

Légendes canadiennes Rose Latulipe

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 de *Rose Latulipe* raconte l'histoire d'une jeune fille un peu trop coquette qui a été envoûtée par le diable.

Contenu

Pour visionner la légende, allez sur le site www.tv5monde.com/legendescanadiennes

Durée de la vidéo : 4'31

Synopsis : Au XVIII^e siècle, lors d'une veillée québécoise, une jeune fille est envoûtée par le diable.

Transcription

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

Objectifs

- Objectifs pragmatiques :
 - commenter une illustration ;
 - reconstituer les grandes lignes d'un récit.
- Objectifs linguistiques :
 - enrichir son vocabulaire en lien avec la religion ;
 - enrichir son vocabulaire en lien avec les fleurs et les couleurs ;
 - découvrir et employer de nouvelles locutions comprenant le mot « diable ».
- Objectifs socioculturels :
 - connaître une légende québécoise ;
 - apprendre sur l'histoire de la culture religieuse au Québec.

Liste des activités

B2 Répondre à des questions sur une illustration

Avant le visionnage

B2 Reconstituer les grandes lignes de la légende dans un tableau

Compréhension globale

B2 Répondre à des questions sur la légende

Compréhension détaillée

B2 Retrouver des mots manquants dans un texte et découvrir leurs synonymes

Compréhension détaillée

B2 Participer à un tournoi d'improvisation théâtrale

Mise en scène, pour aller plus loin

B2 Remplir un texte à trous à l'aide de mots donnés sur le thème de la culture religieuse au Québec

Vocabulaire, pour aller plus loin

Activité 1 : Répondre à des questions sur une illustration

Niveaux

B2

Avant le visionnage

En petits groupes, demander de répondre aux questions sur l'image ci-dessous. Retour en grand groupe.



Pistes de correction / Corrigés :

1. L'homme porte une redingote rouge et noir, un chapeau noir et des gants noirs. La femme porte une élégante robe pêche et rouge à manches bouffantes.
2. Un baise-main
3. Non, ce geste n'est pas très populaire aujourd'hui. On l'utilise souvent pour plaisanter. Les hommes l'utilisent parfois en exagérant pour séduire une femme.
4. Au XVIII^e siècle
5. Il inspire le charme, la confiance, le savoir-vivre et l'amour parce qu'il est beau, élégant et qu'il fait un baise-main. / Il inspire la méfiance parce qu'il est trop élégamment vêtu.
6. Elle inspire la timidité, la joie, l'amour et le ravissement à cause du regard qu'elle porte sur l'homme et de sa main sur sa poitrine.
7. Non, ils ne se connaissent pas depuis longtemps, car la femme semble timide et un peu gênée face au geste de l'homme.
8. Une rose
9. Angélique, Capucine, Dahlia, Flore, Florence, Hortense, Iris, Jacinthe, Jasmin, Jasmine, Lilas, Marjolaine, Narcisse, Olive, Olivier, Rose, Véronique, Églantine, Marguerite, Mélissa, Muguet.
10. Blanche, Jade, Marine, Olive, Opaline, Rose, Violette.

[Retour à la liste des activités](#)

Activité 2 : Reconstituer les grandes lignes de la légende dans un tableau

Niveaux

B2

Compréhension globale

Montrer la légende au complet, puis inviter les apprenants à en reconstituer les grandes lignes à l'aide du tableau. Retour en grand groupe.

Pistes de correction / Corrigés :

La situation initiale	
Où ?	Dans un petit village du Québec.
Quand ?	Au XVIII ^e , la veille du carême.
Qui ?	Rose Latulipe
Quoi ?	Le père de Rose organise une soirée pour faire plaisir à sa fille qui adore danser à la condition qu'on arrête la danse à minuit sonnant.
Le déroulement	
L'élément déclencheur	Vers onze heures du soir, un bel inconnu frappe à la porte.
Les péripéties	1. Rose danse toute la soirée avec l'étranger sans égard pour son fiancé. 2. À minuit, tout le monde arrête de danser à l'exception de Rose qui, envoûtée par son cavalier, n'y parvient pas.
Le dénouement	Au douzième coup de minuit, l'étranger éclate de rire, embrasse Rose et la maison prend feu.
La situation finale	
Le lendemain matin, on aperçoit Rose rôdant autour de la maison en cendres, vieillie de cinquante ans et ayant perdu la raison. On comprend alors que l'inconnu n'était nul autre que le diable.	

[Retour à la liste des activités](#)

Activité 3 : Répondre à des questions sur la légende

Niveaux

Compréhension détaillée

B2

Faire d'abord lire les questions, puis montrer la légende à nouveau. Expliquer les questions au besoin. Retour en grand groupe.

Pistes de correction / Corrigés :

1. Le violoneux (ce mot était autrefois utilisé pour désigner le violoniste du village en français de France).
2. Le chapeau cachait ses cornes et les gants cachaient ses griffes.
3. Trois fins différentes :
 - La grand-mère de Rose sauve sa petite-fille grâce à son chapelet.
 - La grand-mère de Rose sauve sa petite-fille grâce à de l'eau bénite.
 - Rose s'en va droit en enfer.
4. Le père de Rose découvre qui est vraiment l'étranger et l'empêche d'envoûter Rose juste à temps.
5. Signification des termes suivants :
 - a. la coquette : personne qui cherche à plaire, à séduire, notamment par sa tenue soignée.
 - b. se dégrayer : enlever ses vêtements d'extérieur.
 - c. une pièce bondée : une pièce pleine de gens.
 - d. être déchiré : être douloureusement partagé entre deux sentiments contraires.
 - e. jaillir : sortir violemment de quelque part, en parlant d'un gaz, du feu, de la lumière, etc.

[Retour à la liste des activités](#)

Activité 4 : Deviner la signification de locutions avec le mot « diable »

Niveaux

B2

Vocabulaire : locutions... diaboliques !

Écrire les dix locutions au tableau et inviter les apprenants à tenter de deviner leur signification. Puis, en petits groupes, demander de déduire le sens de chacune à l'aide du contexte. Retour en grand groupe.

Pistes de correction / Corrigés :

1. Ça parle au diable! [Québec] [Familier] C'est incroyable !
2. Elle avait le diable à ses trousses. Être très pressé.
3. Ce n'est pas le diable quand on a une famille à nourrir. [Québec] [Familier] Pas beaucoup.
4. Que le diable l'emporte! Je ne veux rien savoir de lui.
5. Tu sens le diable! [Québec] [Familier] Sentir mauvais.
6. Je ne veux pas me faire l'avocat du diable, mais il n'est pas aussi horrible que tu le dis. [Figuré] Défendre une opinion contraire à celle adoptée par la majorité ; mettre en avant toutes les objections et les critiques pour mieux analyser une question.
7. Je suis en diable! [Québec] [Familier] Être très en colère.
8. Mon voisin a un air un peu bizarre, mais ne soyez pas méfiant, je vous assure que c'est un bon diable. Homme simple et bon, honnête.
9. Elle s'en va chez le diable. [Québec] Se détériorer. (Ma maison s'en va chez le diable. La situation politique s'en va au diable.)
10. Elle tire le diable par la queue. Avoir de la difficulté à subvenir à ses besoins essentiels.

[Retour à la liste des activités](#)

Activité 5 : Participer à un tournoi d'improvisation théâtrale

Niveaux

B2

Mise en scène, pour aller plus loin

Organiser une joute d'improvisation avec les locutions de l'activité 4.

- Dans trois sacs distincts, insérer les cartons préalablement préparés avec ou sans l'aide des apprenants : le premier sac contiendra les dix locutions de l'activité 4. Le deuxième sac contiendra le type d'improvisation : comparée (chacune des équipes fait son improvisation sur le même thème), mixte (les deux équipes participent à la même improvisation) ou poursuite (une équipe commence une improvisation et, après une minute, l'autre équipe poursuit l'histoire). Dans le troisième sac, on retrouvera le style d'improvisation (narratif, à la manière de..., chanté, libre, dramatique, doublage américain, etc.).
- Former des petits groupes et leur demander de se trouver un nom d'équipe diabolique (inspiré d'un synonyme du mot « diable » par exemple : Lucifer, Asmodée, Astaroth, Belphégor, Belzébuth, l'ange des ténèbres, l'esprit du mal, l'esprit malin, le démon, le génie du mal, le Malin, le Maudit, le Mauvais, le prince des démons, le prince des ténèbres, le roi des enfers, le Séducteur, le Tentateur, Léviathan, Méphistophélès, Satan.
- Choisir les deux équipes qui débiteront.
- Piocher un carton dans chaque sac.
- Allouer 15 minutes de réflexion aux joueurs pour se préparer (situation, partage des rôles).
- Chaque improvisation durera deux minutes.
- À chaque tour, les spectateurs voteront pour l'équipe qui a le mieux réussi à faire valoir la signification de la locution.
- Lorsque toutes les équipes auront fait un premier tour, faire un deuxième tour avec les équipes gagnantes, puis un troisième tour... jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule équipe. S'il n'y a pas assez de locutions, demander aux élèves d'inventer des titres à partir des thèmes de la légende (la religion par exemple).

[Retour à la liste des activités](#)

Activité 6 : Remplir un texte à trous à l'aide de mots donnés sur le thème de la culture religieuse au Québec

Niveaux

B2

Vocabulaire, pour aller plus loin

Demander aux apprenants de tester leurs connaissances de la culture religieuse au Québec, de la fin du XVI^e siècle au milieu du XX^e siècle, en remplissant les trous du texte avec les mots listés. Travail en petits groupes. Correction en grand groupe.

Pistes de correction / Corrigés :

Au Québec, de la fin du XVI^e siècle au milieu du XX^e siècle, la fête chrétienne annuelle de **Pâques**, qui commémore la **résurrection** du Christ, était toujours précédée du **carême**, une période de pénitence de quarante jours pendant laquelle les **fidèles** observaient des pratiques d'abstinence et de jeûne.

Lorsqu'un citoyen ne respectait pas cette pénitence, il commettait un **péché**. Pour se faire pardonner par le **Seigneur**, il pouvait égrainer son **chapelet** en récitant une **prière**. Il pouvait aussi se rendre à l'église pour se **confesser** au **prêtre**. S'il ne le faisait pas, il risquait d'aller tout droit en **enfer**, la demeure du **diable** et de toutes les âmes damnées. Un prêtre était autorisé à asperger le **pécheur** avec de **l'eau bénite** afin de chasser le **démon**. Il aidait ainsi le fidèle à s'assurer une place au **paradis**, la maison de **Dieu**.

Définitions :

Carême : Période de pénitence de quarante jours précédant la fête chrétienne de Pâques et pendant laquelle les fidèles pratiquent l'abstinence et le jeûne.

Chapelet : Collier composé de grains que l'on fait passer un à un entre les doigts en récitant en même temps une prière.

Confesser : Communiquer ses péchés au prêtre.

Démon : Ennemi de Dieu qui incite les humains à faire le mal. On le nomme aussi Satan, Belzébuth ou Lucifer.

Diable : Démon, esprit qui représente le mal.

Dieu : Être suprême de plusieurs religions.

Eau bénite : Eau qui a été rendue sacrée par un rite.

Enfer : Pour les Chrétiens, lieu où se retrouvent les âmes damnées, les personnes qui ne vont ni au purgatoire, ni au paradis.

Fidèle : Personne qui a la foi et qui pratique sa religion.

Pâques : Fête chrétienne annuelle qui célèbre la résurrection du Christ.

Paradis : Lieu où les âmes des justes se retrouvent après la mort.

Péché : Violation de la loi religieuse, de la loi divine.

Pécheur : Se dit d'une personne qui commet ou qui a commis un péché.

Prêtre : Membre du clergé.

Résurrection : Revenir de la mort à la vie.

Seigneur : Dieu, l'autorité suprême.

Prière : Acte religieux par lequel on s'adresse à Dieu, à une divinité ou à un saint pour l'adorer, le remercier, lui demander une grâce, etc.

[Retour à la liste des activités](#)

Transcription

Rose Latulipe habitait dans un petit village du Québec, au dix-huitième siècle. À cette époque, pendant le carême, il était interdit de danser. Les quarante jours avant Pâques, on devait faire pénitence, et non s'amuser! Mais la jolie Rose aimait beaucoup, beaucoup la danse. Et même si elle était fiancée à Gabriel, la coquette aimait aussi danser avec les autres beaux garçons des environs...

Toujours est-il que cette année-là, le carême approchait. Rose demanda à son père si elle pouvait organiser une soirée, la veille du carême, pour danser et danser encore! Les quarante jours suivants, ce ne sera plus permis! Le père Latulipe accepta, mais à une condition : à minuit sonnant, on devait arrêter la danse. Sinon, ce serait un péché. Rose promit tout ce que son père exigeait, et la soirée s'organisa : tout le monde vint veiller chez les Latulipe. Le violoneux du coin était là, tous dansaient, fêtaient et s'amusaient.

Soudain, vers onze heures du soir, on frappa à la porte. Le père Latulipe ouvrit et découvrit un bel inconnu, très élégant, que personne n'avait jamais vu au village. L'étranger demanda de sa voix grave s'il pouvait entrer et se joindre à la fête. Le père Latulipe n'hésita pas une seconde avant de répondre : « Mais ben sûr! Entrez donc! Tout le monde doit s'amuser! Dégraissez-vous, donnez-moi votre manteau, votre chapeau, vos gants... » L'inconnu refusa, prétextant qu'il ne resterait pas longtemps. Il entra, jeta un regard dans la pièce bondée, puis il invita Rose à danser. La jeune femme accepta avec enthousiasme, ravie que ce bel étranger s'intéresse à elle.

Toute la soirée, elle dansa avec l'inconnu, qui n'invita personne d'autre. Rose n'avait pas une pensée ni un regard pour le pauvre Gabriel, son fiancé, qui passa la soirée sur sa chaise à les regarder tourner, enlacés. Mais voilà que minuit se mit à sonner... Le père Latulipe lança d'une voix ferme : « Ça suffit! On arrête la danse! Il est minuit. » Tout le monde arrêta de danser sans protester... sauf l'inconnu, qui murmura à Rose d'une voix charmeuse : « Juste une dernière danse, ma Rose... » Rose était déchirée. Elle était envoûtée par cet homme si beau avec lequel elle aurait tant aimé continuer à danser, mais elle savait aussi que le carême commençait à minuit et que poursuivre la danse serait un péché... Elle décida d'arrêter... mais elle n'y parvint pas. Ses pieds semblaient ensorcelés et continuaient de s'agiter contre sa volonté.

Lorsque le douzième coup de minuit retentit, l'étranger éclata d'un grand rire. Il se pencha vers Rose et lui donna un baiser. Quand ses lèvres touchèrent celles de Rose, des étincelles jaillirent. La maison des Latulipe prit feu. Heureusement, les convives parvinrent à sortir de la demeure en flammes...

Le lendemain matin, on aperçut Rose Latulipe rôdant autour de la maison en cendres. Ses cheveux étaient devenus entièrement blancs. En une seule nuit, la pauvre avait vieilli de cinquante ans et avait complètement perdu la raison. Tout le monde au village comprit aussitôt que l'inconnu n'était nul autre que le diable, venu pour inciter les gens à danser passé minuit. Il avait gardé son chapeau pour cacher ses cornes et ses gants pour cacher ses griffes...

Depuis, dans différentes régions du Québec, on raconte la triste histoire de Rose Latulipe. Dans certains récits, la grand-mère de Rose sauve sa petite-fille grâce à son chapelet ou à de l'eau bénite. Dans d'autres, Rose s'en va droit en Enfer. Ce qui est sûr, c'est que la coquette est bien punie d'avoir dansé avec le diable.

[Retour](#)