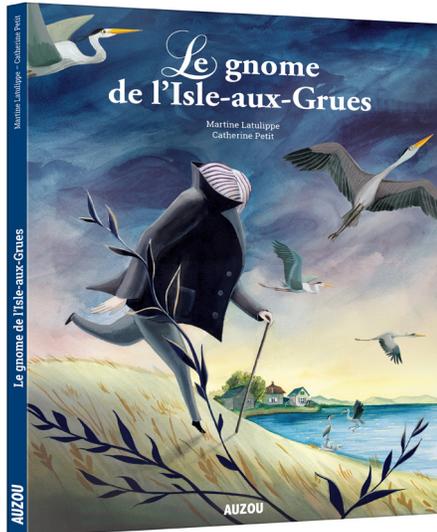


AUZOU Québec

Le gnome de l'Isle-aux-Grues



Adaptation : Martine Latulippe
Illustrations : Catherine Petit
Collection : Les grands classiques
Éditeur : Auzou
ISBN : 978-2-73387-634-3
Prix : 14,95 \$ (couverture cartonnée)
Catégorie : Album
Genre : Légende
Thèmes : Gnome, diable, fantôme
Année de parution : 2020
Niveau : 2^e cycle du primaire
Nombre de pages : 26 pages

RÉSUMÉ

Le gnome de l'Isle-aux-Grues est un personnage fascinant qui est apparu sur cette île entre 1810 et 1841. Très petit, vêtu d'une redingote noire et d'un pantalon gris, il terrorisa la population locale car il n'avait pas de tête. Différents témoins assurent l'avoir rencontré...

Personnage principal : Gnome de l'Isle-aux-Grues, Catherine Gagné

POINTS FORTS

- Vocabulaire riche et précis, structure de phrases élaborées ;
- Illustrations riches en couleur, aux dominances de bleus, étalées sur des doubles pages, qui complètent le texte ;
- Album idéal pour un cercle de lecture ou une lecture à voix haute.

Le Programme de formation de l'école québécoise et la progression des apprentissages

Français, langue d'enseignement

COMPÉTENCE 1

Lire des textes variés

- Utiliser le contenu des textes à diverses fins.

COMPÉTENCE 2

Écrire des textes variés

- Compléter le carnet de lecture
- Composer une légende

COMPÉTENCE 3

Communiquer oralement

- Partager ses propos lors d'une situation d'interaction

COMPÉTENCE 4

Apprécier des œuvres littéraires

- Recourir aux œuvres littéraires à diverses fins.

Utiliser les titres suivants des légendes québécoises adaptées par Martine Latulippe pour vivre le cercle de lecture.

- * La dame blanche
- * Le bonhomme Sept-Heures
- * Alexis le Trotteur
- * La Chasse-galerie
- * La légende de Sedna Rose Latulippe
- * Les érables rouges
- * La naissance du capteur de rêves
- * Ponik, le monstre du lac
- * Le cheval noir de Trois-Pistoles
- * Le bateau fantôme de Gaspé
- * La malédiction du rocher Percé

DÉMARCHE PROPOSÉE

Avoir en main les titres des légendes québécoises publiées aux Éditions Auzou et adaptées par Martine Latulippe mentionnés ci-haut.

- * Prévoir autant de livres que vous avez d'élèves.
Chaque élève doit avoir en main son propre titre à lire.
- * Former des groupes de 3 ou 4 élèves autour d'un même titre.
Les groupes sont formés de façon temporaire à partir des titres choisis.
De nouveaux groupes se forment autour de nouveaux livres.

Note : Pour plus de détails consulter le site suivant :

<http://francaisprimaire.mongroupe.ca/cercle-de-lecture-menu/>

- * Visionner la vidéo du Musée McCord sur les légendes du Québec.
Cela permettra aux élèves de comprendre la structure d'une légende :
<https://www.musee-mccord.qc.ca/fr/legendes-du-quebec/>

AVANT LA LECTURE

1. Expliquer aux élèves le projet de lecture sur les légendes québécoises.
 - Intention de lecture du projet : lire des légendes québécoises afin de déterminer un palmarès.
 - Intention d'écriture du projet : Inventer une nouvelle légende québécoise.
2. Expliquer la démarche du cercle de lecture.
3. Les élèves devront choisir une première légende et la lire.
4. Chaque élève aura un carnet pour garder des traces de sa lecture (personnage principal, temps et lieux du récit, l'ambiance ou le climat de la légende, caractéristiques de la légende, passages intéressants, mots ou expressions particulières, illustrations, interprétations, questions, impressions...).
5. Par la suite, ils seront regroupés par équipe de 3 ou 4 pour discuter des notes prises individuellement.
6. Chaque équipe devra produire une analyse de l'œuvre et une critique.

Choix du livre

7. Présenter les pages couverture des 11 légendes.
 - Lire le titre ;
 - Observer l'illustration et faire nommer les éléments présentés, identifier les temps et lieux ;
 - Observer les personnages et essayer d'anticiper ce qui se passe, comment ils se sentent, ce qui risque d'arriver, etc.

8. Choix du livre et formation des groupes.
 - Utiliser un bon « Choix de livre » présenté à la fin du présent document.
 - Former les équipes selon le nombre de livres disponibles.

PENDANT LA LECTURE

9. Les élèves remplissent le carnet de lecture.
10. L'enseignant soutient les élèves dans leurs réflexions et questionnements.
Choisir un extrait de l'histoire et faire anticiper la suite aux élèves.
Par exemple, à la page 9, demander aux élèves ce qui risque d'arriver ?

APRÈS LA LECTURE

11. Discussion à partir des notes prises par les élèves dans le carnet de lecture.
Note : Pour une discussion structurée, utiliser les rôles habituels du cercle de lecture : maître des liens, animateur des discussions, maître des passages et des mots, maître des illustrations.
Pour plus d'informations, consulter le lien suivant : <https://www.taalecole.ca/cercle-de-lecture/>.
12. Concevoir un tableau d'appréciation des légendes (palmarès) afin d'établir la légende préférée de la classe.
13. Sur une carte du Québec, situer l'endroit où se déroule cette légende.
14. Faire une recherche en bibliothèque ou sur Internet afin de comparer différentes versions de cette légende.
15. Composer une légende à partir de personnages mystérieux qui auraient vécu au Québec.

MÉTHODE SUGGÉRÉE POUR ÉCRIRE UNE LÉGENDE

Le début

En principe, c'est à ce moment-ci que s'amène le personnage principal. Nous définissons ses particularités physiques, ses traits de caractère ainsi que la mission qu'il doit remplir. Profitons de ce début pour situer la période où se déroule cette action ainsi que l'endroit où elle se passe.

Le déclenchement

Cette partie n'est pas nécessairement très longue. Elle peut être dite dans une seule phrase ou dans un court paragraphe. C'est ce qui fait que toute la vie du personnage est bouleversée. Au cœur de l'action Voyant sa vie bouleversée, le personnage principal de la légende essaie de s'en sortir. Il tente de combattre les embûches afin d'atteindre son but initial. Alors là il doit poser des gestes efficaces en vue d'obtenir des résultats positifs. Selon le cas, il doit aussi créer des alliances avec ses amis afin de combattre l'ennemi qui le pourchasse.

Le dénouement

Souvent, il est inattendu, imprévisible et déjoue le lecteur. Quelle sera la conclusion de cette légende ? Emouvante, drôle, fantastique ? Qui lira verra.

CARNET DE LECTURE SUR LES LÉGENDES QUÉBÉCOISES

Membres de l'équipe :

Titre du livre :

Auteur :

Illustrateur :

Édition :

Collation :

Année :

Temps ou époque

Je décris le temps (l'époque) où se déroule la légende.



Je précise le lieu principal de la légende à partir d'un extrait. (Page _____).



Le thème abordé

Je décris le thème principal de cette légende.



Je précise le thème de cette légende. Je transcris un court passage du texte qui le justifie. (Page _____).



L'ambiance

Je décris l'ambiance (climat) de la légende.

Je précise l'ambiance. Je transcris un court passage du texte qui décrit l'ambiance de la légende. (Page).



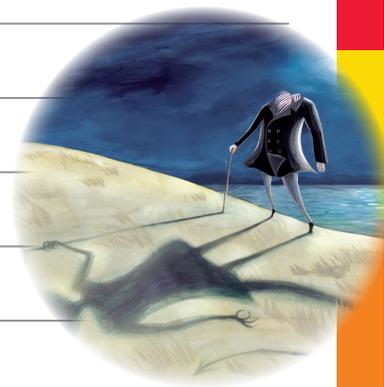
Personnage principal

Qui est-il ? Décris-le : son aspect physique, ses traits de caractère.

Quel est son rôle dans cette légende ?



Que penses-tu du personnage principal ? Justifie ton opinion.



Caractéristiques de la légende

Quels sont les éléments qui caractérisent cette légende ? Justifie ta réponse à l'aide d'exemples issus du texte. (Temps plus ou moins précis, personnages historiques, éléments mystérieux, objets magiques, phénomènes surnaturels, exploits amplifiés, morale, affrontement des forces du bien et du mal...).

JE TROUVE DES MOTS NOUVEAUX

1. J'écris la phrase dans laquelle ils sont écrits. Je donne la définition des mots.

Mot :

Page :

Phrase :

Définition :



Mot :

Page :

Phrase :

Définition :

Mot :

Page :

Phrase :

Définition :

Mot :

Page :

Phrase :

Définition :





3. Choix de livre pour le cercle de lecture.

Nom : _____

1^{er} choix : _____

2^e choix : _____

3^e choix : _____

4. Choix de livre pour le cercle de lecture.

Nom : _____

1^{er} choix : _____

2^e choix : _____

3^e choix : _____

5. Choix de livre pour le cercle de lecture.

Nom : _____

1^{er} choix : _____

2^e choix : _____

3^e choix : _____

6. Choix de livre pour le cercle de lecture.

Nom : _____

1^{er} choix : _____

2^e choix : _____

3^e choix : _____