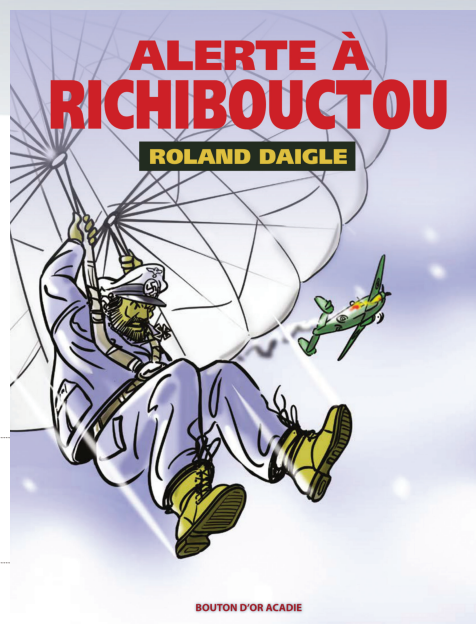


Fiche pédagogique

NIVEAUX ÉLÉMENTAIRE ET SECONDAIRE



Titre

Alerte à Richibouctou

Auteur et illustrateur

Roland Daigle

Éditeur

Bouton d'or Acadie

Genre

bande dessinée
48 pages

Thématique principale

La présence peu connue de soldats allemands dans les provinces maritimes pendant la Deuxième Guerre mondiale.

Thématiques secondaires

Le courage, l'entraide, les occasions, dans un contexte inattendu, de réaliser un rêve.

Lectorat cible

10 ans et plus – élémentaire et secondaire

Résumé

Ce récit se déroule à Aldouane, au Nouveau-Brunswick, en 1943, donc pendant la Seconde Guerre mondiale¹. John aurait bien aimé être soldat et recevoir une croix de Victoria, comme son père qui lui a combattu lors de la Première Guerre mondiale. Mais la situation familiale ne lui permet pas de partir loin de chez lui. Un jour, son oncle Fred et lui se mettent en route pour la pêche à l'éperlan. Ils voient un avion militaire s'écraser, et un homme s'en échapper en parachute. Cette même nuit, ils sont capturés par le capitaine Otto von Muller, prisonnier allemand que transportait l'avion. Le capitaine les oblige à le conduire au phare de Richibouctou, où il compte envoyer un message radio à un sous-marin allemand. Ce message sera intercepté par une corvette canadienne et par l'Amirauté britannique. John, Fred et le gardien de phare, Vincent Daigle, auront besoin de courage et de sang froid afin de faire face au capitaine Otto von Muller et de protéger l'Acadie contre l'armée nazie. Dans ce récit d'aventure et de péripéties, John aura la chance de devenir le héros de guerre qu'il rêvait d'être... sans quitter l'Acadie !

Contexte et lieu de l'histoire

L'histoire se passe pendant la Seconde Guerre mondiale, mais en sol acadien : à Richibouctou et à Aldouane, au Nouveau-Brunswick. L'auteur a choisi de mettre en vedette l'environnement géographique de sa jeunesse dans un contexte historique peu connu : le rôle des communautés côtières des provinces maritimes lors de la Seconde Guerre mondiale. En guise de cadre, *Alerte à Richibouctou* décrit l'écrasement d'un avion de guerre dans la péninsule de l'Aldouane en 1943. Les trois personnes à bord de cet avion sont décédées. Le prisonnier que transportaient les aviateurs réussit à sauter en parachute, entraînant avec lui trois civils dans une guerre qui, en principe, se déroulait de l'autre côté de l'océan seulement.

Particularités du livre

Type de texte : bande dessinée

Structure et contenu de l'œuvre : Les visages des personnages dans cette bande dessinée sont très expressifs et attachants. Le texte est simple et facile à lire, même si le thème est complexe. Cette histoire plaira aux amateur(e)s d'histoire comme aux adolescent(e)s qui rêvent d'aventure. Surtout, la curiosité a de quoi être piquée, avec ce contexte historique si peu connu : le lectorat aura certainement envie de continuer à découvrir quelles autres aventures se sont déroulées en territoire canadien !

PHOTO © ALEXANDRE BOUDREAU



Biographie de l'auteur et illustrateur

Alerte à Richibouctou est la première bande dessinée de Roland Daigle. Né à Aldouane, au Nouveau-Brunswick, Roland a toujours rêvé d'être auteur et illustrateur d'une bande dessinée. Il a été technicien à Radio-Canada Acadie. Il a fait des études à l'Ontario College of Art and Design University (à Toronto), suivies d'un stage à l'Académie des Beaux-Arts de Tournai (en Belgique). *Alerte à Richibouctou* s'inspire des récits du père de Roland, un vétéran de la Seconde Guerre mondiale.

¹ L'enseignant(e), qui connaît le profil culturel de sa classe, pourra profiter pleinement de ce texte en étant conscient(e) des réactions possibles de ses élèves. Ainsi, le sujet peut être délicat pour les enfants d'origine allemande. Il est important pour ceux-ci et celles-ci de ne pas se sentir responsables de cette guerre. Leurs familles ont aussi souffert, notamment du viol de centaines de milliers de femmes allemandes par les Alliés, à la fin de la guerre. De la même manière, les enfants canadiens autochtones d'aujourd'hui ne sont pas responsables des pensionnats et autres politiques assimilatrices des Autochtones. Ce sujet peut aussi être délicat pour d'autres enfants immigrants qui ont vécu une guerre.

Activités pédagogiques

Prélecture

1. Titre de l'activité : La Seconde Guerre mondiale

Objectif : 1.1 Activer les connaissances antérieures sur la Seconde Guerre mondiale

1.2 Ajouter des connaissances en lien avec la Seconde Guerre mondiale

Matériel nécessaire :

- Première de couverture de la bande dessinée *Alerte à Richibouctou*
- Vidéos de référence [en ligne] :

« Pourquoi y a-t-il eu la Seconde Guerre mondiale ? »

www.youtube.com/watch?v=5BBG7LyoLo4

« La bataille de l'Atlantique de 1939 à 1945 »

www.canada.ca/fr/marine/services/histoire/service-naval-1910-2010/bataille-atlantique-1939-1945.html

« L'aviation canadienne et la Deuxième Guerre mondiale »

www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/aviation-royale-canadienne

(sections « Lancement de l'ARC », « Deuxième Guerre mondiale » et « Bravoure »)

« La guerre vient jusqu'au Canada »

www.museedelaguerre.ca/cwm/exhibitions/chrono/1931comes_to_canada_f.html

« Le Canada et la Deuxième Guerre mondiale »

www.museedelaguerre.ca/cwm/exhibitions/chrono/1931crisis_f.html

« Les prisonniers de l'Axe au Canada »

www.museedelaguerre.ca/cwm/exhibitions/newspapers/canadawar/prisoners_f.html

Mise en contexte : Ce ne sont pas tous les élèves qui ont entendu parler de la Seconde Guerre mondiale. Avant de lire *Alerte à Richibouctou*, il est important de situer cette bande dessinée dans le contexte de cette guerre. Dans cette activité, on part des connaissances des élèves pour ajouter de nouvelles idées.

Durée approximative : trois périodes de 40 à 50 minutes chacune

Nombre : groupe classe

Démarche :

1.3 Première période

- Demander aux élèves ce qu'ils connaissent de la Seconde Guerre mondiale. Comment cette guerre a-t-elle commencé ? Pourquoi ? Quels pays ont participé à cette guerre ? Est-ce que le Canada a participé ? Comment ? Écouter leurs explications.
- Regarder ensemble « Pourquoi y a-t-il eu la Seconde Guerre mondiale ? », à l'adresse : www.youtube.com/watch?v=5BBG7LyoLo4
- Poser les questions suivantes aux élèves afin de susciter une discussion :
 - Qu'est-ce que tu as appris en regardant cette vidéo ?
 - Qu'est-ce qui t'a surpris ?
 - Comment comprends-tu la Seconde Guerre mondiale maintenant ?
 - Quelles questions te poses-tu en lien avec le Canada et la Seconde Guerre mondiale ?
- Écouter leurs réponses.

- Expliquer aux élèves qu'ils vont explorer certains thèmes de la guerre abordés dans *Alerte à Richibouctou*, qui sera lu après les activités de prélecture. Voici les thèmes survolés :
 - la chronologie de la Seconde Guerre mondiale
 - les U-Boots (sous-marins)
 - les prisonniers allemands et le Canada
 - l'aviation canadienne et la Seconde Guerre mondiale
- Diviser la classe en groupes de 3 ou 4 élèves et assigner un thème à chacun des groupes, de façon à ce que chaque thème soit exploré par au moins un groupe.

1.4 Deuxième période

Expliquer aux élèves qu'ils disposent de cette période de 40 ou 50 minutes² pour s'informer sur leur thème et préparer une courte présentation (de 3 à 5 minutes chacune). Encourager les élèves à relever les renseignements qui les ont surpris et à terminer leur présentation avec des questions qu'ils se posent, suite à leur lecture. Cette présentation peut-être préparée dans PowerPoint, ou sous forme d'enregistrement audio, de pancarte, etc. À la prochaine période, ils présenteront ce qu'ils ont appris sur leur thème.

- Orienter chaque groupe vers le site Web le plus pertinent pour sa recherche (ou lui donner copie papier de l'article sur le site suggéré, si les élèves n'ont pas accès à Internet):

Groupe 1

« La bataille de l'Atlantique de 1939 à 1945 »

www.canada.ca/fr/marine/services/histoire/service-naval-1910-2010/bataille-atlantique-1939-1945.html

Groupe 2

« L'aviation canadienne et la Deuxième Guerre mondiale »

www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/aviation-royale-canadienne

(sections « Lancement de l'ARC », « Deuxième Guerre mondiale » et « Bravoure »)

Groupe 3

« La guerre vient jusqu'au Canada »

www.museedelaguerre.ca/cwm/exhibitions/chrono/1931comes_to_canada_f.html

Groupe 4

« Le Canada et la Deuxième Guerre mondiale »

www.museedelaguerre.ca/cwm/exhibitions/chrono/1931crisis_f.html

Groupe 5

« Les prisonniers de l'Axe au Canada »

www.museedelaguerre.ca/cwm/exhibitions/newspapers/canadawar/prisoners_f.html

1.5 Troisième période

Présentation des thèmes. Laisser un peu de temps entre chaque présentation pour interroger le groupe classe : « Qu'est-ce que vous avez appris ? », « Est-ce que vous vous posez des questions sur ce thème ? », etc.

² L'objectif, ici, est de bien comprendre le contexte de la bande dessinée. Néanmoins, il est possible de faire un projet plus complexe avec chaque thème, en jumelant cette activité à d'autres résultats d'apprentissage des programmes d'études. Dans ce cas, laisser aux élèves le soin de trouver eux-mêmes leurs sources de renseignement.

2. Titre de l'activité: Prédictions

Objectif: 2.1 Amener les élèves à prédire ce qui va se passer dans cette bande dessinée.

2.2 Situer Richibouctou sur une carte.

Matériel nécessaire:

- livre à l'étude
- ordinateur,
- écran de projection

Mise en contexte: Maintenant que les élèves possèdent plus de connaissances relativement à la Deuxième Guerre mondiale, il est temps d'examiner la couverture de la bande dessinée *Alerte à Richibouctou*. Pour ce faire, il faut également situer Richibouctou sur une carte.

Durée approximative: 50 minutes

Nombre: triades (partie A); groupe classe (partie B)

Démarche (Partie A):

- Inviter les élèves à former des triades. Leur montrer la première de couverture de la bande dessinée. Chaque triade devra remplir la fiche de prédiction, en annexe A, pendant environ 15 à 20 minutes. Donner une minute à chaque triade pour expliquer ses prédictions au reste de la classe. Si nécessaire, rappeler que faire des prédictions n'est pas une question de « vrai ou faux », mais de voir si l'imagination des élèves ressemble à celle de l'auteur ou si elle diffère.

Démarche (Partie B):

- Toujours à partir de la première de couverture d'*Alerte à Richibouctou*, interroger les élèves: « C'est où, Richibouctou? » Projeter à l'écran (ou demander à deux élèves de le faire) une carte géographique de Richibouctou. (Pour ce faire, taper « Richibucto », l'appellation officielle, dans Google ou tout autre moteur de recherche en ligne.) Expliquer aux élèves que la plupart des francophones écrivent « Richibouctou » mais que le toponyme officiel est Richibucto. Situé sur un territoire micmac, l'endroit s'appelait à l'origine Kitchipogte³.
- Donner aux élèves le temps de réfléchir et de nommer des indices géographiques qui pourraient situer Richibouctou (au Nouveau-Brunswick, près de la mer, l'océan Atlantique sépare Richibouctou de l'Europe, l'océan où les U-Boats ont joué un rôle important lors de la Deuxième Guerre mondiale, etc.).
- À défaut d'un accès à Internet, vous référer à la carte imprimée à l'intérieur de la bande dessinée (pages liminaires).

3 Gaudet, A. (1998). *Que signifient les noms indiens de ces villes et villages des provinces maritimes?* Tracadie-Sheila: La Grande Marée.

3. Titre de l'activité : La chronologie des événements

Objectif : 3.1 Créer une ligne du temps avec des événements de la bande dessinée *Alerte à Richibouctou*.

3.2 Ordonner les événements de l'histoire lue.

3.3 Effectuer un résumé de l'histoire lue.

Matériel nécessaire :

- livre à l'étude
- accès à Tiki-toki [en ligne] : www.tiki-toki.com/ (facultatif)

Mise en contexte : Dès la première page de la bande dessinée, on apprend que le jeune John « à Médée » voulait être soldat et recevoir la croix de Victoria, comme son père. À la toute dernière page, il reçoit la croix de Victoria... de son père. Dans cette activité, les événements et le courage de John seront expliqués sous forme de chronologie. Qui plus est, cette chronologie permet aux élèves de résumer l'histoire.

Durée approximative : une à deux périodes de 50 minutes chacune (selon l'âge des élèves)

Nombre : dyades ou triades, ou individuellement

Démarche :

- Cette activité se déroule une fois que les élèves ont lu le livre.
- Demander aux élèves : « Pourquoi John n'est-il pas devenu soldat ? » ; « À la fin de l'histoire, qu'est-ce que John reçoit ? »
- Puis, expliquer : « Pourtant, la croix de Victoria qu'il a reçue à la fin de l'histoire est réservée aux héros de la guerre. Quels événements sont survenus dans cette histoire pour qu'il reçoive la croix de Victoria alors qu'il était à Richibouctou ? »
- La discussion suggérée ci-dessus doit demeurer brève : c'est une simple mise en situation.
- En dyades ou en triades, les élèves prépareront une chronologie des événements (une ligne du temps). Voici la consigne :
 - choisir au moins 6 autres événements qui racontent l'histoire.
- Chaque dyade ou triade organisera la chronologie sur un carton ou dans Tiki-toki (www.tiki-toki.com/), et au gré de sa créativité (écriture, ajout de dessins, etc.).
- Exposer les chronologies dans la classe ou à l'ordinateur, afin de permettre à tout le groupe classe de voir l'œuvre de chacun.

Lecture

4. Titre de l'activité : Pour ajouter à la bande dessinée !

Objectif : 4.1 Développer l'imagination.

4.2 Développer des habiletés d'écriture.

4.3 Motiver les élèves qui aiment moins la rédaction.

Matériel nécessaire :

- livre à l'étude
- Annexe B

Mise en contexte : Dans l'histoire présentée par la bande dessinée, c'est le prisonnier allemand qui a survécu à l'accident qui est au centre des événements. Mais si les choses étaient différentes, comment l'histoire aurait-elle pu se dérouler ? Cette activité permet aux élèves d'imaginer une autre histoire de courage et de collaboration à partir de la même situation initiale.

Durée approximative : deux périodes de 50 minutes chacune

Nombre : individuellement

Démarche :

- Expliquer aux élèves que c'est à leur tour d'imaginer une histoire de collaboration et de courage différente de celle qu'ils ont lue.
- Demander aux élèves de relire les pages 1, 2 et 3 de la bande dessinée.
- Proposer la situation suivante :
Quand John et Fred arrivent près du site où l'avion s'est écrasé, il n'y a qu'un survivant : le capitaine canadien, gravement blessé. Malheureusement, une tempête s'installe rapidement à Richibouctou. Que font John et Fred ? Leur histoire devra aussi être une histoire de courage et de collaboration.
- Demander aux élèves de continuer la bande dessinée, à partir du moment où l'avion s'est écrasé, mais avec une tournure différente, comme celle décrite ci-dessus.
- Ils peuvent utiliser les modèles présentés à l'annexe B ou créer leurs propres modèles.

5. Titre de l'activité : La machine à déchiffrer

Objectif : 5.1 Développer des habiletés de recherche.

5.2 Encourager l'attention aux détails historiques dans un récit fictif.

5.3 Prendre connaissance de l'origine de l'ordinateur moderne.

Matériel nécessaire :

- livre à l'étude (ouvert en p. 18)
- ordinateur ou tablette
- photo ou projection de la machine de Turing [en ligne]:
https://fr.vikidia.org/wiki/Enigma#/media/File:Bombe_d%27Alan_Turing_%C3%A0_Bletchley_Park.jpg
- autre sites Web utiles :
<https://ici.radio-canada.ca/premiere/emissions/aujourd-hui-l-histoire/segments/entrevue/114169/enigma-nazis-encodage-alan-turing-scientifique-britannique-histoire>
www.1jour1actu.com/monde/enigma__machine__code-55087
www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/la-methode-scientifique-emission-du-jeudi-10-octobre-2019

Mise en contexte : La bande dessinée *Alerte à Richibouctou* comporte plusieurs faits réels de l'histoire de la Seconde Guerre mondiale. Certains de ces faits sont présents de façon très explicite, comme les U-Boots et la présence de prisonniers allemands au Canada. Mais d'autres faits historiques sont plus subtils. Cette activité permet de découvrir la contribution du mathématicien Alan Turing lors de la Seconde Guerre mondiale, et les retombées de cette contribution jusqu'à ce jour, à partir d'un dessin dans la bande dessinée.

Durée approximative : 50 minutes

Nombre : groupe classe ; dyades ou triades

Démarche :

- Demander aux élèves d'examiner la case qui montre une machine à déchiffrer les messages codés (page 18).
- Poser des questions afin de susciter une discussion sur cette case. Par exemple :
 - Que remarquez-vous de cette machine à déchiffrer des messages codés ?
 - Quelles questions vous posez-vous en regardant ce dessin ?
 - Cette histoire inventée se fonde sur des faits réels. Croyez-vous qu'une telle machine soit vraisemblable ou invraisemblable ? Expliquez-vous.
- Projeter à l'écran une photo de la machine de Turing [en ligne]:
https://fr.vikidia.org/wiki/Enigma#/media/File:Bombe_d%27Alan_Turing_%C3%A0_Bletchley_Park.jpg.
- Demander aux élèves d'expliquer si cette machine ressemble ou non à celle dessinée en page 18 de la bande dessinée. Leur demander ce qu'ils savent de cette machine. Puis leur dire que vous allez partir à la découverte de cette machine.
- Demander aux élèves, groupés en dyades ou en triades, de trouver le plus de renseignements possible sur la machine de Turing (en environ 20 minutes) Les groupes devront partager leurs découvertes avec la classe⁴. Donner des suggestions de mots clés pour la recherche en ligne, comme « Alan Turing », « Enigma », etc. ou de sites Web utiles (voir la section « Matériel » de cette activité).

⁴ Variation : complexifier le projet de recherche en suivant les mêmes étapes, mais en allouant plus de temps à la recherche et à la présentation.

- Une fois les 20 minutes écoulées, les groupes partagent ce qu'ils ont appris. Ils devraient avoir découvert certains des faits suivants: les Nazis avaient un système de codage très complexe nommé Enigma; Alan Turing est responsable d'avoir développé sa machine pour déchiffrer les messages codés des Nazis; Turing travaillait pour les services secrets britanniques; les historiens estiment que sans la machine de Turing, la guerre aurait duré deux années de plus, et aurait fait des millions de victimes supplémentaires; la machine de Turing est le premier super-ordinateur; Alan Turing est considéré comme un des pères de l'informatique; il n'a reçu aucune reconnaissance pour son travail parce qu'il était homosexuel (l'homosexualité allait à l'encontre de la loi à cette époque).
- Terminer l'activité en demandant aux élèves :
 - Est-ce que vous pensez que Roland Daigle, l'auteur de la bande dessinée, a fait beaucoup de recherches avant d'écrire son histoire? Expliquez-vous. (L'idée est d'amener les élèves à prendre conscience que même la plus simple case de bande dessinée contient des faits historiques – parfois dans le texte, parfois dans l'illustration.)

Réaction à la lecture

6. Titre de l'activité : Les Acadiens et la Seconde Guerre mondiale

Objectif : 6.1 Développer l'esprit critique.

6.2 Découvrir des peuples marginalisés lors de la Seconde Guerre mondiale.

Matériel nécessaire : vidéo « Les grands oubliés : les Acadiens et la Seconde Guerre mondiale » [en ligne] :

<https://semaineacadienne.net/index.php/unpeudhistoire/15-les-grands-oublies-les-acadiens-et-la-seconde-guerre-mondiale>

Mise en contexte : Dans la bande dessinée *Alerte à Richibouctou*, le jeune John « à Médée » est un Acadien vivant au Nouveau-Brunswick. Cette activité va permettre de découvrir comment furent traités les Acadiens lors de la Seconde Guerre mondiale.

Durée approximative : 50 minutes

Nombre : petits groupes

Démarche :

- Expliquer aux élèves, s'ils ne sont pas déjà au courant, que les francophones de Richibouctou s'identifient fortement à l'Acadie .
- Expliquer que les Acadiens, comme le héros de la bande dessinée, parlent français. Dans la première partie de l'activité, les élèves découvriront comment les Acadiens ont été traités lors de la Seconde Guerre mondiale.
- Demander aux élèves de lire « Les grands oubliés : les Acadiens et la Seconde Guerre mondiale » [en ligne] : <https://semaineacadienne.net/index.php/unpeudhistoire/15-les-grands-oublies-les-acadiens-et-la-seconde-guerre-mondiale>.
- Demander aux élèves de surligner dans ce texte les phrases qui les surprennent ou qui exposent des faits qu'ils ne savaient pas.
- Les élèves discutent en triades de leurs réactions au texte. Afficher les questions suivantes pour nourrir la discussion :
 - Quelle est ta réaction face à ce que tu viens de lire ?
 - Qu'est-ce qui t'a surpris ?
 - Qu'est-ce qui a changé, selon toi, depuis la Seconde Guerre mondiale pour les Acadiens et les francophones du Canada ?
- En groupe classe, partager les idées principales des discussions.
- Pour aller plus loin :
 - Découvrir les autres groupes culturels vivant sur le territoire canadien qui ont été marginalisés ou traités de façon différente du groupe dominant lors de la Seconde Guerre mondiale ou après.
 - Expliquer aux élèves que d'autres groupes culturels ont eu la vie dure pendant la Deuxième Guerre mondiale au Canada, ou immédiatement après. Inviter les triades à effectuer une recherche sur ces autres groupes culturels canadiens qui se sont sentis marginalisés ou traités de façon injuste pendant ou après la Seconde Guerre mondiale.
- Pour la recherche, suggérer la lecture de *Les minorités ethniques pendant les guerres mondiales*, [en ligne] https://cha-shc.ca/_uploads/5c3758becac51.pdf, et de *Les peuples autochtones et les guerres mondiales*, [en ligne] <https://thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/les-peuples-autochtones-et-les-guerres-mondiales>.
 - Demander aux triades de présenter leurs résultats de recherche devant la classe.

Réaction à la lecture

7. Titre de l'activité : Alerte à Richibouctou : la version baladodiffusion

Objectif : 7.1 Développer des habiletés de communication orale.

7.2 Adopter le ton et l'émotion appropriés au contexte.

7.3 Choisir des effets sonores appropriés.

Matériel nécessaire :

- livre à l'étude
 - ordinateur
 - outil de création de baladodiffusion (logiciel GarageBand* ou Audacity*)
 - micro multidimensionnel
 - différents objets pour le bruitage ou la création d'effets sonores (ou effets sonores puisés dans Internet)
- * gratuit sur Mac, tablette et plusieurs téléphones intelligents
** téléchargeable gratuitement en ligne

Mise en contexte : Les bandes dessinées sont un médium surtout visuel. Cette activité consiste à prendre une partie de la bande dessinée pour la transformer en récit audio, en baladodiffusion.

Durée approximative : 2 à 4 périodes de 50 minutes chacune (selon les détails exigés)

Nombre : groupes de 5 à 6 élèves

Démarche :

- Chaque groupe choisit une partie d'*Alerte à Richibouctou* qu'il veut transposer au format baladodiffusion. La consigne est que la bande audio produite par le groupe ne dépasse pas 15 minutes.
ou
- Assigner une section de la bande dessinée à chacun des groupes, de façon à ce que collectivement, toute l'histoire soit racontée à travers les baladodiffusions créées par les élèves.
- Chaque groupe prépare la section qu'il devra enregistrer. Il faut désigner un responsable des effets sonores (musique de fond et bruitage : pas dans la neige, avion, océan, etc.). Cette personne devra utiliser des objets, jouer la musique ou utiliser des effets sonores libres de droits. Les effets sonores devraient enrichir le récit.
- Chaque groupe doit aussi choisir les comédiens qui joueront le rôle des personnages. Le texte est celui de la section de la bande dessinée choisie. Il est très important de bien répéter, pour adopter le ton et l'émotion appropriés aux mots et à la situation. Il se peut qu'une même personne joue le rôle de deux personnages, en changeant sa voix. Il est très important de faire des répétitions avant d'enregistrer.
- Chaque groupe doit aussi choisir un réalisateur, c'est-à-dire la personne qui va coordonner et inspirer les autres membres de l'équipe dans le but d'obtenir la meilleure baladodiffusion possible.
- Finalement, chaque groupe choisit un technicien du son. Le technicien du son doit s'assurer que toutes les personnes aient accès au micro, que le volume soit convenable, et peut faire le montage des bruits ou de la musique choisis par le responsable des effets sonores, si ces derniers sont numériques (plutôt que le faire en direct lors de l'enregistrement).
- Une fois la baladodiffusion terminée, on écoute celles des autres. Demander aux élèves de commenter :
 - Expliquez votre expérience de l'histoire comme bande dessinée et comme baladodiffusion. Quelles sont les différences ? Les similitudes ?
 - Qu'est-ce que vous avez appris en faisant cette activité ?

- Pour aller plus loin : pour souligner le Jour du Souvenir, le 11 novembre, un groupe d'élèves pourrait partager une baladodiffusion avec une autre classe (11 ans et plus), puis répondre aux questions des élèves. Après tout, vos élèves ont appris plusieurs choses relativement aux Acadiens, au Canada et à la Seconde Guerre mondiale.

Réaction à la lecture

8. Titre de l'activité : *Alerte à Richibouctou* : le film

Objectif : 8.1 Développer l'esprit de synthèse.

8.2 Stimuler la créativité.

Matériel nécessaire :

- livre à l'étude
- pancartes
- marqueurs ou peinture

Mise en contexte : La bande dessinée *Alerte à Richibouctou* pourrait être un film d'aventures, avec toutes ses péripéties. Pour cette activité, les élèves imagineront l'affiche qui pourrait annoncer le film *Alerte à Richibouctou*. Ils se feront à la fois artiste visuel et réalisateur.

Durée approximative : 50 minutes

Nombre : triades

Démarche :

- Expliquer aux élèves que leur tâche est d'imaginer que la bande dessinée *Alerte à Richibouctou* va devenir un film et qu'ils doivent en créer l'affiche publicitaire.
- Ensemble, énumérer les critères de création de cette affiche. Projeter à l'écran différentes affiches publicitaires de films, dont celle du film « Le jeu de l'imitation » (un film sur Alan Turing et la machine à décoder Enigma). Demander : « Ça prend quoi pour faire une bonne affiche ? », « C'est quoi, le but d'une affiche de film ? », « Est-ce que quelqu'un pourrait donner un contre-exemple ? »
- Chaque triade doit créer une affiche en prenant soin de respecter les critères déterminés précédemment. Par exemples :
 - L'illustration sera différente de celle du livre.
 - Le titre sera le même, ou un nouveau titre inventé.
 - L'affiche devra attirer les amateurs de films d'aventures.
 - L'affiche devra porter le nom du réalisateur et des acteurs principaux.
 - L'affiche devra porter le logo et le nom de l'entreprise de production cinématographique (fictive).
- Avant la création, les élèves doivent se poser les questions suivantes :
 - Est-ce que cette affiche va intéresser les amateurs de films d'aventures ? Pourquoi ?
 - Comment est-ce que cette affiche représente l'histoire ?
 - Pourquoi les acteurs indiqués ont-ils été choisis ?
- Afficher les créations dans la classe et prendre quelques minutes pour en discuter.
- Rassemblez tous les dessins.
- Demandez aux enfants de les mettre en ordre, suivant le déroulement de l'histoire.
- Relisez l'histoire pour valider ensemble l'ordre choisi par les enfants.

ANNEXE A

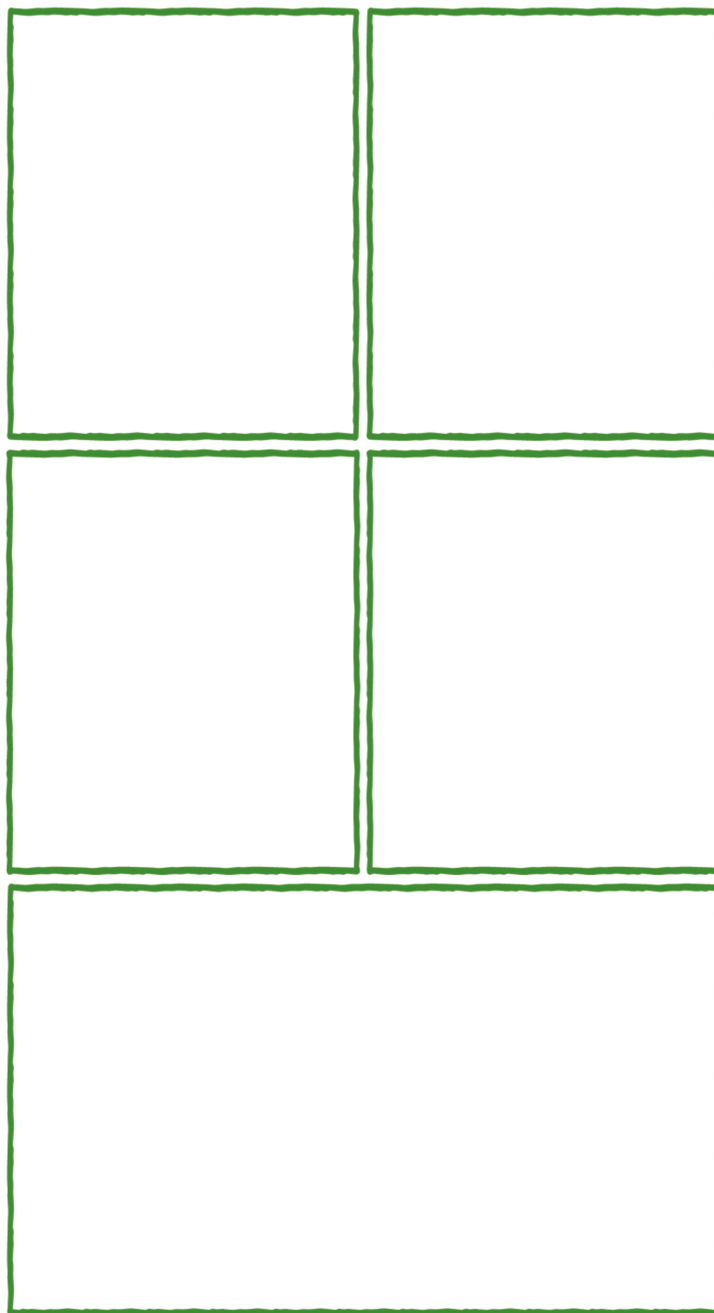
Alerte à Richibouctou

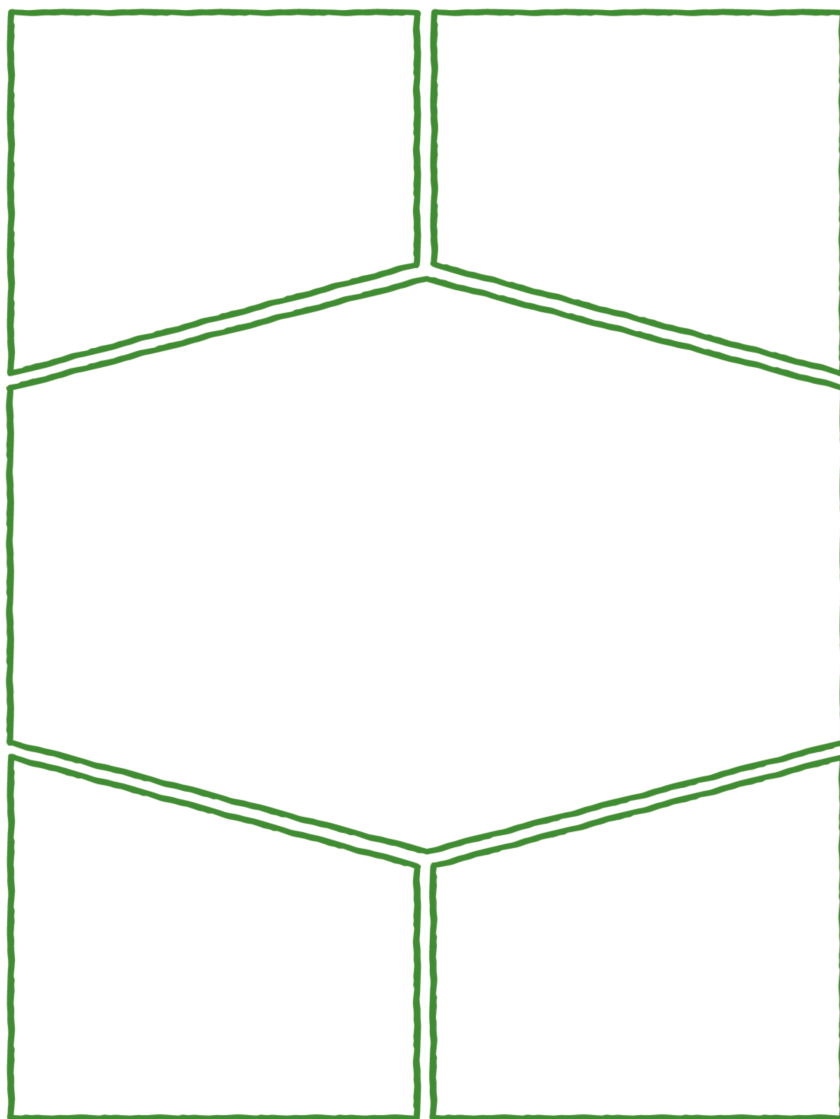
1. À partir de la première de couverture de la bande dessinée, fais des prédictions.

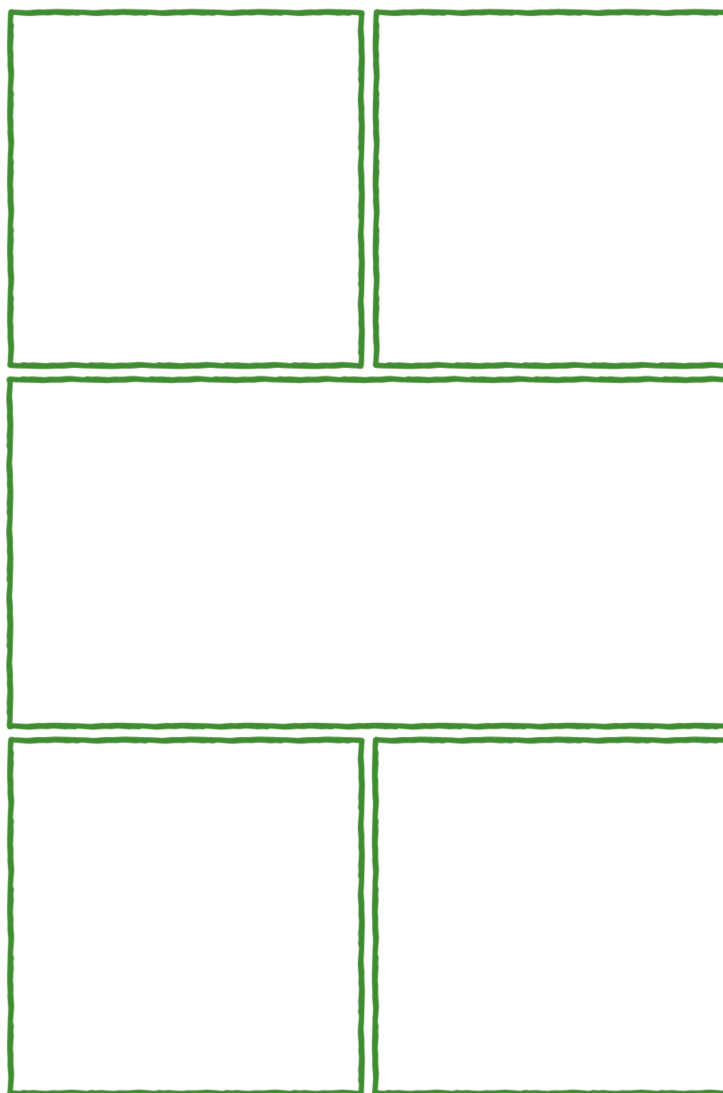
Ce que je remarque	
Je me questionne	
Que va-t-il se passer dans cette bande dessinée ?	

Autre suggestion pour cette activité :

Créer un autre tableau à trois rangées (mêmes thématiques de prédiction : « Ce que je remarque », « Je me questionne », « Que va-t-il se passer ? ») pour toute la classe, et demander aux élèves de remplir le tableau à l'aide de réponses qu'ils auront écrites sur des bouts de papiers ou des notes adhésives. Un tableau au mur peut faire l'affaire aussi. Les élèves et l'enseignant(e) peuvent voir en même temps les réponses de tout le monde, pour une vue d'ensemble de la pensée des lecteurs et lectrices. Les élèves verront à quel point la pensée est différente ou semblable d'une personne à l'autre. L'enseignant(e) verra rapidement ce qui capte l'intérêt des élèves, s'il y a des points communs. En bougeant dans la classe, les élèves auront tendance à vouloir participer activement.







Notes

Voici la liste des fiches pédagogiques disponibles :

Niveau élémentaire (maternelle à 6^e année)

1. *Ma maman toute neuve*, Josée Larocque, Bouton d'or Acadie
2. *Les voyages de Caroline*, Rosemary Doyle, Éditions L'Interligne
3. *Les trois cochons et le mystérieux visiteur*, Raymond La Flèche, Apprentissage Illimité Inc.
4. *Quand on était seuls*, David A. Robertson, Éditions des Plaines
5. *Monica-Claire au Festival du Voyageur*, Ginette Fournier, Éditions des Plaines
6. *La faune dans ta cour arrière*, Centre de réadaptation Wildlife Haven, Apprentissage Illimité Inc.
7. *Maïta*, Esther Beauchemin, Éditions Prise de parole
8. *Madame Adina*, Alain Cavenne, Éditions L'Interligne
9. *Noé et Grand-Ours : Une aventure au Yukon*, Danielle S. Marcotte & Francesca Da Sacco, Éditions des Plaines
10. *Sans Nimâmâ*, Melanie Florence, Éditions des Plaines*
* convient également au niveau secondaire
11. *La cabane*, Katia Canciani, Bouton d'or Acadie

Niveau secondaire (7^e à 12^e année)

1. *Pierre, Hélène et Michael*, suivi de *Cap Enragé*, Herménégilde Chiasson, Éditions Prise de parole
2. *Oubliez*, Sylvie Bérard, Sylvie Bérard, Éditions Prise de parole
3. *Sur les traces de Champlain*, Collectif d'auteurs, Éditions Prise de parole
4. *À grandes gorgées de poussière*, Myriam Legault, Éditions Prise de parole
5. *Pourquoi pas ?*, Mylène Viens, Éditions David
6. *Frédéric*, Hélène Koscielniak, Éditions L'Interligne
7. *Mauvaise mine*, Micheline Marchand, Éditions L'Interligne
8. *La première guerre de Toronto*, Daniel Marchildon, Éditions David
9. *Un moine trop bavard*, Claude Forand, Éditions David
10. *178 secondes*, Katia Canciani, Éditions David
11. *iPod et minijupe au 18^e siècle*, Louise Royer, Éditions David
12. *Culotte et redingote au 21^e siècle*, Louise Royer, Éditions David
13. *Un pépin de pomme sur un poêle à bois*, Patrice Desbiens, Éditions Prise de parole
14. *À tire d'ailes*, Sonia Lamontagne, Éditions Prise de parole
15. *L'enfant-feu*, Michèle Vinet, Éditions Prise de parole
16. *La machine à beauté*, Robert Bellefeuille, Éditions Prise de parole
17. *Maïta, Esther Beauchemin*, Éditions Prise de parole
18. *On n'sait jamais à quoi s'attendre*, Hélène Koscielniak, Éditions L'Interligne
19. *Le petit Abram*, Philippe Simard, Éditions L'Interligne
20. *À l'aube du destin de Florence*, Karine Perron, Éditions L'Interligne
21. *7 générations*, David Alexander Robertson & Scott B. Henderson, Éditions des Plaines
22. *Nanuktaiva*, Gilles Dubois, Éditions David
23. *Cadavres à la sauce chinoise*, Claude Forand, Éditions David
24. *Amphibien*, Carla Gunn, Éditions Prise de parole
25. *Le lac aux deux falaises*, Gabriel Robichaud, Éditions Prise de parole
26. *Afghanistan*, Véronique-Marie Kaye, Éditions Prise de parole



■ Pour accéder à toutes nos fiches pédagogiques et les télécharger gratuitement, consultez :

Éditions
BOUTON D'OR ACADIE

boutondoracadie.com

■ Pour renseignement :

Hugo Thivierge, agent de développement du REFC
pedago@refc.ca • 613-562-4507 poste 277

Léonore Bailhache, chargée de projets Éditions Bouton d'Or Acadie
communications@boutondoracadie.com • 506-382-1367

Conception : Hélène Devarennès • Consultation pédagogique : Caroline Boivin Dutrisac, EAO
Révision linguistique : Eva Lavergne • Graphisme : Olivier Lasser