

**PROJET D'ECRITURE SUR LES LEGENDES D'UN LIEU
PLEIN AIR DE LA REGION**



Objectif : Expliquer à l'aide d'une légende d'où vient l'origine du nom, d'un lieu de plein air de ta région.

Par exemple : *La corne du diable, le trou de la fée, montagne des cygnes la vallée des fantômes, le cap à l'aigle, le lac saxophone.*

ACTIVITE D'AMORCE :

Conte d'une légende en plein air avec Quenté Sanchez; les Papinachois.

Lecture d'une légende du Québec et explications du projet par Julie Turcotte.

DIFFUSION :

Tu seras invité(e) à lire ta légende et l'illustrer à l'aide de :

Qu'est-ce qu'une légende?

La légende est une histoire inventée généralement pour expliquer un phénomène naturel. Les personnages, les lieux et le temps sont rattachés à des faits historiques connus. Toutefois, ces faits connus ont été transformés, déformés, embellis ou amplifiés. **La légende** a pour particularité principale de mélanger constamment le vrai et le faux. C'est d'ailleurs grâce à ces éléments que le conteur tente de convaincre son public de la véracité de ce qu'il raconte. À ces éléments réels en sont joints d'autres plus mystérieux (loup-garou, fantôme, diable, etc.).

Référence : Allô prof

EXEMPLE :

Pourquoi la grotte de Desbiens s'appelle le trou de la fée?

Explications imaginaires :

Je pense que c'est parce qu'une fée y habitait il y a très très longtemps. Elle faisait la lumière avec ses ailes et les villageois avaient l'impression que c'était des lanternes qui éclairaient la grotte.

Informations trouvées :

La fameuse grotte du Trou de la fée, à Desbiens est formée de trois chambres de dimensions différentes. Lorsqu'on y fait une visite on y voit également la coloration sur la paroi



rocheuse. Il y a très longtemps cette coloration sur la paroi est apparue comme une image de fée aux yeux des hommes de la région qui s'étaient cachés dans la caverne pour éviter la conscription pendant la Seconde Guerre mondiale. C'est l'apparition de cette fameuse fée qui leur aurait indiqué la fin des hostilités.

Hypothèse imaginaire du nom de l'endroit :

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Informations trouvées sur ce lieu :

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Plan de ma légende



Début de l'histoire :

QUAND : Je situe mon histoire dans le temps, à quel moment, en quelle année elle se déroule?



OÙ : Je présente le lieu en utilisant les informations réelles que j'ai apprises sur cet endroit. ↓

QUI : Je présente le personnage principal réel ou imaginaire en mentionnant des aspects physiques et des traits de caractère de celui-ci.



Milieu de l'histoire :

QUOI : Je raconte la légende de l'origine de ce lieu en prenant soin de mélanger des éléments fictifs ou réels.

Quel est le problème, l'élément perturbateur, nomme une péripétie qui arrive, comment réagit le personnage principal? Est-ce qu'il a des alliés? Des ennemis?

Fin de l'histoire :



POURQUOI : Je termine en donnant l'explication la plus plausible possible de l'origine du nom de ce lieu.

Finalemment,

Finalemment,
