

## Légendes canadiennes Le Glouton

Thèmes

Découvertes et cultures du monde

### Concept

---

La série *Légendes canadiennes* vous propose de découvrir huit légendes à travers le pays, sous forme de montage audiovisuel. La légende du *Glouton* raconte l'histoire de deux vieilles femmes piégées par un malicieux glouton.

### Contenu

---

Pour visionner la légende, allez sur le site [www.tv5monde.com/legendescanadiennes](http://www.tv5monde.com/legendescanadiennes)

Durée de la vidéo : 4'

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

Transcription

Cliquez [ici](#) pour accéder à la transcription.

### Objectifs

---

- Objectifs pragmatiques :
  - développer des hypothèses à partir d'une illustration ;
  - décrire un animal ;
  - écrire un court texte narratif ;
  - interpréter un jeu de rôle.
- Objectifs linguistiques :
  - intégrer des synonymes dans un texte descriptif ;
  - enrichir son vocabulaire en lien avec une légende ;
  - définir certains mots clés de la légende ;
  - comprendre et utiliser des expressions en contexte.
- Objectifs socioculturels :
  - connaître une légende micmaque ;
  - découvrir des aspects du glouton aussi appelé carcajou.

## Note culturelle

---

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

## Liste des activités

---

### B1 Décrire un animal à partir d'une illustration

Avant le visionnage

### B1 Remplacer les mots d'un texte par des synonymes

Observation avant le visionnage

### B1 Répondre à un Vrai ou Faux sur la légende

Compréhension globale

### B1 Répondre à un questionnaire à choix multiple

Compréhension détaillée

### B1 Organiser une mise en scène en incluant des expressions

Mise en scène, pour aller plus loin

### B1 Écrire un texte sur le thème de la plaisanterie

Expression écrite, pour aller plus loin

## Activité 1 : Décrire un animal à partir d'une illustration

Niveaux  
B1

*Avant le visionnage*

---

Faire observer l'illustration du glouton et demander de répondre aux questions.

Pistes de correction / Corrigés :

1. Il s'agit d'un glouton / d'un chien / d'un petit ours...
2. Cet animal n'est pas très grand, il a des poils longs, des grandes dents et de grandes griffes.
  - a. Sa fourrure : elle est brune, avec de longs poils
  - b. Sa tête : elle est ronde et large
  - c. Ses yeux : ils sont ronds et petits, avec un air agressif
  - d. Ses oreilles : elles sont rondes et petites
  - e. Sa dentition : il a de longs crocs, une grande gueule
  - f. Ses pattes : elles sont larges avec de longues griffes pointues
  - g. Sa queue : elle est longue et touffue
3. Il a le poil soyeux, il semble fort et doit pouvoir chasser et se défendre facilement.
4. La forêt
5. On le retrouve dans des pays froids, par exemple le Canada, car il a le pelage épais. Il vit dans des pays où l'on trouve de grandes forêts.

[Retour à la liste des activités](#)

## Activité 2 : Remplacer les mots d'un texte par des synonymes

Niveaux  
B1

*Vocabulaire, avant le visionnage*

---

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

Pistes de correction / Corrigés :

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

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

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

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

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

[Retour à la liste des activités](#)

## Activité 3 : Répondre à un Vrai ou Faux sur la légende

Niveaux

*Compréhension globale*

B1

Lire et expliquer les dix affirmations de l'activité. Parmi elles, cinq sont justes. Demander aux apprenants de les retrouver et d'encercler leurs choix après leur avoir montré la légende. Corriger l'activité avec les apprenants. Discuter des stratégies qu'ils ont utilisées pour trouver les réponses et cibler avec eux celles qui étaient les plus efficaces.

Corrigés :

1. Selon les Micmacs, le principal plaisir du glouton est de manger. (Il aime surtout jouer des tours.)
2. Le glouton est une bête sympathique. (Il est peu sympathique.)
3. Aux dires des Micmacs, le glouton adore jouer des tours. VRAI
4. Cette légende se déroule au printemps. (Elle se déroule à l'automne avancé.)
5. Deux amies âgées sont parties ensemble faire de la cueillette en forêt. VRAI
6. Les deux amies s'installent dans un abri qu'elles ont construit dans une clairière. VRAI
7. Le glouton allume un feu pour faire peur aux deux vieilles femmes. (Il prend un tison du feu fait par les vieilles femmes pour leur brûler les pieds.)
8. Les deux vieilles femmes s'accusent mutuellement de vouloir se tuer. VRAI
9. Les deux vieilles femmes unissent leurs forces pour punir le glouton et le battre. VRAI
10. La fourrure du glouton brûle et il ne lui reste que la peau sur les os. (La peau du glouton se déchire à force d'avoir trop ri.)

[Retour à la liste des activités](#)

## Activité 4 : Répondre à un questionnaire à choix multiple

Niveaux

B1

### Compréhension détaillée

---

Demander d'associer les mots de vocabulaire aux bonnes définitions. Ensuite, demander d'encercler la meilleure réponse pour chacune des questions posées. Montrer de nouveau la légende et l'arrêter au besoin pour mieux cibler le contenu des affirmations. Correction en grand groupe.

Pistes de correction / Corrigés :

1.
  - a. **braise** : (4) résidu, qui peut être ardent ou non, produit par la combustion du bois.
  - b. **dispute** : (1) débat, querelle, échange brutal.
  - c. **endolorir** : (5) rendre douloureux
  - d. **marmite** : (2) récipient muni d'un couvercle et d'anses dans lequel on fait cuire des aliments.
  - e. **mocassin** : (3) chaussure plate et souple des Amérindiens en peau d'animal.
  
2.
  - a. Les deux vieilles dames font un feu pour...
    1. cuisiner.
    2. éloigner les moustiques.
    3. **se réchauffer.**
  
  - b. Les deux vieilles dames dorment...
    1. à la belle étoile.
    2. **dans un abri.**
    3. dans une tente.
  
  - c. Le glouton pousse la braise vers...
    1. la jambe d'une des vieilles femmes endormies.
    2. **le mocassin d'une des vieilles femmes endormies.**
    3. le pied d'une des vieilles femmes endormies.
  
  - d. Les deux victimes du mauvais tour joué par le glouton calment leur brûlure en...
    1. mettant leur membre endolori dans un bol d'eau.
    2. **plongeant leur membre endolori dans une marmite d'eau.**
    3. couvrant leur membre endolori de gomme de sapin.
  
  - e. Les deux vieilles femmes se disputent en...
    1. se criant des insultes et se crachant au visage.
    2. **se frappant l'épaule et se tirant les cheveux.**
    3. se tirant les cheveux et déchirant leurs vêtements.

- f. Le glouton rit tellement fort que...
- 1. sa peau se déchire.**
  2. ses rires alarment les deux vieilles dames.
  3. son corps est secoué de spasmes.
- g. Les deux vieilles femmes cessent leur dispute parce que...
- 1. elles aperçoivent le glouton qui crie de douleur.**
  2. elles aperçoivent le glouton qui rit comme un fou.
  3. elles aperçoivent le glouton qui se moque d'elles.
- h. Les deux vieilles femmes frappent le glouton jusqu'à ce qu'il...
1. demande pardon.
  2. meure.
  - 3. tombe.**
- i. Les deux vieilles femmes décident de...
- 1. faire cuire le glouton pour le manger.**
  2. suspendre le glouton à un arbre pour le faire souffrir encore un peu.
  3. libérer le glouton, car elles ont pitié de lui.
- j. Le glouton se ranime grâce...
1. aux cris des vieilles femmes.
  - 2. à la chaleur de l'eau bouillante.**
  3. à l'odeur de sa peau grillée.
- k. Le glouton réussit à s'échapper en courant...
- 1. dans la forêt.**
  2. dans le bois.
  3. vers la ville.
- l. Le corps du glouton avait ...
1. allongé.
  - 2. rétréci.**
  3. gonflé.
- m. Depuis cette histoire entre les deux vieilles et le glouton, l'homme...
1. n'a plus peur des gloutons.
  2. adore faire des feux.
  - 3. se méfie des gloutons.**

[Retour à la liste des activités](#)

## Activité 5 : Organiser une mise en scène en incluant des expressions

Niveaux  
B1

*Mise en scène, pour aller plus loin*

---

Avant de faire jouer la mise en scène, demander de déduire le sens des expressions suivantes. Faire écouter de nouveau la légende pour que les apprenants puissent les resituer dans leur contexte.

Demander de créer un jeu de rôle dans lequel les apprenants doivent intégrer au moins quatre de ces six expressions. Au besoin, expliquer les expressions pour les aider à en comprendre le sens. Former des groupes de trois. Présentation en grand groupe à évaluer à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

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

[Retour à la liste des activités](#)



## Activité 6 : Écrire un texte sur le thème de la plaisanterie

Niveaux

B1

*Expression écrite, pour aller plus loin*

---

Faire écrire un court texte dans lequel les apprenants racontent une plaisanterie dont ils ont été témoins ou victimes. Demander de décrire la personne qui a joué ce tour et celle qui en a payé le prix et de tirer une conclusion de cette aventure. Évaluer en devoir sur les critères suivants :

- Richesse du vocabulaire
- Compétence grammaticale
- Introduction, développement et conclusion
- Articulateurs de discours
- Ponctuation

[Retour à la liste des activités](#)

## Transcription

Qu'on l'appelle le glouton ou le carcajou, voilà une bête peu sympathique qu'on n'aime pas voir rôder près de nous. Le glouton est un animal charognard en voie de disparition aujourd'hui, mais il n'en a pas toujours été ainsi.

Les Micmacs appellent cette bête Kek-oua-gou. Selon eux, le principal plaisir du glouton n'est pas de manger, mais plutôt de jouer des tours. Il y a plusieurs années, deux vieilles femmes l'ont appris à leurs dépens. Elles étaient parties faire de la cueillette en forêt. À la nuit tombée, elles s'installèrent près d'un abri qu'elles avaient construit, dans une clairière. L'automne était déjà bien avancé, il faisait froid, et les vieilles décidèrent de faire un feu pour se réchauffer. Elles s'endormirent rapidement, blotties l'une près de l'autre, au bord du feu, toutes vêtues et leurs mocassins aux pieds.

Le glouton ne tarda pas à surgir près d'elles... En ricanant, il prit une branche et poussa la braise vers le mocassin de l'une des dormeuses. Un tison s'enflamma. La vieille se réveilla en hurlant de douleur. Elle plongea son pied dans une marmite d'eau posée près du feu et se mit à crier contre sa compagne. « Tu devrais avoir honte! Tu ne sais donc pas dormir? Tu as failli causer ma mort! » Pendant que son amie, mal éveillée, tentait en vain de se défendre, le glouton ricanait dans son coin...

Après une longue dispute, les deux femmes finirent par se rendormir. Le glouton bondit sur l'occasion! Il revint près du feu, joua de nouveau dans la braise et poussa cette fois un gros tison vers le pied de la deuxième femme. Tout comme son amie peu de temps avant, celle-ci se réveilla sous le coup de la douleur et se mit à hurler! Elle plongea son pied dans l'eau de la marmite et manifesta sa colère contre sa compagne : « C'est bien la peine de m'insulter! C'est toi qui ne sais pas dormir! Tu m'as blessée... Tu aurais pu me tuer! » L'autre vieille, encore endormie, protesta mollement d'abord, puis plus féroce. Dans la forêt, on n'entendait plus que les cris des vieilles femmes. Elles étaient si fâchées qu'elles en vinrent même aux coups, l'une frappant l'épaule de l'autre, l'autre ripostant en lui tirant les cheveux.

Le glouton regardait la scène, enchanté, et il riait, il riait... Il était si fier de son coup qu'il n'arrivait plus à arrêter de rire. Et il rit tant et si bien que la peau recouvrant ses côtes se déchira soudain. La bête se mit à crier de douleur à son tour. Les deux vieilles femmes cessèrent leur dispute et aperçurent le glouton... Elles comprirent rapidement quel vilain tour on leur avait joué. Elles se précipitèrent sur lui et le frappèrent si fort qu'il tomba à leurs pieds. Le croyant mort, elles décidèrent de le faire cuire pour le manger et de l'écorcher pour suspendre sa peau dans leur campement. La peau leur rappellerait toujours qu'on doit avoir des preuves avant d'accuser qui que ce soit.

La chaleur de l'eau bouillante ranima le glouton, qui recouvra ses forces maléfiques et réussit à sortir de la marmite. Il se précipita sur sa peau, qu'il décrocha à toute vitesse, et s'enfuit dans la forêt en courant le plus longtemps possible. Quand il s'arrêta enfin, il voulut enfiler sa peau. Il s'aperçut que sa chair était devenue plus foncée, à cause de la chaleur du feu, et aussi que son corps avait rétréci. La peau ne lui allait plus tout à fait. Elle formait ici et là des plis hideux.

Depuis ce jour, l'homme n'a cessé de persécuter cette redoutable bête et les Micmacs demeurent méfiants quand d'étranges événements se produisent en forêt... Leurs soupçons vont toujours d'abord vers le glouton.

[Retour](#)