

Langue et culture

SAÉ
Les légendes du Québec

Section Écoute

Partie 1: message informatif

Nom de l'élève : _____

Situation de départ

Les légendes du Québec

C'est bien connu, les Québécois adorent raconter des histoires! Plusieurs d'entre elles sont légendaires : *La Chasse-galerie*, *Rose Latulippe*, *Le fantôme de l'érablière* et *Le windigo* n'en sont que quelques exemples... Découvrez cet univers qui vous plongera dans l'imaginaire et les croyances des Québécois...



Section – Écoute

Tâche

Vous écoutez un message produit par le Musée Mc Cord dans le cadre des rendez-vous du Musée Mc Cord 2.0 sur les légendes du Québec et vous répondez aux questions demandées.

Lien vers le message : [Musée Mc Cord](#)

Consignes

- Lire les questions avant de commencer l'écoute du message.
- Écouter le message *Légendes du Québec*. Vous aurez la possibilité d'écouter le message trois fois.
- Pendant l'écoute, prendre des notes sur la page suivante.
- Après la période d'écoute, répondre au questionnaire.

Matériel autorisé

- Dictionnaire
- Grammaire
- Guide de conjugaison

Durée

- 45 minutes

FEUILLE DE NOTES

Lined area for notes.

Lexique	
Aube :	Moment où le jour se lève.
Béluga :	Grand mammifère cétacé.
Blonde :	Petite amie.
Chantier :	Lieu éloigné en forêt où les bûcherons vivaient et travaillaient.
Défense :	Longue dent saillante de certains mammifères.
Harpon :	Instrument acéré monté sur un manche pour prendre des gros poissons ou des cétacés.
Métamorphoser :	Changer la forme, la nature d'une être.
Narval :	Grand cétacé aussi appelé <i>licorne de mer</i> .
Pacte :	Accord solennel, entente formelle.
Vraisemblable :	Qui semble vrai, possible, envisageable.

Questionnaire

1. Au début du message, le narrateur nomme des caractéristiques de la légende. Relevez-en deux.

1- _____

2- _____

/2

2. Pour chaque légende, relevez un élément réaliste (ou vraisemblable) et un élément fantastique, étrange ou imaginaire (invraisemblable).

La chasse-galerie		La création du premier narval	
Élément réaliste (ou vraisemblable) :	_____ _____	Élément réaliste (ou vraisemblable) :	_____ _____
Élément fantastique, étrange ou imaginaire (invraisemblable)	_____ _____	Élément fantastique, étrange ou imaginaire (invraisemblable)	_____ _____

/4

3. Encerclez l'énoncé qui résume le mieux la légende de la chasse-galerie entendue dans ce message :

- a) Le diable prend l'âme de bûcherons qui n'ont pas respecté leur pacte avec lui.
- b) Des bûcherons passent l'hiver au chantier et décident de se rendre au village.
- c) Des bûcherons font un pacte avec le diable pour se rendre au village et danser avec leurs blondes.
- d) Ils ne doivent toucher à aucun clocher durant leur vol en canot et promettre de revenir avant l'aube .

/1

4. Encerclez l'énoncé qui résume le mieux la légende inuite entendue dans ce message :

- a) Une méchante belle-mère est attirée au fond de la mer par un béluga.
- b) Un chasseur aveugle attache sa méchante belle-mère à son harpon et la lance en direction d'un béluga.
- c) La tresse de la femme s'enroule autour du harpon pour devenir une longue corne.
- d) La belle-mère d'un chasseur est métamorphosée en narval.

/1

5. a) Quel thème est souvent exploité dans les légendes autochtones?

/1

b) Qu'est-ce qui est très présent dans ces légendes? (2 éléments)

/1

_____ **/10**