en place cette technique. L'une se base sur l'idée d'illustrer un conte qui est partagé en direct par un aîné ou un membre de la communauté (enseignant inclus) et qui sera illustré par les jeunes. Dans l'autre proposition, il s'agit de la création de pages de bandes dessinées (planches de romans graphiques) en utilisant des dialogues dans la langue de leur communauté. La première option est une activité linguistique alliant ludisme et apprentissage de mots ou de phrases simples qui permet la réappropriation d'un conte. La deuxième option, celle des bandes dessinées, est inspirée de l'observation terrain de l'intérêt des jeunes pour le dessin, le croquis et les personnages d'animation ou de jeux vidéos. En alliant cet intérêt et des objectifs linguistiques, l'exercice devient plus facile à réaliser et prend davantage la forme d'un jeu créatif.

#### Compléments d'informations théoriques

Ressources Éducatives. *La cité internationale de la bande dessinée et de l'image.*

En ligne : <http://www.citebd.org/spip.php?rubrique374>

Jason Eaglespeaker. 2016. *NAPI - The Trixster: A Blackfoot Graphic Novel*. CreateSpace.

Hope Nicholson (ed.). 2015. *Moonshot: The Indigenous Comics Collection*. Alternate History Comics Inc, David Alexander Robertson et Scott Henderson. 2014 et 2016. *7 générations Vol.1 et Vol.2*. Éditions des Plaines

#### Principaux objectifs

- Ajuster l'enseignement aux différents types d'apprentissage, d'écoute et de concentration
- Proposer une forme alternative de mémorisation par l'image
- Favoriser l'apprentissage par l'image
- Élargir la sphère de possibilités d'utilisation des langues à un contexte ludique et artistique
- Favoriser la motivation et l'intérêt pour l'écriture en la mettant en vie sous forme d'image ou de bande dessinée
- Garder une trace visuelle et ludique des notions apprises ou à retenir
- Illustrer le concept ou la notion au fur et à mesure afin de capter et retenir l'attention

#### Contes, objets, artefacts

Contes tirés du recueil *Terres de Trickster*

ou

Un conte partagé en direct par un instructeur, un membre de la communauté, un jeune ou un aîné

ou

Une histoire choisie ou composée par les jeunes

## Préparation

### Option 1 : conte choisi dans *Terres de Trickster*

- Choisir un conte avec les jeunes ou inviter quelqu'un à partager une histoire
- Préparer le matériel nécessaire
- Construire une petite banque d'exemples de facilitation graphique/romans graphiques/BD accessible au niveau du design

### Option 2 : basée sur une histoire du jeune (forme de roman graphique ou bande dessinée)

- Banque d'exemples de romans graphiques, BD ou facilitation graphique (voir les compléments théoriques page ...)
- Avoir un échantillon de planches de BD (voir les compléments *ad hoc*)
- Exemples d'histoires simples ou de thèmes :
  - Histoire personnelle
  - Histoire d'une personne inspirante de la communauté
  - Anecdote de chasse, trappe ou pêche
  - Expéditions de motoneige
  - Enjeux sociaux: intimidation, racisme, homophobie, injustice
  - Histoires fantastiques
  - Légendes ou contes
  - Animaux qui parlent
  - Qui suis-je? Identité, culture, communauté

Avoir à disposition des dictionnaires et lexiques pour la traduction en langue maternelle.

## Déroulement

- Présentation de la facilitation graphique par un exemple ou demander à un jeune de raconter sa journée et l'instructeur ou l'institutrice réalise lui-même ou elle-même rapidement l'activité à titre de démonstration.
- Afficher un lexique de mots en langue maternelle qui pourrait être utile pour la facilitation graphique.

## *Exécution*

### Option 1 : conte

- Lecture ou partage du conte
- Les jeunes inscrivent des mots-clés et dessinent ce que cela leur inspire
- Lorsque le conte est terminé, laisser un moment d'échange entre la personne qui a partagé ce dernier et les jeunes. Ils pourront ainsi poser les questions nécessaires pour mieux comprendre l'histoire, ses éléments essentiels et pouvoir l'illustrer efficacement
- Inviter les jeunes à choisir une image et des mots-clés qui illustrent bien le début de l'histoire, le milieu puis la fin, pour ensuite les réunir et construire visuellement son évolution
- Temps de perfectionnement des illustrations graphiques de l'histoire
- Partage des images
- Expositions de celles-ci en les regroupant par thèmes semblables ou sujets traités similairement

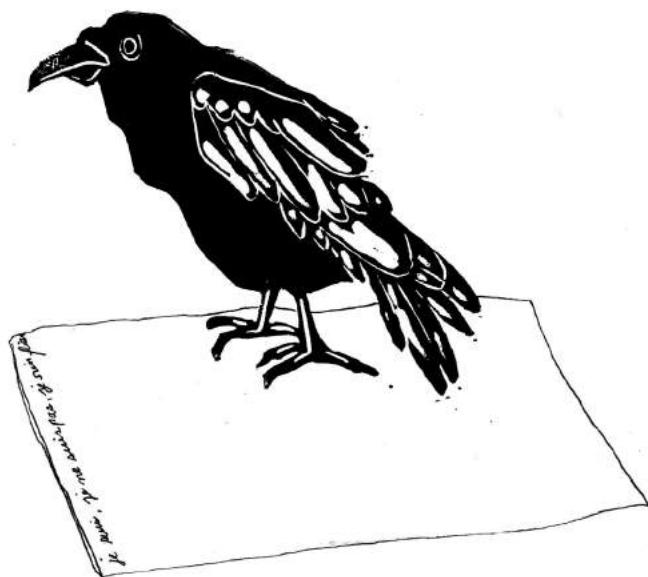
### Option 2 : Basée sur une histoire du jeune (forme de roman graphique ou bande dessinée)

- Présentation d'exemples de romans graphiques
- Présentation des étapes d'une histoire (collaboration possible avec l'enseignant.e de français ou d'arts plastiques)
- Réaliser un moment de remue-méninges sur les sujets de leur BD ensemble
- Présentation de l'évolution d'une histoire (voir compléments *ad hoc*) pour structurer leurs idées
- Réalisation des bandes dessinées (l'instructeur.e linguistique peut aider les jeunes avec leurs dialogues qui devraient se faire en langue maternelle)
- Présentation ou publication des œuvres des jeunes (ex: impression en un livre qui les réunit)

## Variantes et alternatives

- Dépendamment de l'intérêt des jeunes, le tout peut être transporté dans le cours de multimédia afin d'explorer la création de gif ou de mèmes en utilisant toujours leur langue maternelle. Ceci permet d'utiliser un outil familier des jeunes afin de contrer le désintérêt pour l'utilisation de la langue maternelle sur les médias sociaux qui est dû en partie à l'utilisation dominante de l'anglais.





### 1.3 Je suis, je ne suis pas, je suis fier...

*Atelier développé lors du projet Boussole par Alessia DeSalis, utilisé à Nutashkuan et Waswanipi.*

Groupe d'âge: 11 à 18 ans  
Durée: environ 1h00

#### Matériel

- Feuille de départ Je suis, je ne suis pas et je suis fier... (voir compléments *ad hoc*)
- Crayons

Il est suggéré de faire l'atelier sur l'identité avec les jeunes avant celui-ci, afin d'avoir un langage commun, un champ lexical et une toile de fond. Ceci inspirera plus facilement les participant.es, pour cette activité qui est très demandante au niveau de l'implication personnelle.

Il s'agit d'un atelier de rédaction en lien avec l'identité. L'atelier peut être réalisé en français, en anglais et en langue maternelle. Il se fera en deux temps. Premièrement, en grand groupe où les élèves devront s'exprimer sur ce qu'ils pensent de leurs collègues et deuxièmement, chacun pour soi à réfléchir à ce qui, selon eux, les définit. L'exercice peut servir à plusieurs volets du cours de langue et culture, mais aussi jumeler d'autres cours du cursus scolaire pour ainsi créer des liens et des rencontres entre les matières et le cours de culture. Par exemple, le texte peut être écrit dans le cours d'anglais ou de français, puis traduit dans le cours de langue et enregistré dans celui de multimédia ou de musique.

## Principaux objectifs

- Consolider l'identité
- Favoriser l'expression de soi par l'écriture
- Développer la créativité
- Travailler sur l'estime de soi
- Se familiariser avec une écriture plus poétique des langues autochtones

## Contes, objets, artefacts

Pour démarrer une réflexion sur l'identité et l'acceptation de ce que nous sommes et ne sommes pas, le conte *Oh! Crow* dans le recueil *Terres de Trickster* peut être très utile. Aussi, pour les plus vieux, il peut être intéressant de visionner un vidéo clip de Drezus ou de Samian par exemple.

Drezus. Warpath.

En ligne : <https://youtu.be/E8Cy1Knyu6A>

Samian. Blanc De Mémoire.

En ligne : <https://youtu.be/3FTot7e62AQ>

## Compléments d'informations pratiques

Cet exercice peut paraître simple et accessible, mais il ne faut pas négliger le besoin de créer un espace émotionnellement et socialement sécuritaire afin de permettre au jeune d'être lui-même et de s'exprimer librement. Parler de soi ou recevoir des compliments n'est pas chose facile et il faut tranquillement amener les jeunes vers ce résultat. Il est essentiel de prendre le temps d'installer un climat de création et de confiance.

## Compléments d'informations théoriques

Rogé. 2012. *Mingan mon village; Poèmes d'écoliers innus*. Les Éditions de la Bagnole.

## Préparation

- Impression des feuilles de rédaction (voir compléments *ad hoc*)

## Déroulement

- Rappel de l'activité sur l'identité et du champ lexical, des termes, des concepts soulevés par les jeunes.
- Placer les jeunes en cercle, chacun avec une feuille blanche devant lui.
- Les inviter à inscrire leur nom au centre, puis à déposer leur crayon.
- Leur parler du respect et de l'impact que leurs mots peuvent avoir sur les autres et de l'importance de prendre soin de l'autre dans cette activité.
- Expliquer que leur feuille fera le tour du cercle ; chaque personne y ajoutera un qualificatif, une caractéristique ou une facette de la personnalité ou de l'identité de la personne dont le nom figure au centre.
- Faire circuler les feuilles autour du cercle, jusqu'à ce que chacune revienne à son propriétaire (mettre de la musique d'ambiance).
- À cette étape, en fonction du temps, soit les jeunes lisent chacun leur tour ce qui se trouve sur la feuille, soit un de leurs collègues de classe leur lit, comme un cadeau, soit chacun retourne à sa place pour le lire tranquillement. Ce moment est important et on doit y allouer le temps nécessaire pour que le jeune puisse recevoir les compliments formulés par ses amis. Il ne faut pas sous-estimer l'impact des mots sur le jeune et donc laisser un temps considérable pour que l'information puisse être assimilée.
- Présentation de l'importance de savoir faire la même chose pour soi-même et être capable d'identifier ce dont nous sommes faits en tant que personne et individu.
- Mettre de la musique d'ambiance une fois de plus ou permettre aux jeunes de mettre leurs écouteurs et les inviter à prendre leur temps dans l'exécution de la suite de l'exercice.
- Expliquer que le tout peut être rédigé en français, en anglais ou en langue maternelle et traduit par la suite dans l'une ou l'autre des autres classes, ce qui permet une complémentarité entre le cours de culture et de langue et d'autres matières scolaires et avec les enseignant.es de ces autres cours.
- Les jeunes, chacun à leur place, sont invités à composer leur poème en remplissant simplement la feuille « Je suis, je ne suis pas, je suis fier(e) », en s'inspirant de leur feuille remplie de compliments donnés, lors de la première étape, par leurs collègues.
- Lorsque les participant.es ont terminé, ils peuvent lire leur composition, l'afficher au mur, la partager dans un journal étudiant, la lire à la radio communautaire et inviter des membres de la communauté à faire le même exercice, ou tout simplement la ramener à la maison et refaire l'exercice avec leurs parents et/ou grands-parents.

## 1.4 Les Mots-valises

### Atelier créé lors de l'escale au Lac-Simon

Groupe d'âge: 10 à 17 ans  
Durée: 30 minutes à 1 h 30 \*

#### Matériel

- Feuille de départ Je suis, je ne suis pas et je suis fier...
- Images fractionnées d'animaux
- Banque de mots de secours pour les mots intraduisibles, si les jeunes n'arrivent pas à en trouver
- Des exemples de mots intraduisible dans d'autres langues autochtones ou non.

\*Possibilité de segmenter l'activité en plusieurs petits ateliers



L'activité est basée sur deux concepts, les mots intraduisibles et les mots-valises :

Dans presque toutes les langues, il semble exister des mots intraduisibles, des mots qui expriment un concept qui n'appartient qu'à cette culture. De plus, la modernisation amenant souvent de nouveaux concepts (*email/courriel*), objets (*cellulaire*) ou actions (*clavarder*), aucun mot n'a été créé afin de nommer ceux-ci et celui en langue étrangère a été adopté. Dans la majorité des cas, construire des mots à l'aide du concept des mots-valises permet de traduire ces concepts intraduisibles ou de nommer ces nouveaux concepts, objets et actions.

L'exercice qui suit se fait en deux volets : mots intraduisibles et mots-valises. À l'aide d'exercices et de jeux, les jeunes identifieront d'abord dans leur langue maternelle des mots qui sont intraduisibles et des mots importés d'une autre langue, pour ensuite créer des substituts sous forme de mots-valises.

## Principaux objectifs

- Jouer avec les mots et ainsi s'exercer dans la langue
- Prendre conscience de ce qui peut être dit et de ce qui ne le peut pas avec les mots de sa langue
- Donner un pouvoir d'action aux jeunes envers leur langue, les conscientiser au fait qu'ils sont leur culture et qu'ils peuvent la manipuler.
- Joindre l'image à la lecture et l'écriture
- Développer un intérêt par la mise en action et la création culturelle et littéraire

## Contes, objets, artefacts

Hiba Argane. *Lost In Translation :*

*30 Words With No English Equivalent. Lifehack.*

En ligne : <http://www.lifehack.org/articles/lifestyle/lost-translation-30-words-with-english-equivalent.html>

Vidéo : 8 mots intraduisibles.

En ligne : <https://youtu.be/TtV743LxiIM>

## Compléments d'informations théoriques

Ella Frances Sanders. 2014. *Lost in Translation : An Illustrated Compendium of Untranslatable Words from Around the World*. Ten Speed Press.

Miguel Murugarren et Javier Sáez Castán. 2016. *Le Bestiaire universel du professeur Revillod : le fabuleux almanach de la faune mondiale*. Casterman.

Jean-Jacques Thibaud. 2010. *Nouveaucabulaire*. Marabout.

Alloprof, « Le télescope (mots-valises) », Bibliothèque virtuelle.

En ligne : <http://www.alloprof.qc.ca/BV/Pages/f1300.aspx>

## Préparation

- Impression d'affiches et d'exemples : mots intraduisibles, bestiaires (voir les compléments), mots-valises
- Organisation de l'espace  
(référence à la reconceptualisation de l'espace)

## Déroulement

- Présentation d'exemples par l'instructeur linguistique de mots intraduisibles dans d'autres langues internationales ou des Premières Nations du Québec et du Canada
- Identification de mots intraduisibles de la propre langue des participants
- Présentation du principe des mots-valises, en utilisant l'exemple du bestiaire (voir les compléments théoriques)
- Possibilité d'en faire un avec des noms d'animaux dans la langue enseignée (exemple en anishinabe dans les compléments *ad hoc*)
- Identification de mots qui n'existent pas dans leur langue (p. ex. les mots liés aux technologies numériques)
- En équipe, choisir un mot intraduisible et un mot à créer en mot-valise, puis en faire des affiches illustrées où figure le mot
- Présentation et exposition de ces facilitations graphiques/infographiques créées par les jeunes.

## 1.5 Le Quiz

*Technique développée par l'équipe Trickster lors de l'escale à Waswanipi.*



Groupe d'âge : 8 à 18 ans

Durée : 30 à 60 minutes

### Matériel

- Fiches de quiz (voir compléments *ad hoc*)
- Feuilles réponses vierges (voir compléments *ad hoc*)
- Feuille réponses (voir compléments *ad hoc*)
- Crayons

Le Quiz est un jeu dynamique qui permet aux jeunes de collaborer et de partager leurs connaissances sur des thèmes choisis dans un esprit de compétition positive.

## Principaux objectifs

- Valoriser les savoirs distincts des jeunes devant leurs pairs
- Ludifier la pratique du *quiz* ou du test
- Valoriser l'utilisation de la langue par le jeu
- Développer le travail d'équipe
- Générer des espaces de communication
- Briser la gêne
- Dynamiser l'espace de la classe

## Compléments d'informations pratiques

L'intérêt de cet atelier est de valoriser les différents savoirs des jeunes. Dans un contexte de course, les jeunes s'emportent et souvent c'est une belle façon de briser la gêne et de générer des espaces d'échange et de communication.

## Préparation

- Choisir des thèmes appropriés pour le groupe d'âge et le curriculum à étudier. Placer 4 à 8 images que les jeunes devront identifier par thème et par feuille. Par exemple, si un des thèmes est « les animaux », il y aura sur la feuille 6 images d'animaux que les jeunes devront identifier dans leur langue maternelle.
- Faire imprimer une feuille réponses pour chaque équipe.
- Faire imprimer un ensemble de feuilles thématiques par équipe.
- Faire imprimer une feuille réponses pour le correcteur, soit l'enseignant.e qui anime l'atelier.

## Déroulement

- Diviser la classe en groupe de 3 à 5 personnes.
- Le *quiz* est une course entre les équipes.
- Le but du jeu est d'identifier le plus rapidement possible les images sur la feuille thématique (voir l'exemple dans les compléments *ad hoc*).
- Distribuer une feuille réponses vierge par équipe.
- Distribuer une feuille thématique par équipe avec les images cachées.
- Au compte de trois, les jeunes retournent la feuille et doivent identifier toutes les images dans l'ordre.
- S'assurer d'écrire la réponse de l'image 1 sur la ligne numéro 1.
- La première équipe qui a identifié toutes les images peut courir à l'enseignant.e qui doit vérifier avec la feuille de réponses si les jeunes ont toutes les bonnes réponses. Tant que l'enseignant.e n'a pas dit qu'il y avait une équipe gagnante, les jeunes peuvent continuer à répondre.
- Lorsqu'une équipe a toutes les bonnes réponses de la première catégorie, il est important de dévoiler les bonnes réponses au reste du groupe.
- Ensuite, c'est le moment de passer à la prochaine catégorie: distribuer la deuxième feuille thématique à chaque équipe et au décompte de trois on la retourne.
- Ainsi de suite pour chaque thème.

## Variantes et alternatives

- Il est important de noter que l'exemple en annexe n'est pas adapté à un contexte particulier et donc qu'il n'est qu'une piste pour inspirer la création des catégories. Il est très pertinent pour les jeunes d'alterner entre des catégories plus difficiles et des catégories plus amusantes et humoristiques. Aussi, il est recommandé de créer des catégories qui s'inspirent du matériel pédagogique affiché dans la classe. Les jeunes devront ainsi se lever pour aller trouver les réponses et ainsi s'appropriier le matériel scolaire et l'espace de la classe.

## Le Quiz

Ces catégories sont des propositions qui doivent être adaptées pour chaque groupe d'âge et qui varient selon le curriculum. Elles peuvent être modifiées, simplifiées et complexifiées au besoin. Il est recommandé de commencer le *quiz* avec une catégorie accessible qui permet aux jeunes de s'abandonner au contexte ludique de l'exercice afin de piquer leur curiosité et pouvoir ensuite opter pour une catégorie plus demandante et éducative, en lien avec le curriculum. Voici quelques exemples de thèmes et de sujets pour construire des fiches de réponses et de *quiz*. Il ne manquerait ici qu'à trouver les illustrations accompagnant chacun des sujets. La feuille de réponses associe les sujets avec les bonnes illustrations. La feuille de *quiz* peut contenir les illustrations avec une ligne pour répondre ; mais elle pourrait également ne contenir que la ligne de réponses si l'activité consiste à trouver les illustrations parmi les outils pédagogiques sur les murs de la classe.

### · **Hockey**

Indication: Identifier les équipes de hockey.

Avalanche	Canadiens de Montréal
Bruins de Boston	Ducks
Calgary Flames	Chicago Blackhawks

### · **Traces d'animaux**

Indication: Identifier les traces d'animaux.

Ours	Orignal
Castor	Loup
Lièvre	

### · **Images à traduire en langue autochtone**

Indication: Nommer l'image dans la langue autochtone, p. ex en anishnabe.

Ours/Mako	Soleil/Kizis
Orignal/Mos	La Terre/Aki
Feu/Ickode	Sa tête/Octigwan

### · **Personnes travaillant à l'école**

Il est toujours important de garder des catégories humoristiques pour dynamiser l'exercice et garder les jeunes motivés. Trouver des photos de personnes travaillant à l'école et indiquer leur travail à l'école en langue autochtone.

Indication: Identifier les personnes sur ces images/et leur travail en langue autochtone

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

### · **Sortes d'arbres**

Indication: Identifier les arbres suivant/identifier les arbres suivants en innu-aimun

Bouleau blanc/pitaushkuai  
Épinette noire/sheshekatik<sup>u</sup>  
Érable/upueiashk<sup>u</sup>  
Sapin/innasht

# INTERPRÉTATION ET ORALITÉ

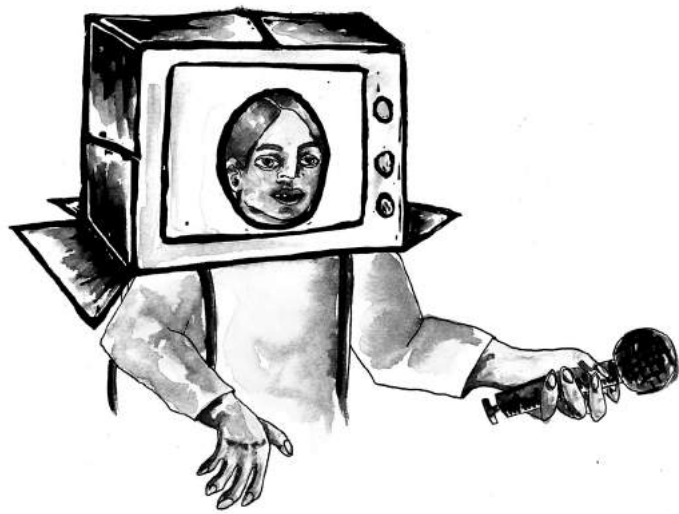
*l'expérientiel au service de l'apprentissage  
et de l'appropriation*

2.1	TV ou Radio Lac-Simon ; <i>vox pop</i> dont vous êtes le héros	49
2.2	<i>Storytelling</i>	53
2.3	Je suis, je ne suis pas, je suis fier... suite	57
2.4	Les 3 photos	61
2.5	L'image et la vidéo	65



« Without experiencing the bush life, the culture might get lost. »  
[Sans l'expérience de la vie dans le bois, la culture pourrait se perdre.]

– Michæl Neeposh, Waswanipi-



## 2.1 TV ou Radio Lac-Simon ; vox pop dont vous êtes le héros

*Technique développée par l'équipe Trickster  
lors de l'escale au Lac-Simon*

Groupe d'âge : 12 à 17 ans  
Durée : 30 minutes\*

### Matériel

- Caméra
- Matériel d'enregistrement audio (Iphone suffisant)
- Micro caricatural
- Logiciel de montage ou tout simplement Powerpoint

Création d'un objet ludique de facilitation d'expression orale afin de dédramatiser la prise de parole devant ses pairs en transformant cette prise de parole en un jeu de *vox pop* ou de rôle. Le but à long terme peut être d'utiliser cette technique afin de réellement mettre en place un canal d'expression des jeunes sous forme de télé, de radio communautaire ou simplement pour un projet ponctuel. Grâce à cette technique, les jeunes, en habitant le Trickster, peuvent être des acteurs de changements, de remises en question, de ruses et d'actions ludiques.

## Principaux objectifs

- Offrir un espace et un prétexte d'expression et de prise de parole
- Justifier une interaction créative et ludique liée à l'utilisation de la langue
- Déplacer l'attention normalement centrée sur le jeune grâce à un objet ou un prétexte ludique ce qui permet au jeune d'explorer sans gêne l'expression orale
- Faire un *vox pop* lié à des enjeux qui parlent aux jeunes

## Compléments d'informations pratiques

La prise de parole représente un défi pour les adolescents dans plusieurs contextes. Parfois, la création de ce genre d'outils ne suffit pas à dédramatiser le fait de parler et d'échanger à haute voix avec ses pairs ou autres. Il est bien de renforcer la confiance et l'estime de soi par des petits exercices et jeux en demandant, par exemple, à chacun de simplement prendre le micro et de formuler une phrase simple du genre « Ici Theresa, pour la Télé Lac-Simon » ou simplement dire « bonjour » ou leur mot préféré dans leur langue.

De plus, en laissant l'objet à disposition des jeunes lors des pauses ou de moments informels, ils voudront probablement jouer et blaguer avec ce dernier et ainsi se familiariser avec son utilisation. Dans le même ordre d'idée, si des élèves veulent le décorer ou le rendre plus réaliste, il est important d'honorer leur initiative. Toute action en lien avec l'objet sera bénéfique à la technique et servira à un éventuel projet.

## Déroulement

- Présenter de manière informelle le micro en interviewant les jeunes à leur entrée dans la classe
- Présentation du rôle du trickster dans une communauté (faire d'eux des petits acteurs de changement et comment la télé ou la radio peut faire cela)
- Présentation du principe du *vox pop*
- Formation des équipes de production
- Conceptualisation et création de questions qui leurs tiennent à cœur (peuvent être basées sur les activités d'identité et de communauté)
- Choix du nom de la radio ou de la TV
- Choix des personnes à interviewer
- Familiarisation avec le matériel utilisé
- Étape des interviews du *vox pop*
- Montage en collaboration avec l'enseignant.e de TI ou par les jeunes qui ont cette passion et ce talent
- Présentation en classe, au conseil, à la radio, devant l'école et/ou les membres de la communauté.

## Variantes et alternatives

- Il est possible de faire un *vox pop* audio et de collaborer avec la radio de la communauté pour diffuser de petites capsules. Cela peut devenir un projet d'une plus grande envergure en invitant les jeunes à sonder des gens à l'extérieur de l'école.



## 2.2 Storytelling

*Technique inspirée des pratiques d'enseignement de Theresa Maranda de Lac-Simon et de Michael Neeposh de Waswanipi*

Groupe d'âge : 8 à 17 ans

Durée : N/A

### Matériel

- Des contes

Le *storytelling* est une pratique traditionnelle dans plusieurs communautés et elle gagne à être utilisée dans le milieu scolaire, notamment dans le cadre des cours de langue et culture. Cette technique permet aux jeunes l'apprentissage linguistique ou culturel dans un contexte qui multiplie les sens que peut prendre l'enseignement et favorise la motivation à communiquer et à réagir à l'histoire dans sa langue. Le côté informel du partage sous forme d'histoire permet, par l'anecdotique, de laisser une trace plus ludique et permanente en lien avec l'apprentissage. Enrichir l'enseignement de contes, de témoignages et d'expériences vécues permet aux jeunes d'entendre leur langue et ainsi d'apprendre de nouveaux mots ou/et la prononciation adéquate de ceux-ci.

## Principaux objectifs

- Favoriser l'utilisation de l'esprit critique dans l'analyse d'histoires et de contes
- Favoriser l'apprentissage de la langue en écoutant des histoires racontées dans celle-ci
- Éveiller la curiosité pour la culture et son histoire en général
- Créer un lien intergénérationnel
- Utilisation de pratiques d'enseignement traditionnelles et identifiées comme pertinentes par les instructeurs des communautés

## Contes, objets, artefact

- *Terres de Trickster*
- Témoignages personnels
- Conte improvisé par l'instructeur linguistique

## Compléments d'informations théoriques

Conseil en Éducation des Premières Nations. 2012. *Répertoire de littérature jeunesse*.

En ligne: [http://www.cepn-fnec.com/PDF/jeunesse/Guide\\_litteraire\\_final\\_fr.pdf](http://www.cepn-fnec.com/PDF/jeunesse/Guide_litteraire_final_fr.pdf)

First Nations Pedagogy Online. *Storytelling*.

En ligne: <https://firstnationspedagogy.ca/storytelling.html>

Harvey McCue et associés. Affaires autochtones et Développement du Nord Canada. 2010. *Le Cercle d'apprentissage: Activités pédagogiques sur les Premières Nations au Canada – Destinées aux jeunes de 4 à 7 ans*.

En ligne: <http://www.aadnc-aandc.gc.ca/fra/1316530132377/1316530184659>

Nametau Innu. *Le récit de Tshakapesh*.

En ligne: <http://www.nametauinnu.ca/fr/culture/spiritualite/tshakapesh>

Nametau Innu. *Légende*.

En ligne: <http://www.nametauinnu.ca/fr/culture/spiritualite/detail/61>

Histoires orales innues. *Index*.

En ligne: <http://histoires.tshakapesh.ca/stories/index>

## Déroulement

- Il s'agit de trouver à quel moment l'histoire viendra captiver les jeunes et appuyer la matière. Trois temps semblent propices à cet égard : au début du cours, au milieu ou bien en clôture. Bien que le partager en entier, en une seule fois, reste plus facile et accessible, il est possible de le scinder en plusieurs parties afin de dynamiser l'enseignement en le ponctuant de parcelles de conte. Cela demande plus de préparation afin d'être stratégique par rapport au rythme de la narration et par rapport au sens que le conte apportera à l'apprentissage des jeunes.
- L'utilisation du *storytelling* peut être planifiée et la narration peut être insérée dans le cours avec une intention spécifique ; tout comme le *storytelling* peut être utilisé ponctuellement et spontanément en réaction à l'intérêt des jeunes pour un enseignement. Il est donc intéressant d'avoir une petite banque d'histoires, contes et témoignages à partager qui gravitent autour de plusieurs thèmes. Le recueil *Terres de Trickster* peut être un outil utile, mais il est suggéré de parcourir la communauté et ses membres à la recherche de contes afin de nourrir cette liste. Il peut aussi être intéressant d'inviter les gens eux-mêmes à partager l'histoire.

## Variantes et alternatives

- Invitation d'un aîné ou d'un.e membre de la communauté afin de partager un conte sur un concept, une valeur ou la culture en général dans la classe (possibilité d'exercice de traduction simultanée par les élèves ou de facilitation graphique basée sur ce partage).
- Il peut être aussi intéressant de faire un *mind mapping* des porteurs de savoirs et d'histoires de la communauté, afin de construire une banque avec les jeunes: à l'aide de la première technique de ce guide, il est possible de sonder les jeunes par rapport aux détenteurs de savoirs culturels et traditionnels. Ceci peut découler en une mini recherche terrain qui les amènera à devoir questionner des aînés.es de la communauté pour nourrir cet outil.

« Je crois entendre ma mère et mes tantes parler dans la cuisine. »

- participante enregistrant la narration au Centre d'amitié autochtone de La Tuque

« I think I'm going to cry. »

- participante de 6 ans enregistrant la narration à Kahnawake

## 2.3 Je suis, je ne suis pas, je suis fier... suite

*Atelier développé lors du projet Boussole par Alessia DeSalis et utilisé à Nutashkuan et Waswanipi*

Groupe d'âge : 10 à 18 ans  
Durée : au moins 30 minutes

### Matériel

- matériel d'enregistrement audio
- enregistreuse
- ordinateur, téléphone intelligent

Cette activité est la suite de celle du même nom présentée dans l'axe précédent. Il est fortement suggéré de ne pas dissocier cette activité de l'autre dans la mesure où un espace de confiance, de partage et d'ouverture doit être créé avant de se lancer dans cet exercice. Les deux ateliers sont complémentaires et se répondent dans les objectifs, de manière à créer un plus grand impact sur l'apprentissage et les jeunes. L'utilisation de l'audio, au-delà de l'apprentissage de la langue parlée, a un impact indéniable sur l'estime de soi. Le fait de s'entendre parler, de nommer à haute voix ce dont nous sommes construits, crée un *empowerment* immédiat et une grande émotion pour les jeunes. Suivant les nombreuses expériences terrains de cette activité, beaucoup de jeunes se trouvent émus de s'entendre exister à travers le son de leur voix. Leur voix récitant leur « Je suis, je ne suis pas, je suis fier » vient en quelques sortes boucler la boucle des activités qui gravitent autour du thème de l'identité.

Il s'agit donc, tout simplement d'enregistrer individuellement chacun d'entre eux récitant sa rédaction du « Je suis, je ne suis pas, je suis fier ». Ensuite, ce matériel audio est écouté avec les jeunes et/ou utilisé dans un contexte de présentation, comme trame sonore d'un diaporama de photos les représentant ou comme ambiance sonore à une petite exposition d'œuvres réalisées au cours de l'année scolaire.

## Principaux objectifs

- Laisser une trace audio
- Pratiquer la traduction si les textes de base sont en français ou en anglais
- Pratiquer la prononciation de la langue maternelle
- Oser s'enregistrer dans la langue
- Servir de matériel d'évaluation pour les exposés oraux

## Compléments d'informations pratiques

Il peut être plus facile d'être deux à cette étape si le groupe est plus difficile et qu'il ne peut travailler ou s'occuper seul, le temps que l'instructeur.e, ou une autre personne, fasse des allers-retours avec chaque jeune dans un endroit adéquat pour la prise de son. Une personne s'occupe de prendre le son, pendant que l'autre reste avec le groupe.

Ça peut aussi être une bonne occasion de jumeler cet atelier à une autre activité, comme *Le Quiz* par exemple.

## Préparation

- Trouver un lieu adéquat pour l'enregistrement
- Trouver une activité pour occuper les autres participants pendant l'enregistrement individuel

## Déroulement

- S'assurer que tous les textes soient traduits au préalable
- Voir avec les jeunes s'ils connaissent la prononciation de chaque mot
- Les amener un à un dans le lieu d'enregistrement et enregistrer d'un seul coup sans trop leur laisser le temps de réfléchir
- Prendre le temps de leur faire écouter leur voix, de les laisser réagir et de voir s'ils veulent reprendre ou laisser l'enregistrement tel quel
- Il est possible ici de faire un montage de toutes ces lectures et de leur présenter avec un diaporama de photos. Cela peut aussi être utilisé pour présenter aux parents et les inviter à faire eux-mêmes l'exercice du « Je suis, je ne suis pas, je suis fier ».

## Variantes et alternatives

- Si le projet s'étend aux parents, il pourrait être intéressant de collaborer avec la radio de la communauté pour diffuser les textes.
- Le projet peut-être jumelé à l'activité de TV Lac Simon afin d'aller vers les gens de la communauté (p. ex. les aîné.es, le personnel enseignant, le conseil, etc.) pour leur demander de faire le même exercice d'introspection identitaire.



## 2.4 Les 3 photos

*Technique développée au Lac Simon par l'équipe Trickster et Theresa Maranda*

Groupe d'âge : 8 à 17 ans

Durée : 1 heure

### Matériel

- Il peut être intéressant d'avoir un moyen de réellement prendre en photo les propositions des jeunes, cela les aide à comprendre l'idée du point fixe (statue).

Cette technique, inspirée du théâtre-image d'Augusto Boal, est utilisée à la base pour mettre en scène, de manière simple et efficace, des situations ou des enjeux vécus par les participants. Le fait de faire des positions fixes comme des tableaux ou des photos, rend accessible pour le jeune une base de mise en action théâtrale de son corps devant ses pairs. L'implication corporelle sans l'utilisation de la voix est moins intimidante et est un passage vers une éventuelle prise de parole, lorsque l'élève se sentira à l'aise de simplement être devant un groupe ou même un public.

Pour plus d'informations sur les techniques théâtrales développées par Augusto Boal dans le Théâtre de l'Opprimé, voir les compléments théoriques.



## Principaux objectifs

- Favoriser l'apprentissage et la mémorisation de mots en impliquant tout le corps
- Amener graduellement les jeunes à s'exprimer à voix haute dans leur langue
- Familiariser les élèves à la forme narrative et à la structure d'une histoire, tout cela en action
- Délivrer et impliquer le corps afin de répondre aux différents types d'apprentissage et d'écoute des élèves
- Ludifier l'exercice de l'exposé oral
- Développer la capacité à travailler en équipe

## Compléments d'informations pratiques

Si les jeunes s'investissent, cette technique peut prendre beaucoup d'ampleur et se déployer en mini spectacle autour de la langue, de la culture ou simplement d'enjeux qui les interpellent.

Il peut être intéressant de se servir de cet atelier afin d'évaluer les jeunes sur leurs compétences orales. Le fait de jouer et de ne pas ressentir le stress parfois vécu dans une situation claire d'évaluation permet de réellement voir leurs connaissances et aisance à communiquer.

En invitant les jeunes à effectuer une étape de plus, soit de dire des phrases complètes à chaque tableau, vous pourriez avoir en main assez de matériel pour les évaluer adéquatement. C'est beaucoup moins confrontant pour les jeunes que d'être seuls devant une classe ou en évaluation individuelle avec l'enseignant.e. Il s'agit de ce qu'on définit plus haut comme l'action de 'trickster' les jeunes en les amenant graduellement à se dépasser et à faire plus que ce qu'ils se croient capables de faire.

## Compléments d'informations théoriques

Augusto Boal. 2004. *Jeux d'acteurs et non-acteurs*. Paris: La Découverte.

Augusto Boal. 1996. *Théâtre de l'opprimé*. Paris: La Découverte.

## Préparation

- Sélectionner des mots, des expressions ou phrases, dans la langue maternelle, à illustrer en se basant sur les besoins pédagogiques et linguistiques du groupe.

## Déroulement

- Présenter aux jeunes les mots sélectionnés
- Présenter l'activité
- Les séparer en équipe de 2 à 5
- Chaque équipe disposera de 15 à 20 minutes pour mettre en scène un portrait fixe (comme pour prendre une photo) d'un des mots
- Présentation des portraits au reste du groupe
- Toujours en équipe, mais cette fois le tout sera filmé, les jeunes devront faire le même portrait et dire à voix haute, tous ensemble, le mot
- Puis, finalement, les équipes choisiront 3 mots qui peuvent créer une histoire et les mettront en scène en trois portraits toujours aussi fixes.
- Chaque équipe présentera ses trois scènes en 3 photos (donc trois temps bien distincts, où ils doivent garder la pause 5 secondes, puis dire le mot à voix haute)
- Présentation des actions filmées, ce qui formera à l'écran des petites histoires en images fixes
- Discussion et réflexion sur ce qui aurait aussi pu être mis en scène et quels mots auraient pu être utilisés pour illustrer les portraits.

## 2.5 L'image et la vidéo

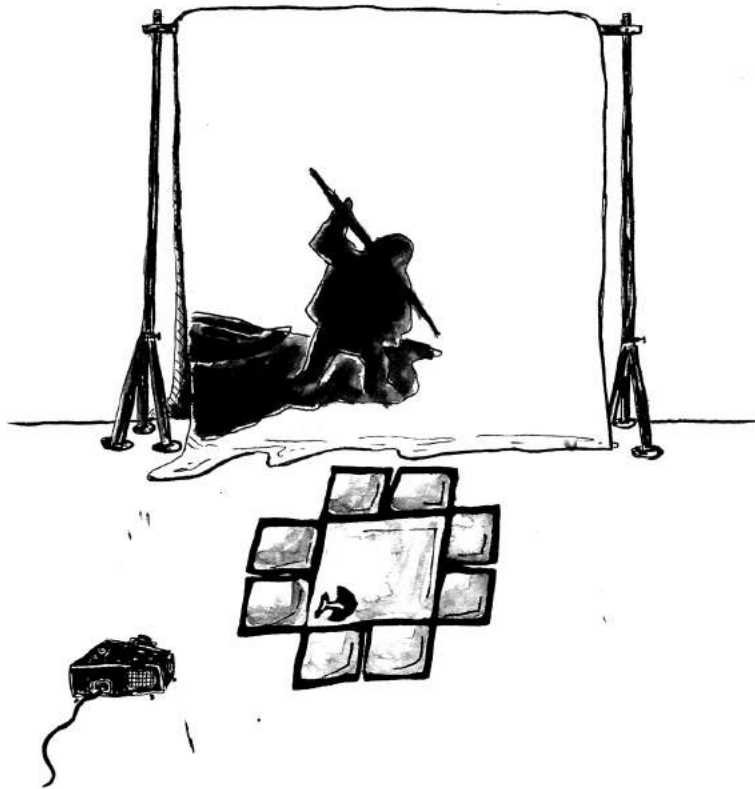
*Technique inspirée de Flora de Waswanipi*

Groupe d'âge : 8 à 17 ans

Durée : N/A

### Matériel

- Images d'archives
- Images d'expédition de chasse de l'année
- Picto ou images sous forme de dessins pour les plus petits
- Vidéos d'archives
- Vidéos Wapikoni Mobile



À défaut de pouvoir emmener les jeunes dans la forêt à chaque cours, des images ou des vidéos archivées lors d'expéditions antérieures, sont utilisées dans plusieurs communautés afin de créer des liens entre la matière, les mots appris, la culture et les traditions telles que vécues maintenant ou anciennement sur le territoire. C'est ainsi qu'il est possible à moindre budget d'enseigner aux jeunes comment éviscérer un castor ou un porc-épic sans avoir à emmener un groupe au complet dans la forêt. Bien que plus loin dans ce guide nous verrons que la délocalisation est une technique efficace et pertinente pour l'apprentissage des langues et de la culture, l'utilisation d'images est l'alternative la plus accessible et devient tout aussi forte lorsque accompagnée de *storytelling*.

## Principaux objectifs

- Capter l'attention
- Ajuster l'enseignement aux différents types d'apprentissage, d'écoute et de concentration
- Proposer une forme alternative de mémorisation par l'image
- Complémentariser les outils d'enseignement linguistique et culturel
- Pallier le manque de temps et de ressources afin d'emmener régulièrement les jeunes dans la forêt
- Partager et enseigner des connaissances et traditions à l'aide d'outils qui sont connus et appréciés des jeunes.

## Compléments d'informations pratiques

Si vous voulez simplifier votre recherche sur le site de Wapikoni Mobile, vous pouvez taper des mots clés dans la barre de recherche. Voici quelques suggestions :

tradition	chasse	danse
langue	pêche	tambour
culture	histoire	drum

## Compléments d'informations théoriques

wapikoni.ca

## Préparation

- Prévoir une caméra lors des expéditions de séjours au chalet de chasse et/ou d'activités traditionnelles/culturelles
- Créer une banque de photos pour toutes les saisons et moments culturels clés de l'année
- Sélectionner des vidéos du Wapikoni Mobile au besoin comme référence

## Déroulement

- Il s'agit ici d'utiliser les images et les vidéos en appui à l'enseignement. Plusieurs techniques ont été observées lors de nos activités sur le terrain et celle qui semble la plus efficace est de faire tourner les photos selon les saisons et les moments culturels clés. La photo peut être un outil visuel d'appui pour l'apprentissage linguistique. Pour ce qui est de la vidéo, elle peut être un outil d'apprentissage direct vu l'aspect auditif ajouté à l'image.
- La vidéo et la photo peuvent être utilisées de la même manière que le *storytelling*, c'est-à-dire afin de capter l'attention de l'élève et de contextualiser l'apprentissage. Comme mentionné plus haut, l'anecdotique est un complément à l'outil pédagogique de base et agit au service de la mémoire. Le fait de sortir ponctuellement d'un cadre d'enseignement, plus classique ou magistral, vient briser le rythme et dynamiser l'expérience d'apprentissage.

# CULTURE ET COMMUNAUTÉ

*philosopher et réfléchir le soi et le nous  
en lien avec la langue*

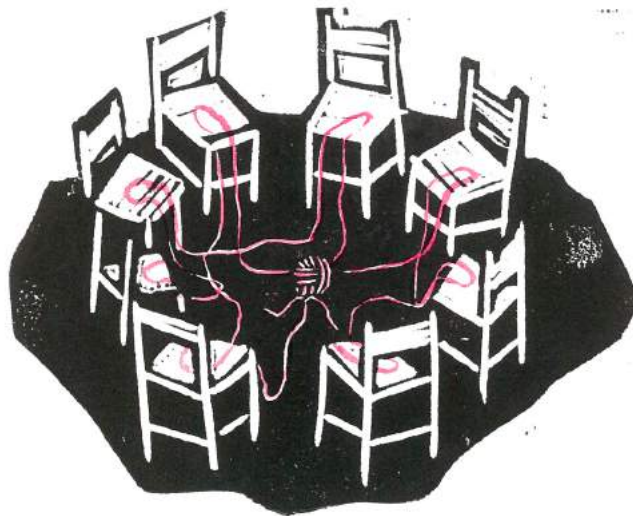
3.1	Communauté	73
3.2	Identité	79
3.3	Délocalisation	85
3.4	<i>Storyweaving...</i> faire du pouce sur le <i>storytelling</i>	89
3.5	Reconfiguration de l'espace	93

« It's good the kids have their thoughts  
being pulled out, that's what they should  
have at school. »

– Michæl Neeposh, Waswanipi

### 3.1 Communauté

*Atelier développé lors du projet  
Boussole par Alessia DeSalis*



Groupe d'âge : 12 à 18 ans

Durée : 1h30 à 2h00

#### Matériel

- photo de communauté
- grande feuille ou grand carton/tableau pour la carte mentale
- crayon
- *post-its*
- laine
- balles

Cet atelier se fait en 5 temps et peut être réalisé dans un seul cours ou s'échelonner sur plusieurs. Il jumelle la compréhension commune du concept de communauté et la définition collective par les jeunes de leur communauté et de ses particularités. L'activité gagne à être effectuée d'un seul coup puisque les 5 étapes se complètent et sont pensées de manière à doucement mener le jeune à s'impliquer de plus en plus activement au niveau réflexif et du partage d'idées et d'opinions. Les première, deuxième et troisième parties servent à développer un langage commun autour du concept de communauté. Par la suite, d'autres communautés seront présentées aux jeunes dans l'objectif qu'ils puissent, en dernière partie, définir, analyser et décrire la leur.

## Principaux objectifs

- Jumeler l'utilisation de la langue à des réflexions philosophiques et identitaires
- Utiliser des mots dans des contextes autres que l'apprentissage direct de ces derniers (écrire dans la langue de la communauté sur la carte-mentale, sur les photos des communautés, pour la formulation des questions des deux premières parties)
- Apprendre à réfléchir collectivement un concept
- Développer l'habileté à partager son opinion et formuler des idées en respectant celles des autres
- Favoriser le sentiment d'appartenance par l'analyse des éléments culturels, sociaux et traditionnels forts de la communauté
- Favoriser la capacité à se projeter dans l'avenir en tant qu'individu et communauté en traçant une communauté future idéale.

### Compléments ad hoc pratiques

Vidéo Maori Haka traditionnel: <https://youtu.be/BI851yJUQQw>

Vidéo Maori Haka contemporain: <https://youtu.be/MFGort3K9W8>  
<https://youtu.be/0x21u-GzI8c>

### Compléments d'informations pratiques

Idées de photos de communautés :

Sportives (hockey, football, etc.)

D'intérêts (*rangers*, *ski-doo*, scouts, artisanat, *gamers*,  
groupe de musique, *longboard girl crew*, etc.)

Générationnelle (aînés, jeunes, adultes)

Culturelle (autres nations, Maoris, etc.)

Mouvements sociaux (manifestation de La Romaine, Idle No More, etc.)

Famille

## Préparation

- Imprimer des photos de différentes communautés (voir exemples dans les compléments pratiques)
- Préparer les questions pour les points communs et la pelote.

## Déroulement

### Points communs

- Demander aux participants de se placer en cercle
- Placer les balles au centre
- Poser des questions sur leurs intérêts, leurs talents, ce qui les réunit culturellement ou en général. Quand un jeune se sent concerné, il prend une balle. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de balles.
- Demander ce que représentent ces balles et leur faire remarquer tous les points qu'ils ont en commun
- Est-ce que la classe serait une communauté? Est-ce que les points communs sont liés à leur culture ou à leurs intérêts? Est-ce que les caractéristiques communes font une communauté?

### La pelote

- Toujours en cercle, l'enseignant pose des questions du même genre que dans l'activité précédente
- Cette fois-ci, à l'aide d'une seule pelote de laine, il crée des liens entre ceux qui lèvent la main en réponse aux questions
- Au fil des questions une grande toile d'araignée se tisse, illustrant à plus petite échelle les liens qui unissent les membres d'une communauté
- Garder en tête, ou prendre en note, les mots clés du champs lexical de la communauté pour pouvoir s'en servir plus tard
  - Observer et analyser la toile tissée avec les jeunes:
  - identifier où il semble y avoir des points communs
  - identifier les zones qui représentent des communautés
  - identifier les mouvements qu'une communauté peut subir (faire bouger la toile, image des cordes qui tendent et détendent la peau du tambour)
  - couper une partie du fil en plein centre de la toile et questionner les jeunes à propos de ce que cela peut représenter

suite au verso →

### Communauté/post-it

- Afficher au mur des photos de différentes communautés (voir banque d'idées)
- Diviser les jeunes en équipe de 2 ou de 3 et leur remettre chacun des *post-its* de couleurs différentes
- Ils doivent écrire sur les *post-its* des choses que les gens sur les photos, selon eux, ont en commun ou partagent (vêtements, valeurs, goûts, intérêts, etc.).

### Vidéo autre communauté

- Présentation d'une vidéo de Maoris en habits traditionnels qui exécutent le Haka (voir compléments d'informations *ad hoc*)
- Leurs demander s'ils croient que le Haka est encore pratiqué de nos jours
- Présentation d'une vidéo de Maoris exécutant le Haka dans un contexte contemporain (p. ex.: mariage, les étudiants d'un collège, voir les compléments *ad hoc*)
- Réflexion sur les pratiques traditionnelles encore présentes dans leur communauté
- Est-ce que la langue est parlée de la même manière?  
Qu'est-ce qui a changé? Qu'est-ce qui reste ou doit rester selon eux?

### Mind-map communauté

- En utilisant la technique suggéré dans l'axe Lecture et Création, l'enseignant trace le *mindmap* des intérêts, traditions passées, présentes et peut-être futures, de la place de la langue, etc.
  - les particularités de la communauté
  - culture: traditions, musique, artisanat
  - mode de vie: nourriture, chasse, préparation de viande
  - intérêts: sports, jeux, jeux de société, passe-temps
  - jeunesse: Qu'est-ce que les jeunes de la communauté aiment?  
Qu'est-ce qu'ils font de leurs journées?
- Selon eux, où se trouve l'information et la connaissance pour compléter ce *mind-map*? Qui devrions-nous questionner dans la communauté? Est-ce qu'il y a des gens qui sont porteurs des particularités de la communauté (aînés, lien intergénérationnel)?

Tout cela peut être fait dans la langue de la communauté autant à l'écrit qu'à l'oral.

### Variantes et alternatives

- Lors du jeu de la pelote, vous pouvez pousser l'exercice vers un travail d'équipe et d'écoute. Il suffit de placer une feuille ou un carton en équilibre au centre de la toile créée par les liens de laine. Le groupe doit se déplacer en tentant de garder la feuille à sa place tout en gardant les cordes qu'ils ont déjà en main. Ils doivent donc déterminer quand tirer ou détendre. Vous pouvez les inviter à faire tourner la toile, tel un parachute de gymnastique, ou à se déplacer dans l'espace. Il faut que les jeunes communiquent et s'écoutent pour réussir, sinon rapidement la feuille se retrouvera au sol.
- Il est parfois plus facile de faire parler les jeunes au sujet de leur communauté en « incarnant » un personnage imaginaire (un extraterrestre, un grand urbaniste, etc.) qui ne s'y connaîtrait pas du tout ou qui, par exemple, arriverait avec un plan d'urbanisation pour la communauté et suggérerait des changements et transformations radicales au niveau environnemental et culturel afin de faire réagir les jeunes et ainsi les amener à identifier ce qui est particulier à leur communauté.



## 3.2 Identité

*Atelier développé lors du projet Boussole  
par Alessia DeSalis*

Groupe d'âge : 11 à 18 ans  
Durée : 45 minutes

### Matériel

- images ou projections de super-héros (voir banque d'idées dans les compléments d'informations)
- grand tableau ou grande feuille pour dessiner et créer l'apparence et l'identité du personnage fictif
- crayons de couleur et marqueurs



## Principaux objectifs

- Jumeler l'utilisation de la langue à des réflexions philosophiques et identitaires
- Utiliser des mots dans des contextes autres que l'apprentissage direct de ces derniers
- Apprendre à réfléchir collectivement à un concept
- Développer l'habileté à partager son opinion et formuler des idées tout en respectant celles des autres
- Amener le jeune à réfléchir ce qui constitue une identité
- Porter un regard sur le futur en créant un personnage idéal pour la communauté et son évolution

### Variantes et alternatives

- Si le travail en grand groupe n'est pas l'option idéale, l'activité peut se transformer de deux manières :
- Le jeune peut créer par le dessin et l'écrit un super-héros à son image en se questionnant sur ce que seraient ses pouvoirs, ses faiblesses, ses valeurs, le pourquoi de ses pouvoirs, etc. De la sorte, ce travail pourra servir à l'activité Je suis, je ne suis pas, je suis fier, comme support visuel en plus de l'écrit et l'audio.
- S'il est difficile pour les jeunes de développer un personnage à partir de leur identité, il est aussi possible de créer, chacun.e à son pupitre, un personnage fictif qui représenterait la communauté en suivant les mêmes directives que pour l'activité habituellement réalisée en grand groupe.

### Compléments d'informations pratiques

#### Thèmes utiles et langage commun

rêves	valeurs	genre	défauts
passions	style	nationalité	Il/elle aime
passé	langue	qualités	Il/elle n'aime pas

### Préparation

- Imprimer les images de super-héros ou préparer la projection de celles-ci
- Imprimer les images de personnalités influentes ou préparer la projection de celles-ci

### Déroulement:

#### Super-héros

- présentation des super-héros, un à la fois
- questionner les jeunes à chaque image à propos de ce qui fait la particularité du personnage, de ce dont il est construit, d'où il vient, de son pouvoir, de pourquoi il a ce pouvoir et de comment il l'a développé (construction d'un langage commun autour de l'identité)
- présentation de personnages influents considérés comme des héros ou des *leaders*
- questionner les jeunes à chaque image à propos de ce qui fait la particularité de cette personne, de pourquoi elle est reconnue ou considérée comme étant un.e *leader*. Qu'est-ce qui fait qu'elle s'apparente à un super-héros ou non? (construction d'un langage commun autour de l'identité)

#### Construire un personnage avec les jeunes

- Explorer et réfléchir avec les jeunes à ce que serait l'humain idéal ou le super-héros qui représenterait bien la communauté
- Leur poser des questions, p. ex. :
  - Quels sont ses rêves?
  - Quelles sont ses valeurs ou qualités?
  - D'où vient-il?
  - Qu'a-t-il vécu pour devenir ainsi?
  - Quelle langue parle-t-il?
  - Quel est son genre : femme, homme ou autre?
  - Est-il identifié à un animal en particulier?
  - Quels sont ses pouvoirs ou ses talents?
  - Quels sont ses défauts ou faiblesses?
  - Qu'aime-t-il beaucoup? Qu'est-ce qu'il n'aime pas?
- Dessiner le personnage au fur et à mesure selon ce que les jeunes ajoutent. Au départ, ils mentionneront probablement des caractéristiques physiques et très humoristiques. Il ne faut pas pour autant les repousser mais tenter de les rediriger vers les caractéristiques et le langage commun autour de l'identité soulevé plus bas.

suite au verso →

Idées de super-héros et caractéristiques:

Nom: **Batman**  
Occupation: Entrepreneur milliardaire  
Origine: Simple humain qui décide de lutter contre le crime après avoir vu ses parents se faire abattre par un voleur  
Allié.e.s: Robin, Alfred, James  
Défauts: Ne respecte pas la loi  
Animal: Chauve-souris  
Pouvoirs: Ceinture remplie de gadgets, Se battre (Il n'a pas de pouvoir particulier, il est un justicier masqué), Détective

Nom: **Elsa, la reine des neiges**  
Occupation: Reine  
Origine: -  
Allié.e.s: -  
Défauts: -  
Animal: -  
Pouvoirs: Fabriquer de la neige ou de la glace d'un mouvement de la main ou du pied

Nom: **Wolverine**  
Occupation: Agent  
Origine: un projet secret canadien qui cherche à créer des supers soldats  
Allié.e.s: Diabolo  
Défauts: Misanthrope, Solitaire  
Supporte mal l'autorité -  
Animal: Carcajou  
Pouvoirs: Il parle plusieurs langues  
Lorsqu'il est en colère sa force et son agilité se décuplent  
Faculté de guérison, de régénération

Nom: **Storm**  
Occupation: Princesse  
Origine: Sorcellerie dans sa famille  
Allié.e.s: Les X-Men  
Défauts: Claustrophobie, Pickpocket  
Animal: -  
Pouvoirs: Contrôle les éléments  
Voler

Nom: **Redwolf**  
Occupation: Fils de chef Cheyenne  
Origine: Se fait transmettre son pouvoir spirituel et revêt les habits de cérémonie de son père  
Allié.e.s: Rangers, Vengeurs, Son loup Lobo  
Défauts: -  
Animal: Loup  
Pouvoirs: Pisteur, Chasseur  
Combat corps à corps

Nom: **Superman**  
Occupation: Journaliste au Daily Planet  
Origine: Krypton, mi-humain  
Allié.e.s: Wildcat Mongul Wonder Woman Batman  
Défauts: Faible sans radiation solaire  
Sensible à la magie  
Animal: -  
Pouvoirs: force vitesse  
endurance vision  
ouïe odorat  
souffle réfrigérant mémoire  
agilité il vole  
guérison

Nom: **Spiderman**  
Occupation: Photographe  
Origine: Il est mordu par une araignée radioactive  
Allié.e.s: Les X-Men, Doctor Strange, Capit. America  
Défauts: -  
Animal: Araignée  
Pouvoirs: force  
agilité  
Adhérence aux parois  
Sens aigu du danger-imminent

· Idées de personnalités influentes (à discuter avec les jeunes s'ils pensent que ces gens sont des héros ou des anti-leaders) :

Martin Luther King	Water protectors du Dakota du Nord
Albert Einstein	Warriors de Kanehsatake
Barack Obama	Barrage innu contre le chantier de La Romaine
Donald Trump	Pompiers, policiers, soldats
Adolf Hitler	Samian
Justin Trudeau	Natasha Kanapé Fontaine



### 3.3 Délocalisation

*Technique inspirée des conseils de Liette Ishpatao (Nutashkuan), Theresa Maranda (Lac-Simon) et Michael Neeposh (Waswanipi)*

Groupe d'âge : 6 à 17 ans  
Durée : N/A

Matériel

· N/A

Cette technique a été mentionnée comme étant la plus efficace par les enseignants rencontrés, bien que ne cadrant pas toujours avec le cursus scolaire imposé. Les instructeurs et instructrices linguistiques ont tous soulevé l'enjeu de l'impossibilité de pouvoir sortir aussi souvent qu'ils l'aimeraient des murs de l'école. La délocalisation et l'apprentissage sur le terrain, en reposant sur l'expérience et le mimétisme, est beaucoup plus en phase avec l'approche holistique priorisée dans les communautés.

La délocalisation est aussi une manière de raviver l'intérêt et la motivation en changeant la vision du jeune en le confrontant à d'autres réalités que celles des bancs d'école. Elle permet de dissocier le participant de son milieu et de l'ouvrir à de nouvelles connaissances. Les lieux culturels seront alors privilégiés. Par lieux culturels, on entend tout aussi bien un centre de culture qu'une expédition en forêt ou au chalet de chasse.

Se dissocier d'un lieu habituel d'enseignement est bénéfique pour favoriser la motivation face à l'apprentissage et pour offrir un lieu propice aux partages de connaissances des jeunes autant que des instructeurs et instructrices. La délocalisation de la classe déconstruit la hiérarchie habituelle de la possession du savoir par l'enseignant. Le flambeau de la connaissance est alors partagé entre ce dernier, les jeunes et parfois d'autres membres de la communauté, ce qui peut favoriser l'apprentissage.

## Principaux objectifs

- Sortir d'un contexte émotivement et intellectuellement chargé
- Créer un espace pour faciliter le contact avec des notions nouvelles
- Bouleverser les habitudes et provoquer une fracture dans le quotidien
- Être en contact avec sa langue dans un milieu culturel qui ajoute du sens au mot par le partage de pratiques traditionnelles et culturelles
- Associer des mots à des actions claires
- Apprendre en action et ainsi favoriser l'apprentissage de la langue par une approche plus holistique

## Déroulement:

- La délocalisation peut être déployée de manière plus ou moins intensive. Il peut s'agir de 20 minutes à l'extérieur pour observer ou pour jouer à un jeu qui dynamisera l'apprentissage, comme il peut s'agir d'une expédition de plusieurs heures ou même jours.

La délocalisation peut se faire dans:

- un lieu connu que l'on revisite avec une nouvelle perspective dirigée et soutenue par l'instructeur.
- un lieu inconnu permet de dissocier les élèves de leur classe, voire même de leur école, et de les ouvrir à de nouvelles connaissances. Il est aussi intéressant d'aller à la rencontre de membres de la communauté, chez eux, dans leur chalet ou leur campement. La notion de respect face aux connaissances partagées changent alors étant donné le lieu et le changement de personnes qui s'adressent à eux.
- Quelques exemples de délocalisation:
  - observation sociale dans la communauté
  - sortie sur le campement d'un.e aîné.e
  - expédition ou marche
  - expédition de chasse
  - visite d'une école dans une autre communauté
  - aller voir un spectacle dans une autre communauté
  - visite de maisons de la culture dans une autre communauté
  - dîner dans la tente ou le shaputan
  - visite du centre d'artisanat de la communauté
  - activité à la radio de la communauté
  - journée dans la forêt
  - cours dans la tente ou la forêt
  - interview de membres de la communauté avec TV ou Radio créées par les jeunes.



### 3.4 Storyweaving... faire du pouce sur le *storytelling*

Groupe d'âge : 12 à 18 ans

Durée : 1 à 2 heures

#### Matériel

- grandes feuilles
- crayons et/ou craies
- enregistreuse ou caméra vidéo

Le *storyweaving* est une technique utilisée par certains auteurs comme moteur de créativité afin de faire évoluer les histoires, tisser plusieurs idées ensemble ou encore lier des parties d'histoires par un fil conducteur. Elle consiste à construire collectivement une histoire en se basant sur d'autres déjà existantes, puis d'y ajouter des éléments inventés et proposés par les jeunes. À la base, il s'agissait d'imbriquer des éléments des histoires personnelles des participants à celle d'un conte partagé par un aîné pour créer une toute nouvelle trame narrative.

Le concept amené dans un contexte de création collective ou de création répondant à des enjeux sociaux collectifs ou partagés par une communauté a été expérimenté et réapproprié maintes fois afin de servir des objectifs sociaux plus que pour délier des mécanismes de création individuels.

Dans le contexte d'apprentissage d'une langue, de transmission de la culture ou de partage de pratiques, telle que la tradition orale du conte, le *storyweaving* dynamise un exercice qui se fait habituellement à sens unique. Cela permet d'impliquer les jeunes et de tisser par le fait même un lien intergénérationnel autant qu'un lien ludique avec un aspect de la culture.

## Principaux objectifs

- Construire des histoires dans la langue de la communauté tout en jouant
- S'approprier des éléments de contes et créer des liens significatifs liés à leur réalité
- S'exprimer, lire et écrire dans la langue de la communauté
- S'approprier la pratique traditionnelle du conte
- Offrir un espace de renouvellement des contes classiques et traditionnels en donnant aux jeunes l'espace et les outils pour les adapter à leur réalité contemporaine
- Favoriser le travail en équipe et l'écoute

## Contes, objets, artefacts

- Le recueil *Terres de Trickster* peut être utilisé afin de trouver des fragments de contes à placer au sol dans la langue de la communauté.

## Préparation

- Écrire sur de grandes feuilles des éléments de contes dans la langue de la communauté (éléments déclencheurs, actions, personnages, émotions, conflits, dénouements, décisions, déplacements, etc.). Le but est d'avoir assez de feuilles (cases) diverses afin de pouvoir construire plusieurs petites histoires ou phrases qui pourront en construire une plus grande.

## Déroulement:

### Étape 1 :

- Présenter au groupe les cases narratives placées au sol, en leur expliquant qu'il s'agit de fragments d'histoires à tisser ensemble
- Placer les jeunes en équipes de trois
- Deux des jeunes viennent se placer sur un fragment différent chacun
- Le troisième doit formuler une trame narrative (il peut s'agir simplement d'une phrase ou plus s'il est plus à l'aise) qui crée un lien entre les deux cases, formant ainsi une mini histoire ou partie d'une histoire
- Les autres équipes s'exécutent, une à la fois, de la même manière en restant à leur emplacement respectif d'une fois à l'autre, ainsi de suite jusqu'à ce que le groupe en entier ait fait l'exercice.

### Étape 2 :

- En grand groupe, réunis par équipe, il y a visionnement des mini-histoires. Les équipes prennent des notes afin de pouvoir par la suite créer des liens.
- Suite au visionnement et à l'aide de leurs notes, chaque équipe tisse une histoire incluant toutes les propositions de leurs collègues. Ils peuvent bien sûr changer des histoires, le principe est, avant tout, de s'inspirer de chacune d'elles et d'en retrouver un élément ou l'essence à quelque part dans le récit final.
- Il y a ensuite présentation des créations de chaque équipe. Les formats peuvent être divers : présentations orales devant le groupe, scénettes, vidéos, petit livre, recueil de tout le groupe, enregistrement audio, chanson, slam, rap, etc.

## Variantes et alternatives

- L'exercice peut être fait à l'extérieur et les éléments de contes, inscrits à la craie au sol. Les jeunes peuvent alors ajouter des éléments, tracer des flèches et dessiner. Cela devient alors beaucoup plus dynamique.
- Suite à l'exercice, il est possible d'amener le groupe encore plus loin en tentant en grand groupe de réunir toutes les histoires et d'en tisser (créer) une gigantesque qui respecterait l'essence et le message principal de chacune d'elles. Cela développe chez le jeune la capacité à faire des liens, mais aussi une sorte d'empathie et de respect créatif des œuvres, idées et messages proposés par ses collègues.



### 3.5 Reconfiguration de l'espace

*Technique utilisée par les équipes Trickster à Waswanipi et Lac-Simon*

Groupe d'âge : 6 à 18 ans

Durée : N/A

#### Matériel

- tout dépend des objectifs de reconfiguration ; allant de quelques cartons et crayons à de la peinture pour un mur ou même un projecteur pour agrandir des images et les transposer sur les murs de la classe.

Un espace connu, vu et revu quotidiennement amène parfois une monotonie et une habitude. Les capacités de l'enseignant à dynamiser son enseignement ne peuvent pas, dans certains cas, pallier l'ennui créé par le fait de s'asseoir toujours à la même place ou de toujours regarder le même mur.

En médiation intellectuelle, l'espace est utilisé comme un outil de médiation en soi. En le reconfigurant constamment, on brise les mécanismes d'automatisme dans l'apprentissage ou la discussion.

La reconfiguration peut être utilisée à petite échelle, au niveau des objets et du mobilier, ou tout simplement de l'utilisation de ces derniers. Par exemple, on peut mettre les bureaux en cercle ou les décaler sur le côté pour s'asseoir au sol, ou enlever les chaises pour provoquer un effet de surprise et voir comment les jeunes réagiront. Cette manière de jouer avec l'espace déjà existant est une reconfiguration à petite échelle qui demande peu d'implication, mais dont les effets sont significatifs.

La reconfiguration peut également être utilisée à plus grande échelle et beaucoup plus intensément, en utilisant la disposition de l'espace comme un outil d'enseignement



de la langue ou de révision des notions de base. Dans cette optique, on utilisera la décoration complète de la classe comme prétexte pour repenser le matériel pédagogique visuel qui est typiquement affiché sur les murs. Il n'appartient pas seulement à l'enseignant de le faire, il s'alliera à ses élèves pour imaginer les nouvelles affiches pédagogiques, les créer et ainsi, écrire dans leur langue. On peut aussi penser avec le groupe les notions importantes qui devraient se retrouver sur les murs dans une perspective de transmission culturelle et linguistique.

Dans les deux cas, les jeunes s'investissent dans l'espace et dans l'histoire de la classe, laissant leur trace sur les murs pour les élèves à venir. Il peut s'agir d'une belle activité pour le deuxième cycle du secondaire.

### Principaux objectifs

- Se servir d'un *makeover* de la classe comme prétexte pour utiliser la langue, notamment pour créer et conceptualiser des supports pédagogiques
- Occupation et réappropriation par les jeunes du lieu d'apprentissage
- Revitaliser le matériel pédagogique
- Donner un exemple de prises d'initiatives simples à grand impact en voyant l'évolution et les résultats rapides.

### Compléments d'informations théoriques

Marie Musset. 2012. « De l'Architecture scolaire aux espaces d'apprentissage : bonheur d'apprendre ? ». *Dossier d'actualité Veille et Analyses* n° 75. Lyon : ENS de Lyon.

En ligne : <http://edupass.hypotheses.org/388>

<http://www.oecd.org/fr/edu/innovation-education/centrepourdes-environnementspedagogiquesefficacescele/46444102.pdf>

Peter C. Lippman. 2010. « L'environnement physique peut-il avoir un impact sur l'environnement pédagogique ? ». *CELE Échanges*.

En ligne : <http://www.oecd.org/fr/edu/innovation-education/centrepourdes-environnementspedagogiquesefficacescele/46444102.pdf>

### Déroulement:

- Bien que la tâche puisse sembler monumentale, il suffit parfois de revisiter du matériel pédagogique déjà existant ou repeindre le mur d'une classe. Cela peut prendre une forme très collaborative en prenant un moment avec les jeunes pour réfléchir les outils essentiels à reproduire visuellement afin de favoriser leur apprentissage. Ils sauront identifier leurs besoins avec l'aide de l'enseignant
- C'est un moyen efficace de faire rayonner les talents de chacun que ce soit par l'écriture, la calligraphie, le dessin, la prise de photos ou les habiletés plus manuelles.

Voici quelques étapes à suivre s'il est difficile de figurer par où commencer :

- Consultation, tempête d'idées et réflexion avec les jeunes des possibilités et nécessités de reconfiguration et réappropriation de leur lieu d'apprentissage
- Tracer les limites financières, de temps et de main-d'œuvre avec eux
- Cartographier dans la communauté où sont les savoirs, connaissances et habiletés qui pourraient être utiles au projet. Qui peut aider à l'extérieur de la classe ? L'enseignant.e d'art, de technologie ou même des membres de la communauté qui ne travaillent pas à l'école
- Cartographier les talents présents au sein même de la classe parmi les élèves
- Distribuer les tâches
- Exécution et production
- Dévoilement de la classe transformée aux autres enseignant.es et à la direction
- Encourager les élèves à modifier ce lieu et le faire évoluer organiquement et spontanément, selon leurs idées et créations. Les inviter à ajouter dessins, photos et textes au décor, lorsqu'ils en ont envie en se servant de la technique de la facilitation graphique ou de la carte mentale

## IDÉES DE TRAMES EN TROIS TEMPS

Chacune des activités se trouve bonifiée lorsqu'elle est jumelée avec celles des autres axes afin de créer des cycles. Ceux-ci permettent de faire progresser les jeunes dans un processus qui mène, par la compilation ou la mise en valeurs des étapes et des traces de ces activités, à un produit fini, créatif ou non, qui peut prendre diverses formes.

La combinaison de ces activités peut se faire aléatoirement. Cependant, certaines ont été créées pour se compléter et se répondre afin de tisser une trame thématique qui traverse les axes; d'autres encore ont tout simplement la particularité de partager un même objet de réflexion ou de création.

Voici quelques combinaisons expérimentées sur le terrain dans des milieux et des contextes différents. Il faut noter que les trois cycles, les uns à la suite des autres, forment un programme en soi qui peut s'échelonner sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois.

Cycle 1	1.4	Les Mots-valises	p.35
	1.5	Le Quiz	p.39
	3.1	Communauté	p.47
Cycle 2	3.2	Identité	p.79
	1.3	Je suis, je ne suis pas, je suis fier...	p.31
	2.3	Je suis, je ne suis pas, je suis fier... suite	p.57
Cycle 3	2.2	<i>Storytelling</i>	p.53
	3.4	<i>Storyweaving</i> faire du pouce sur le <i>storytelling</i>	p.89
	1.2	Facilitation graphique sous forme de romans graphiques	p.25

## CONCLUSION

Les enjeux entourant les langues autochtones sont complexes. Notamment, chaque communauté linguistique vit une réalité différente à l'égard de sa langue. L'innu-aimun et le cri, par exemple, sont encore parlés de manière courante par des personnes dont il s'agit de la langue maternelle. D'un autre côté, le wendat n'est plus parlé de manière courante et il n'y a plus de locuteur dont il s'agit de la langue maternelle. Certaines communautés sont situées très près des centres urbains et subissent donc la pression des langues française et anglais ; tandis que d'autres communautés, de par leur isolement, subissent moins ces pressions. Ainsi, au sein d'une même communauté linguistique, les réalités vécues peuvent être très différentes d'un endroit à l'autre.

Les ateliers et techniques offerts dans ce guide visent à tenir compte de cette diversité. Il s'agit d'un répertoire d'activités et de techniques qui peuvent être adoptées et adaptées en fonction des contextes et des besoins particuliers des enseignant.es. Nous cultivons l'espoir que les enseignant.es s'approprient les techniques qu'ils et elles trouvent utiles et qui contribuent à leur enseignement des langues. L'espoir est également que les enseignant.es adaptent les ateliers à leurs besoins et intérêts ainsi qu'à ceux des jeunes, et qu'ils et elles y intègrent les thèmes, les enjeux et la matière à enseigner. En ce sens, nous invitons les enseignant.es à s'approprier ce guide et à le faire leur.

Il reste toutefois tout un grand travail à faire pour s'assurer de la possibilité de transférer et d'adapter ces activités à chacun des contextes dans lesquels les enseignant.es de langue évoluent. En ce sens, l'expérience *Trickster : Raconte-moi ta langue* demeure active et le processus de co-apprentissage se poursuit. Nous espérons revisiter certaines des communautés que nous avons déjà rencontrées afin d'approfondir les activités développées et de réfléchir à l'appropriation des techniques et des ateliers par les enseignant.es ; et nous continuons à visiter de nouvelles communautés afin d'expérimenter

et de poursuivre le co-apprentissage. Nous voulons également approfondir la réflexion sur le transfert de connaissances, d'apprentissages et de techniques entre communautés. Finalement, nous souhaitons développer un nouvel axe thématique à propos des langues et des visions du monde afin de réfléchir à la richesse interprétative des langues autochtones. Cela pourrait notamment faire ressortir le rapport étroit possible entre langue, culture, vision du monde, valeurs et permettre aux jeunes non seulement d'apprécier ces enjeux, mais aussi de développer une riche compréhension de leur langue.

Pour le futur, nous souhaitons également mettre en place une plateforme web qui accompagnera ce guide. D'une part, nous aimerions offrir des compléments multimédias pour certaines des activités, comme des vidéos qui montrent les ateliers ou qui offrent des contes et d'autres artefacts à utiliser dans les ateliers. D'autre part, nous aimerions rendre disponible un espace pour les jeunes et pour les enseignant.es afin qu'ils et elles partagent leurs expériences, leurs créations et les résultats de leurs activités. Un tel espace permettrait également aux enseignant.es d'échanger à propos des techniques et des ateliers, de la manière dont ils et elles les ont adaptés et adoptés. Ce pourrait donc être un outil pour continuer sur le long terme l'entreprise de co-apprentissage.

C'est en ce sens que nous aimerions que le projet *Trickster: Raconte-moi ta langue* se développe et évolue. C'est ainsi que nous espérons que ce guide soit le début d'un projet qui se bonifiera au fil des apprentissages et des rencontres toujours plus enrichissantes les unes que les autres.

