

GUIDE D'ANIMATION



EN SONS
ET EN IMAGES



À VOS MARQUES,
PRÊTS, PARTEZ!



ÇA FAIT PARTIE
DE LA VIE!



À VOS
FOURNEAUX!



DES HISTOIRES
À N'EN PLUS FINIR...

TABLE DES MATIÈRES

	Mise en contexte	2
	Quelques informations avant de commencer	3
SECTION 1	EN SONS ET EN IMAGES	4
	Dis-moi c'est quoi ta toune	5
	Le gars des vues	6
	Chante-moi la pomme	7
	Fan club	8
SECTION 2	À VOS MARQUES, PRÊTS, PARTEZ!	9
	Passe-moi la puck!	10
	Que les meilleurs gagnent!	11
	Parcours d'athlète	13
	Et c'est le but!	14
SECTION 3	ÇA FAIT PARTIE DE LA VIE!	15
	Mêlé comme un jeu de cartes!	16
	Quel est le mot de passe?	17
	Tu comprends-tu?	18
	Pouvez-vous répéter la question?	19
SECTION 4	À VOS FOURNEAUX!	20
	À la bonne franquette	21
	Le temps d'un café	22
	À la soupe!	23
	Beau, bon, pas cher	24
SECTION 5	DES HISTOIRES À N'EN PLUS FINIR	25
	Une histoire à dormir debout	26
	Alexis le Trotteur	27
	Raconte-moi une salade!	28
	L'histoire dont vous êtes le héros	29
	Conclusion et remerciements	30

MISE EN CONTEXTE

Les établissements scolaires de la Mauricie accueillent de plus en plus d'étudiantes et d'étudiants provenant de l'international. Bien qu'elles parlent le français, ces personnes peuvent avoir de la difficulté à comprendre l'accent québécois ainsi que certains termes couramment utilisés par leurs camarades locaux. Pour plusieurs, ces défis linguistiques représentent un obstacle important à leur réussite scolaire ainsi qu'à leur intégration dans la communauté étudiante.

Dans ce contexte, la TREM et ses partenaires croient que l'animation d'activités interculturelles dans les milieux scolaires, où les communautés étudiantes locales et internationales se côtoient, est un moyen efficace pour les étudiantes et étudiants internationaux de développer leur oreille au lexique et à l'accent québécois, en plus de leur donner le goût du français. C'est donc dans cette optique que la trousse *Bienvenue ICI(tte)*, incluant ce guide d'animation, a été développée.

Ainsi, concrètement, les activités proposées dans ce guide vous permettront de :

- Faciliter la mise en place d'animations interculturelles ;
- Favoriser le maillage entre les étudiantes et étudiants internationaux et locaux et améliorer le climat scolaire ;
- Donner le goût du français aux étudiantes et étudiants, tant internationaux que locaux.

En plus du guide d'animation, voici les livres et les jeux que vous retrouverez dans la trousse *Bienvenue ICI(tte)*, ayant inspiré plusieurs des activités :

- Livre *337 expressions québécoises à dévorer*, de Claire Armange, publié aux Éditions Ellipses en 2020
 - Le livre en format numérique est également disponible gratuitement sur le site de Bibliothèques et archives nationales du Québec (Banq.qc.ca)
- Livre *Les meilleurs contes fantastiques du Québec du XIX^e siècle*, d'Aurélien Boivin, publié aux Éditions FIDES en 2003
- Jeu *Dialecte PUR*, développé par Stratégie Carrière (StrategieCarriere.org)
- Jeu *On jase là*, développé par la TREM (trem.ca)
- Jeu *Imagidés*, disponible en magasin

Il n'est pas nécessaire de posséder ce matériel pour animer les activités proposées dans le guide d'animation. D'autres livres et d'autres jeux de discussion similaires peuvent être utilisés.

Finalement, bien que toutes les activités puissent se réaliser dans le plaisir avec un groupe composé uniquement d'étudiantes et d'étudiants locaux ou, à l'inverse, composé uniquement d'étudiantes et d'étudiants internationaux, il est fortement recommandé de former des groupes mixtes, intégrant ces deux clientèles. La mixité permet de faciliter l'atteinte de l'objectif, soit de donner le goût du français à l'ensemble des étudiantes et étudiants. Cette recommandation s'applique également à l'intérieur des activités lorsque ces dernières requièrent de former des équipes.

QUELQUES INFORMATIONS AVANT DE COMMENCER

Les activités proposées dans ce guide sont présentées en 5 sections thématiques :

Section 1 : En sons et en images

Section 2 : À vos marques, prêts, partez !

Section 3 : Ça fait partie de la vie

Section 4 : À vos fourneaux !

Section 5 : Des histoires à n'en plus finir...

Pour chaque activité proposée, vous trouverez des symboles qui indiquent différentes informations.

DURÉE

- Temps estimé pour la durée de l'activité en présence des participantes et participants.

NIVEAU DE COMPLEXITÉ DE L'ACTIVITÉ

- Les 3 niveaux de difficulté inscrits dans ce guide sont basés sur 2 facteurs :
 - Le niveau de compréhension du français qui est nécessaire à la réalisation de l'activité.
 - Le niveau d'autonomie nécessaire à la réalisation de l'activité. Par exemple, la rédaction d'un texte de manière individuelle à l'intérieur de l'activité a un niveau de difficulté plus grand qu'une activité de discussion en groupe.
- Les niveaux de difficulté sont inscrits simplement à titre indicatif. Il est toujours possible d'adapter l'activité au niveau du groupe.

LES COMPÉTENCES LINGUISTIQUES TOUCHÉES

Ces icônes identifient les compétences linguistiques travaillées à travers chaque activité.



- **La compréhension orale :** la capacité d'écouter et de comprendre des messages oraux dans la langue cible.



- **L'expression orale :** la capacité de s'exprimer clairement et efficacement dans des situations de communication orale.



- **La compréhension écrite :** la capacité de lire et de comprendre des textes écrits.



- **L'expression écrite :** la capacité de rédiger des textes clairs et bien structurés.

Toutes les activités contiennent également des informations telles que le matériel à préparer, un court descriptif et le déroulement. Dans certains cas, des propositions de variantes et d'idées pour aller plus loin sont également faites.



SECTION 1

EN SONS ET EN IMAGES

La musique et le cinéma sont des arts qui, ensemble, donnent vie à des histoires, amplifient les émotions, et marquent notre mémoire de moments inoubliables. Mais au-delà des images et des mélodies, ces arts sont également des sources d'expressions et de vocabulaire riches et variés, qui font partie de notre culture quotidienne. En effet, au Québec, le langage associé à la musique et au cinéma est empreint de créativité, d'humour et d'images évocatrices. Les activités proposées dans cette section permettront aux étudiantes et étudiants d'échanger et de s'amuser avec les mots. Préparez-vous à plonger dans un univers où la langue et l'art se rencontrent pour créer une expérience empreinte de découvertes culturelles et d'apprentissages ludiques. Que le spectacle commence!

1

2

3

4

1

2

3

4

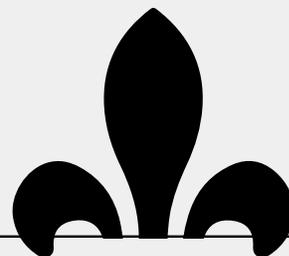
AU MENU

Dis-moi c'est quoi ta toune

Le gars des vues

Chante-moi la pomme

Fan club



DIS-MOI C'EST QUOI TA TOUNE



DESCRIPTIF

Dans le cadre de cette activité, les personnes participantes seront amenées à écouter une chanson québécoise dans laquelle elles auront à identifier les expressions et les mots qu'elles ne comprennent pas afin d'en discuter en groupe. La visualisation à l'écran des paroles de la chanson permettra également aux personnes participantes de s'approprier la façon dont les mots sont écrits.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Un ordinateur, un écran et des haut-parleurs pour permettre d'écouter et de visualiser les paroles d'une chanson sur la plateforme YouTube
- Une copie par personne du texte de la chanson choisie
- Des crayons

15 minutes

Niveau 1

DÉROULEMENT

- En référence à son titre, introduisez l'activité en définissant ce que signifie le mot *toune* :
 - Au Québec, une *toune* désigne une chanson.
- Sur la plateforme YouTube, choisissez une chanson d'une artiste québécoise ou d'un artiste québécois que vous connaissez, en prenant soin de sélectionner une version dans laquelle les paroles sont affichées. Optez pour une chanson adaptée au niveau de votre groupe, par exemple :
 - *Fou n'importe où*, de Daniel Bélanger
 - *L'amour, c'est pas pour les peureux*, de Vincent Vallières
 - *Toune d'automne*, des Cowboys Fringants
- Distribuez une feuille vierge et un crayon à l'ensemble des personnes du groupe et demandez-leur d'y inscrire les expressions ou les mots qu'elles ne comprennent pas ou sur lesquels elles s'interrogent pendant l'écoute de la chanson.
- Démarrez la vidéo et laissez-la défiler jusqu'à la fin.
- À tour de rôle ou à main levée, invitez les personnes à nommer leurs questionnements par rapport à la chanson et laissez les autres tenter d'y répondre.
- Concluez l'activité en discutant en groupe du niveau de langage utilisé dans la chanson. Est-ce un langage familier ou un langage soutenu ?

POUR ALLER PLUS LOIN

En suivant le même déroulement, invitez une étudiante ou un étudiant international à présenter une chanson francophone de son pays.

LE GARS DES VUES

15 minutes

Niveau 2

DÉROULEMENT

- En référence à son titre, introduisez l'activité en définissant ce que signifie l'expression courante *Arrangé avec le gars des vues* :
 - Une *vue* au Québec fait référence à un *film*. L'expression *Arrangé avec le gars des vues* vient de l'époque où le projectionniste dans une salle de cinéma, appelé le gars des vues, contrôlait les films projetés. Aujourd'hui, l'expression familière *Arrangé avec le gars des vues* signifie, de manière humoristique, qu'une situation a été manipulée en coulisses pour obtenir un résultat précis.
- Sur la plateforme YouTube, choisissez la bande-annonce d'un film québécois, par exemple :
 - *Ru*, de Charles-Olivier Michaud
 - *1995*, de Ricardo Trogi
 - *La petite et le vieux*, de Patrice Sauvé
- Divisez le groupe en équipes de 2, en jumelant les étudiantes et étudiants locaux avec des étudiantes et étudiants internationaux.
- Distribuez une feuille vierge et un crayon à chacune des personnes du groupe et demandez-leur d'y noter, pendant le visionnement, des éléments de la bande-annonce à faire ressortir pour imaginer la fin du film.
- Visionnez la bande-annonce.
- Laissez quelques minutes aux personnes de chaque équipe pour qu'elles puissent discuter ensemble afin d'imaginer à quoi pourrait ressembler la fin de l'histoire présentée brièvement dans la bande-annonce.
- Invitez les équipes à partager le fruit de leurs réflexions avec le groupe.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Organisez le visionnement complet du film présenté dans la bande-annonce.
- Visionnez des courts métrages ou des documentaires, disponibles gratuitement sur le site web de l'Office national du film du Canada (onf.ca) et invitez les personnes participantes à en faire un résumé par écrit ou une critique constructive.



DESCRIPTIF

Dans le cadre de cette activité, les personnes participantes seront amenées à visionner la bande-annonce d'un film québécois et, par la suite, à imaginer la fin du long-métrage. L'activité permettra aux personnes de développer leur compréhension orale en plus de faire connaître la culture québécoise aux étudiantes et étudiants internationaux, mais également aux étudiantes et étudiants locaux.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Un ordinateur, un écran et des haut-parleurs pour permettre d'écouter et de visionner une bande-annonce sur la plateforme YouTube
- Des feuilles vierges et des crayons

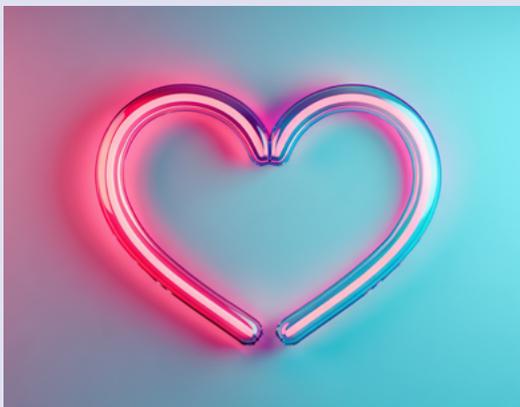
CHANTE-MOI LA POMME!

15 minutes

Niveau 2

DÉROULEMENT

- Introduisez l'activité en définissant ce que signifie l'expression *Chanter la pomme*:
 - L'expression *Chanter la pomme* est une expression québécoise qui signifie courtiser quelqu'un ou lui faire la cour de manière romantique ou galante, en utilisant des paroles flatteuses ou en le complimentant avec charme.
- Divisez le groupe en équipes de 2, en jumelant les étudiantes et étudiants locaux avec des étudiantes et étudiants internationaux.
- Distribuez une feuille vierge et un crayon par équipe et invitez chacune d'elles à piger 2 cartes du jeu *Dialecte PUR*.
- Demandez aux équipes d'écrire un court texte romantique, par exemple un poème, une chanson ou une lettre d'amour, qui devra inclure les expressions ou les mots indiqués sur les 2 cartes pigées.
- À tour de rôle, invitez chaque équipe à présenter le fruit de son travail au groupe.
- Concluez en discutant en groupe des défis rencontrés, mais surtout des expressions et des mots découverts au cours de l'activité.



DESCRIPTIF

Il ne faut pas nécessairement avoir la note juste pour chanter la pomme, mais plutôt savoir manier les mots avec adresse pour faire la cour de manière romantique! Les personnes participant à cette activité seront invitées à écrire un court texte en français (poème, chanson, lettre) visant à séduire quelqu'un, en incluant des expressions québécoises ou des mots pigés au hasard.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Les cartes du jeu *Dialecte PUR*
- Des feuilles vierges et des crayons

FAN CLUB



DESCRIPTIF

Dans cette activité, chaque personne participante aura l'occasion de présenter une ou un artiste emblématique de son pays, que ce soit une chanteuse ou un chanteur, une ou un peintre, une écrivaine ou un écrivain, une actrice ou un acteur ou toute autre personne œuvrant dans le milieu culturel. À travers cet exercice, les personnes apprendront à structurer un court texte descriptif, développeront leurs compétences de présentation orale et découvriront de nouvelles cultures à travers le prisme de l'art.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Des ordinateurs pour permettre la recherche
- Des feuilles vierges et des crayons

30 minutes

Niveau 3

DÉROULEMENT

- Présentez l'objectif de l'activité tel que décrit dans le descriptif.
- Demandez aux personnes d'identifier une ou un artiste emblématique de leur pays qu'elles souhaitent faire découvrir au groupe.
- Invitez-les à rédiger un court texte qui présente l'artiste. Le texte doit inclure idéalement les éléments suivants :
 - Le nom de l'artiste et une brève biographie
 - Les œuvres les plus célèbres ou caractéristiques de l'artiste
 - Les raisons pour lesquelles l'artiste est important pour leur culture
 - Une anecdote ou un fait intéressant sur l'artiste ou son œuvre
- Une fois les textes rédigés, encouragez chaque personne à lire son texte à voix haute et à présenter des images ou des extraits d'œuvres pour enrichir l'exposé.
- Concluez l'activité en discutant en groupe des apprentissages réalisés au cours de l'activité.

VARIANTE

Adaptez l'activité au niveau de fluidité en français des étudiantes et étudiants internationaux. Il est possible de réaliser l'activité en omettant la rédaction d'un texte complet, en misant plutôt sur le développement des compétences en expression orale, guidé par une prise de notes.

POUR ALLER PLUS LOIN

Dans le cadre d'une activité de type *bibliothèque vivante*, invitez une ou un artiste local à partager son histoire, son expérience et ses œuvres avec le groupe.

SECTION 2

À VOS MARQUES, PRÊTS, PARTEZ!

Le sport, en plus d'être une activité physique essentielle pour notre bien-être, est aussi un univers riche en langage coloré et en expressions, qui reflète la culture et l'humour d'une communauté. Au Québec, le vocabulaire sportif est rempli de termes vivants et imagés qui ajoutent une touche unique à la façon dont nous parlons de l'action sur le terrain, des émotions liées à la victoire ou à la défaite, et des moments mémorables qui unissent les passionnés. Les activités proposées dans cette section permettront aux étudiantes et étudiants d'entrer dans cet univers linguistique où la passion pour le sport et l'amour des mots se rencontrent pour un moment d'apprentissage et de plaisir partagé!

AU MENU

1

Passe-moi la puck!

2

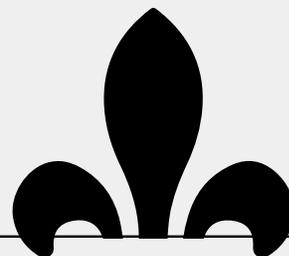
Que les meilleurs gagnent!

Parcours d'athlète

3

4

Et c'est le but!



PASSE-MOI LA PUCK!



DESCRIPTIF

Le sport national des Québécoises et Québécois est sans aucun doute le hockey, ce sport d'hiver qui suscite les passions et qui se transmet de génération en génération. Né sur les patinoires, le vocabulaire qui s'y rattache a peu à peu dérivé vers la rue et s'utilise désormais dans de nombreux contextes. Cette activité permettra aux personnes participantes de discuter de quelques-unes de ces expressions, et de faire le parallèle avec les sports nationaux des pays d'origine des étudiantes et étudiants internationaux.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Un ordinateur, un écran et des haut-parleurs pour permettre d'écouter et de visualiser une vidéo de la chanson *Le But* du groupe Loco Locass sur la plateforme YouTube
- Une copie par personne du texte de la chanson
- Le livre *337 expressions québécoises à dévorer*, Thème 14 —Le hockey (facultatif)

15 minutes

Niveau 2

DÉROULEMENT

- Introduisez l'activité en indiquant quelques raisons pour lesquelles le hockey est considéré comme le sport national des Québécoises et Québécois, entre autres :
 - L'histoire moderne du hockey commence véritablement au Canada, où le sport s'est développé à la fin du XIX^e siècle. En 1875, le premier match de hockey sur glace avec des règles organisées a eu lieu dans un aréna à Montréal.
 - Le Québec a une histoire particulièrement riche en hockey, avec des équipes emblématiques comme le Canadien de Montréal (fondé en 1909) et des joueurs légendaires tels que Maurice *Rocket* Richard, Jean Béliveau, et Guy Lafleur. Le sport est profondément enraciné dans la culture québécoise et est devenu bien plus qu'un simple jeu, il est un symbole de fierté et de passion pour le peuple québécois.
- Distribuez une copie du texte de la chanson *Le but* du groupe Loco Locass.
- Visionnez la vidéo. Il existe plusieurs vidéos de la chanson, prenez soin d'en choisir une dans laquelle défilent de nombreuses images ou extraits vidéo en lien avec le hockey et le Québec. Par exemple, la version ayant pour titre *Loco Locass — Le But (Le CH en séries 2021)* présente des extraits directement en lien avec le texte.
- À la suite du visionnement, demandez aux personnes participantes de vous donner leurs premières réactions.
- Lisez ensuite le texte de la chanson ensemble en vous arrêtant sur des mots ou des expressions qui demandent d'être éclaircies, par exemple :
 - « Icite au Québec, y fait pas froid, y fait frette »
 - « On a de la place en masse »
 - « Mais le tissu social de Montréal c'est de la Sainte-Flanelle »
 - « Des passes drettes sur la palette »
 - « C'est comme ça qu'on va gagner nos épauettes »
 - « C'est pas à matin, qu'on accroche nos patins »
 - « Ils pouvaient bomber le torse »
- Concluez l'activité en invitant les étudiantes et étudiants internationaux à parler du sport national dans leur pays d'origine.

QUE LES MEILLEURS GAGNENT!

30 à 60 minutes

Niveau 1

AVANT L'ACTIVITÉ

- Identifiez un lieu pour tenir l'activité (bibliothèque, place d'accueil, gymnase, classe, etc.).
- Selon le nombre de stations que vous souhaitez réaliser, recrutez le nombre de personnes nécessaires à l'animation des stations (1 personne par station). Ces personnes peuvent être recrutées auprès du personnel ou de la communauté étudiante.
- Rédigez un document sur lequel sont indiquées les expressions québécoises que vous souhaitez utiliser dans les stations, leur signification, et pour chacune d'elles, le mot à épeler que vous devez souligner. Par exemple :
 - *Se faire passer un sapin* → Se faire duper, tromper ou rouler dans la farine
 - *Avoir de la broue dans le toupet* → Être extrêmement occupé, débordé de travail
 - *Se pogner le beigne* → Ne rien faire, paresser
 - *Avoir les yeux dans la graisse de bine* → Être mal réveillé, avoir l'air fatigué ou endormi
 - *Frapper un nœud* → Rencontrer un obstacle ou une difficulté imprévue
 - *Avoir la mèche courte* → Être facilement irritable, perdre patience rapidement
 - *S'enfarger dans les fleurs du tapis* → Se compliquer la vie avec des détails insignifiants, s'attarder sur des choses sans importance
 - *Il pleut à boire debout* → Il pleut fortement, intensément

DESCRIPTIF

Dans ce rallye original, les personnes seront invitées à se déplacer à travers des stations, en équipe, pour découvrir des expressions uniques du Québec. À chaque station, une expression typiquement québécoise sera mise en valeur. Les équipes devront d'abord trouver sa signification exacte, puis épeler un mot de l'expression en utilisant un alphabet sportif. Grâce à leurs bonnes réponses, les équipes pourront accumuler des jetons. Que les meilleures gagnent!

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Des copies imprimées de [l'alphabet sportif](http://trem.ca) (trem.ca) et de la gommette pour les accrocher au mur
- Des copies imprimées sur lesquelles sont inscrites les expressions et leur signification, à remettre aux personnes animant une station. Pour chaque expression, le mot à épeler qui est choisi pour chaque station doit être souligné.
- Des jetons (prévoir 2 jetons par équipe, par station)
- Un chronomètre
- Un prix ou un privilège pour l'équipe gagnante

...LA SUITE

DÉROULEMENT

- Divisez le groupe en équipes de 2, en jumelant les étudiantes et étudiants locaux avec des étudiantes et étudiants internationaux.
- Expliquez le déroulement du rallye :
 - Une station de départ sera attribuée à chaque équipe qui aura un maximum de 3 minutes par station pour récolter des jetons.
 - À chaque station, une expression québécoise sera lue par une animatrice ou un animateur qui identifiera par la suite un mot à épeler. L'équipe aura alors 2 manières de remporter des jetons :
 - En expliquant correctement la signification de l'expression. La personne responsable de l'animation sera en mesure de juger si la signification est adéquate. Si tel est le cas, l'équipe recevra un jeton.
 - En épelant le mot de l'expression, identifié par la personne qui anime la station, à l'aide de l'alphabet sportif. Pour se faire, une personne de l'équipe nommera les lettres pendant que l'autre fera les mouvements. Les rôles peuvent s'échanger d'une station à l'autre. Si l'équipe épèle le mot correctement, elle recevra un second jeton.
 - L'équipe passera ensuite à la station suivante.
- Après les explications, attribuez une station de départ à chaque équipe. Assurez-vous que les animatrices et animateurs sont en place et partez le chronomètre.
- Chaque 3 minutes, indiquez aux équipes de se rendre à la prochaine station, en suivant l'ordre des aiguilles d'une montre.
- Lorsque toutes les équipes ont terminé, invitez-les à se rassembler dans un endroit commun et à compter leurs jetons.
- Questionnez les étudiantes et étudiants sur leur expérience : ont-ils appris de nouveaux mots, de nouvelles expressions ?
- Invitez chaque équipe à nommer le nombre de jetons qu'elle a récoltés et déclarez l'équipe gagnante !

PARCOURS D'ATHLÈTE

30 à 60 minutes

Niveau 1

AVANT L'ACTIVITÉ

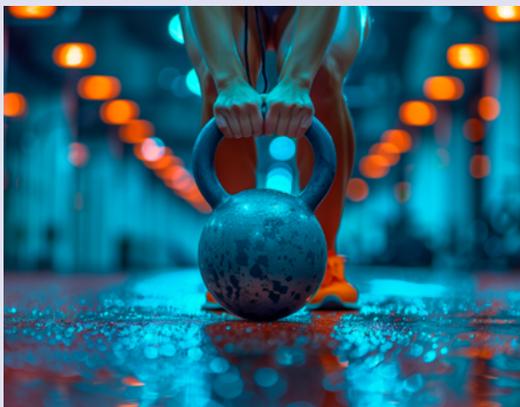
- Contactez une ou un athlète ou une personne du milieu sportif prête à partager son histoire de manière ouverte et interactive. Assurez-vous que l'invité comprend les attentes de l'activité et est à l'aise pour parler de son histoire.
- Afin d'orienter l'athlète dans sa préparation à l'activité, proposez-lui de retracer les grandes lignes de son parcours, ses réussites, mais aussi les obstacles auxquels il a dû faire face.

DÉROULEMENT

- Débutez l'activité en expliquant aux étudiantes et étudiants que l'athlète est un « livre vivant » et que, comme dans une bibliothèque, ils vont « emprunter » son histoire en l'écoutant.
- Insistez sur l'importance du respect et de l'écoute active. Expliquez l'objectif qui est de poser des questions ouvertes et de rester dans l'esprit de l'échange et de l'apprentissage.
- Invitez l'athlète ou la personne du domaine sportif à prendre place et présentez cette personne à l'auditoire.
- Donnez-lui ensuite la parole pendant une dizaine de minutes.
- Une fois le temps écoulé, invitez les étudiantes et étudiants à poser des questions, écouter les réponses et échanger avec l'invité. L'objectif à cette étape est d'encourager un dialogue ouvert où chacune et chacun peut poser des questions plus profondes, en lien avec le parcours, les émotions et les valeurs.
- À la fin de l'activité, demandez aux étudiantes et étudiants de partager ce qu'ils ont appris, ce qui les a le plus marqués, ou une leçon particulière qu'ils retiendront.

POUR ALLER PLUS LOIN

Invitez les étudiantes et étudiants à rédiger un court texte de réflexion sur ce que l'activité leur a apporté, les nouvelles perspectives qu'ils ont découvertes, et comment cela pourrait influencer leur propre vision.



DESCRIPTIF

Cette activité propose une expérience unique visant à découvrir le monde du sport à travers la rencontre d'une ou d'un athlète qui viendra partager son parcours personnel, ses défis et ses réussites. Inspirée du concept de *bibliothèque vivante*, où des personnes deviennent des « livres vivants » racontant leur histoire, cette activité permettra de plonger les étudiantes et étudiants dans l'univers du sport d'une manière immersive et interactive.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Aucun

ET C'EST LE BUT !



DESCRIPTIF

Dans cette activité, les personnes seront invitées à lire et à résumer un article de sport dans un court texte de type publication sur un réseau social. La capacité à résumer est essentielle pour comprendre la nature d'un texte et pour pouvoir en retirer les informations principales de manière concise et structurée. Le sport étant un sujet d'actualité accessible et engageant, il fournit une excellente base pour mettre en pratique cette compétence.

30 minutes

Niveau 3

DÉROULEMENT

- Divisez le groupe en équipes de 2, en jumelant les étudiantes et étudiants locaux avec des étudiantes et étudiants internationaux.
- Distribuez au hasard les reportages, billets ou chroniques sportives ou, si le temps le permet, faites choisir les équipes.
- Indiquez aux personnes qu'elles devront rédiger un court texte, sous forme de publication pour les réseaux sociaux, qui résume l'article qu'elles ont reçu ou choisi. La publication doit obligatoirement contenir ces éléments :
 - Une première phrase qui attire l'œil, comme un titre de journal
 - Un court texte qui résume les messages clés
 - Une phrase de conclusion qui invite à lire l'article complet
- Laissez 15 minutes aux équipes pour réaliser leur publication. Invitez-les à souligner les passages importants et à noter dans les marges les messages clés à retenir.
- Invitez chaque équipe à lire sa publication devant le groupe.
- Concluez en discutant des apprentissages vécus avec les étudiantes et étudiants.

VARIANTE

Écoutez un reportage sportif et invitez les étudiantes et étudiants à en faire un court résumé.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- De courts reportages, billets ou chroniques sportives, imprimés
- Des feuilles vierges, des crayons et des surligneurs



SECTION 3

ÇA FAIT PARTIE DE LA VIE !

Le langage familier québécois, avec ses expressions uniques, ses accents et ses tournures de phrases, peut avoir un impact significatif sur la vie quotidienne des étudiantes et étudiants internationaux qui s'installent au Québec, incluant celles et ceux qui parlent déjà français. Les activités proposées dans cette section permettront aux étudiantes et étudiants de plonger dans l'univers des expressions et du vocabulaire québécois liés à la vie de tous les jours, mais également de prendre conscience de l'identité de l'autre pour faciliter le mieux vivre ensemble. Ces activités seront l'occasion parfaite de partager des anecdotes, de rire ensemble et d'échanger sur la richesse du français.

AU MENU

1

**Mêlé comme
un jeu de cartes !**

2

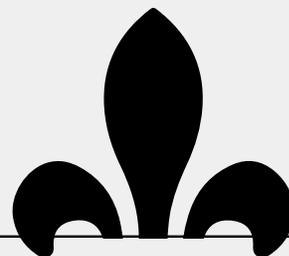
Quel est le mot de passe ?

Tu comprends-tu

3

4

**Pouvez-vous répéter
la question ?**



MÊLÉ COMME UN JEU DE CARTES!



DESCRIPTIF

Dans cette activité, les étudiantes et étudiants internationaux joueront cartes sur table sur les expressions québécoises qu'ils ne comprennent pas. Les étudiantes et étudiants locaux du groupe seront invités, quant à eux, à expliquer, à leur façon, ce que signifient les expressions ou les mots identifiés par les étudiantes et étudiants internationaux. Des échanges assurément riches sont à prévoir!

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Des morceaux de papier pour inscrire des mots ou des expressions
- Un panier ou un contenant pour déposer les morceaux de papier
- Des crayons
- Les cartes du jeu *Dialecte PUR* (facultatif)

15 minutes

Niveau 1

DÉROULEMENT

- En référence à son titre, introduisez l'activité en définissant ce que signifie l'expression *Être mêlé comme un jeu de cartes*:
 - L'expression *Être mêlé comme un jeu de cartes* est une expression québécoise qui signifie être confus, être perdu, tout comme un jeu de cartes qui a été mélangé et dont l'ordre est devenu chaotique.
- Invitez ensuite les étudiantes et étudiants internationaux à identifier des mots ou des expressions québécoises qui nécessitent des éclaircissements pour eux, et à les inscrire sur des morceaux de papier. Chiffonnez et placez les morceaux de papier dans un panier ou tout autre contenant.
- Indiquez aux étudiantes et étudiants internationaux qu'ils peuvent s'inspirer des cartes du jeu *Dialecte PUR* et qu'ils peuvent également inscrire des mots compris par tous, mais utilisés dans des contextes différents dans les pays francophones. Par exemple :
 - Le mot *bec* désigne le bec d'un oiseau en France, mais signifie également un bisou au Québec.
 - Le mot *char* désigne un véhicule blindé en France, alors qu'au Québec il s'agit d'un terme familier pour nommer une voiture.
 - Le mot *gomme* désigne une gomme à effacer en France, alors qu'au Québec, il s'agit d'un terme familier pour parler de gomme à mâcher.
- Invitez ensuite une étudiante ou un étudiant local à piger un morceau de papier et à expliquer, à voix haute, le sens du mot ou de l'expression inscrite. Ouvrez la discussion entre l'ensemble des étudiantes et étudiants pour questionner, reformuler et s'assurer que le mot ou l'expression est bien compris par l'ensemble du groupe.
- Répétez l'exercice avec un autre mot, pour toute la durée de l'activité. Si les papiers n'ont pas tous été pigés, conservez-les pour une prochaine activité.

VARIANTE

Utilisez les morceaux de papier récoltés pour débiter ou conclure une activité. Les échanges autour des mots permettent de discuter du vocabulaire québécois de façon organique et dans l'humour, sans avoir la pression de la bonne réponse à tout prix.



DESCRIPTIF

Il existe de nombreux freins à la communication, autres que la langue. Dans un milieu de vie où se côtoient des personnes issues de différentes communautés, les codes culturels de chacune influencent grandement les communications. L'activité proposée invitera à la discussion autour des codes culturels de chaque personne afin de trouver potentiellement des mots de passe qui permettront de briser certaines barrières à la communication entre les personnes partageant un même milieu de vie.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- La capsule vidéo [Échanger pour l'inclusion: la voie vers la réussite](#) (trem.ca), placée au début de la portion *Testez vos connaissances*, à 3 minutes 35 secondes (durée d'environ 4 minutes)
- Un ordinateur, un écran et des haut-parleurs pour permettre le visionnement de la capsule vidéo

02

QUEL EST LE MOT DE PASSE ?

20 minutes

Niveau 1

DÉROULEMENT

- Introduisez l'activité en définissant ce qu'est un code culturel :
 - Un code culturel désigne l'ensemble des normes, valeurs, comportements, signes et symboles partagés au sein d'une culture ou d'un groupe social donné. Il représente les règles implicites qui régissent la manière dont les individus interagissent et se comportent dans leur société, souvent sans qu'ils en soient pleinement conscients. Ces codes influencent profondément les habitudes, la communication, les relations interpersonnelles, ainsi que les perceptions du monde.
- Invitez l'ensemble des étudiantes et étudiants à nommer des exemples de codes qui sont propres à leur culture (les fêtes et les célébrations, l'importance de la famille ou de l'école, etc.).
- Visionnez ensuite la portion *Testez vos connaissances* de la capsule vidéo *Échanger pour l'inclusion: la voie vers la réussite* en précisant au préalable aux personnes qu'elles auront également à répondre aux questions posées.
- Après chacune des 3 questions posées par l'animatrice, mettez en pause la vidéo et invitez l'ensemble des personnes à répondre à la question. Dans la capsule vidéo, la question est suivie de réponses d'étudiantes et d'étudiants locaux et internationaux ainsi que d'une explication par l'animatrice. Voici les 3 questions :
 - Comment vous sentez-vous lorsqu'une personne ne vous regarde pas dans les yeux ou vous porte un regard fuyant ?
 - Après combien de temps considérez-vous qu'une personne soit en retard ?
 - Pensez-vous que les élèves savent qu'ils peuvent s'adresser aux enseignants en classe ?
- Concluez l'activité en discutant de façon organique avec les personnes du groupe sur leurs apprentissages en lien avec les codes culturels.

POUR ALLER PLUS LOIN

Utilisez les thèmes proposés au verso du guide d'animation *Échanger pour l'inclusion: la voie vers la réussite*, disponible au même endroit que la capsule vidéo, pour initier des discussions dirigées sur différents aspects des codes culturels.

TU COMPRENDS-TU ?



DESCRIPTIF

Explorant à la fois les mots passe-partout, les contractions de mots, les expressions originales ainsi que les anglicismes, cette activité vise à faire découvrir, de façon ludique, plusieurs exemples d'expressions et de mots couramment utilisés dans le français familier québécois. Ainsi, dans un jeu-questionnaire interactif, les étudiantes et étudiants internationaux devront trouver la bonne signification des expressions ou des mots qui sont présentés, tandis que les étudiantes et étudiants locaux pourront s'amuser à trouver les mots les plus cocasses, ou qui, à leur avis, sont moins utilisés dans la région.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Le jeu interactif en ligne [Tu comprends-tu, les mystères du français oral au Québec](#) développé par le Centre d'appui à la communauté immigrante (CACI) (caci-bc.org)
- Un ordinateur, un écran et des haut-parleurs pour permettre de visualiser le jeu sur l'écran
- Des feuilles vierges et des crayons

30 minutes

Niveau 1

DÉROULEMENT

- Introduisez l'activité en présentant à l'écran le jeu-questionnaire interactif qui sera utilisé. Sur la page d'accueil, 4 boutons cliquables affichant le nom des 4 saisons permettent d'accéder à 4 jeux de courte durée qui visent à travailler différentes spécificités du français québécois. Chacun des jeux est divisé de cette façon :
 - Dans la 1^e portion du jeu, une situation de la vie courante est présentée, dans laquelle un personnage ayant un fort accent québécois interagit avec un personnage issu de l'immigration.
 - Dans la 2^e portion du jeu, la même situation est reprise en intégrant des pauses pendant lesquelles une question est posée pour démystifier la signification d'une expression ou d'un mot entendu. Aussi, pendant cette 2^e portion, quelques mots et leur signification défilent à l'écran, au fur et à mesure qu'ils sont entendus.
- Distribuez une feuille et un crayon à l'ensemble des étudiantes et étudiants.
- Invitez les étudiantes et étudiants locaux à noter, pendant l'écoute, des expressions ou des mots qu'ils trouvent cocasses, qu'ils n'utilisent pas ou qu'ils ne connaissent pas eux-mêmes. Puisque les mises en situation sont relativement rapides, les étudiantes et étudiants internationaux pourront, quant à eux, se concentrer sur l'écoute de la mise en situation, mais peuvent noter des mots au besoin.
- Choisissez la saison par laquelle vous souhaitez commencer et cliquez sur le bouton pour débiter l'écoute d'une première mise en situation.
- Lorsqu'une question est posée par le narrateur dans la 2^e portion du jeu, invitez les étudiantes et étudiants internationaux à y répondre. Cliquez sur le bouton correspondant à la réponse donnée. Répétez pour chaque question posée.
- À la fin d'un jeu, invitez les étudiantes et étudiants internationaux à partager avec le reste du groupe leurs impressions (les mots les plus difficiles, les expressions déjà entendues, etc.).
- Invitez les étudiantes et étudiants locaux à partager, à leur tour, les expressions ou les mots notés pendant l'écoute et à en discuter.
- Si le temps le permet, répétez l'activité avec les 3 autres saisons.

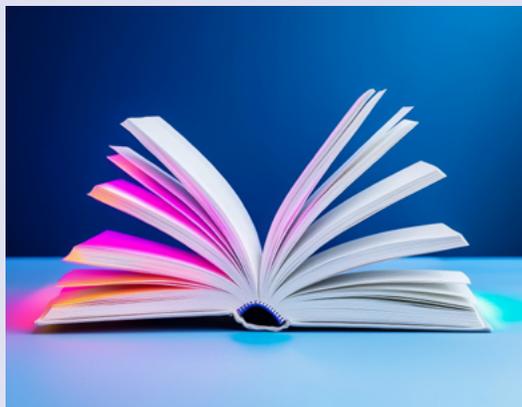
POUVEZ-VOUS RÉPÉTER LA QUESTION ?

15 minutes

Niveau 3

DÉROULEMENT

- Introduisez l'activité en présentant ce qu'on entend par *stratégies de lecture*:
 - Les stratégies de lecture désignent un ensemble de techniques et de méthodes que les étudiantes et étudiants utilisent pour comprendre, interpréter et retenir le contenu des textes lus, qu'ils soient littéraires, informatifs, ou techniques.
- Continuez en indiquant que les stratégies de lecture s'appliquent également à la lecture de questions d'examen. En effet, l'enseignante ou l'enseignant laisse des indices importants sur ses attentes dans les mots utilisés pour construire sa question, entre autres, dans le choix du verbe utilisé dans la question.
- Pour la prochaine étape, lisez à voix haute les définitions de verbes couramment utilisés dans les questions d'examen et invitez les étudiantes et étudiants à trouver, dans les mots inscrits au tableau ou projetés à l'écran, le bon verbe correspondant à la définition :
 - Donner la signification d'un mot, d'un concept, sans détails. (Définir)
 - Donner les caractéristiques d'un concept, d'un phénomène dans son ensemble, en détail. (Décrire)
 - Donner des raisons, établir des liens, montrer des causes. (Expliquer)
 - Démontrer le fondement d'une idée, d'un concept avec des arguments, des faits. (Justifier)
 - Donner des exemples pour démontrer une affirmation, une théorie. (Illustrer)
- Distribuez à l'ensemble des étudiantes et étudiants une copie de l'aide-mémoire concernant les stratégies de lecture et invitez-les à revoir ensemble les définitions en leur posant des questions. Par exemple, quelles sont mes attentes si je vous demande...
 - De définir le travail d'un photographe ?
 - De décrire le fonctionnement d'un appareil photo ?
 - D'expliquer la naissance de la photographie ?
 - De justifier l'utilisation des radars photo sur les autoroutes ?
 - D'illustrer les règles concernant la prise de photos d'individus dans un endroit public ?
- Concluez l'activité en invitant les étudiantes et étudiants à partager leurs meilleures stratégies de lecture efficaces.



DESRIPTIF

Développer de bonnes stratégies de lecture est un défi pour l'ensemble des étudiantes et étudiants. Que ce soit dans le cadre de leur préparation aux examens, de leurs travaux quotidiens ou lors des examens, de bonnes stratégies de lecture pourront influencer positivement leur expérience en tant qu'étudiantes et étudiants. Dans le cadre de cette activité, les personnes participantes répondront à un quiz portant précisément sur leurs stratégies de lecture concernant les questions d'examen.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Une copie par personne de l'aide-mémoire concernant les stratégies de lecture, réalisé par la TREM (trem.ca/strategies-lecture)
- Les mots *Définir*, *Décrire*, *Expliquer*, *Justifier* et *Illustrer* inscrits sur un tableau ou projetés à l'écran

SECTION 4

À VOS FOURNEAUX!

La cuisine est bien plus qu'un simple acte de préparer des aliments: c'est un voyage sensoriel, un moment de partage, et une véritable expression de la culture. Que ce soit la chaleur d'un mets traditionnel québécois ou l'exotisme d'une recette venue d'ailleurs, chaque plat raconte une histoire unique. À travers ses saveurs, ses ingrédients et ses techniques, il porte en lui les traces d'une culture, d'un terroir et d'un savoir-faire transmis de génération en génération. Mais au-delà des ingrédients, la langue qui accompagne la cuisine est tout aussi savoureuse, avec des expressions québécoises colorées qui ajoutent du goût aux échanges. Les activités proposées dans cette section permettront aux étudiantes et étudiants de découvrir de nouvelles saveurs tout en enrichissant leur vocabulaire avec des expressions qui mettent l'eau à la bouche!

AU MENU

1

À la bonne franquette

2

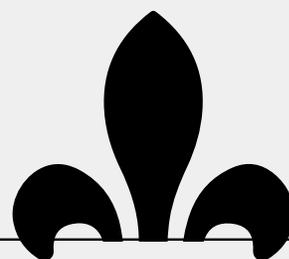
Le temps d'un café

À la soupe!

3

4

Beau, bon, pas cher



À LA BONNE FRANQUETTE



DESCRIPTIF

Un repas interculturel est une merveilleuse occasion de célébrer la diversité culinaire et d'encourager le partage de cultures et de traditions à travers la nourriture. Profitez d'une telle activité pour développer l'expression orale des personnes participantes en leur donnant l'occasion de présenter un mets qu'elles ont cuisiné tout en participant à un défi découverte.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Une feuille sur laquelle vous aurez préalablement indiqué uniquement le nom des mets qui seront préparés par les personnes, imprimée au nombre de personnes participantes
- Des cartons numérotés destinés à être placés à côté de chacun des mets lors du repas (#1, #2, #3, etc.)
- Un cadeau ou un privilège pour la personne gagnante

60 minutes

Niveau 1

Activité complémentaire à réaliser lors de l'organisation d'un repas multiculturel

DÉROULEMENT

- Une fois les mets installés sur les tables avec les numéros, distribuez la liste des mets à l'ensemble des personnes présentes et invitez-les à prendre place à la table.
- À tour de rôle, invitez les personnes qui ont préparé des mets à les présenter au groupe, en indiquant quelques informations :
 - Les ingrédients principaux du mets
 - La place du mets dans leur culture
 - Ce que le mets représente pour elles
 - *Attention: la personne qui présente ne doit pas nommer son mets ni le pointer sur la table!*
- Pendant le repas, les personnes doivent indiquer sur leur feuille, à côté du nom du mets, le numéro du mets correspondant à celui sur la table.
- Il est permis d'aller chercher des indices tout au long du repas en discutant avec les autres.
- À la fin du repas, invitez les personnes qui ont préparé des mets à identifier le numéro correspondant au nom du mets préparé.
- La personne ayant réussi le plus grand nombre de bonnes associations remporte le prix ou le privilège d'avoir droit à une 2^e portion de dessert!

POUR ALLER PLUS LOIN

Disposez des cartes du jeu *Dialecte PUR* sur les tables, et invitez les personnes participantes à discuter de la signification des expressions ou des mots décrits.

LE TEMPS D'UN CAFÉ

Variable

Niveau 1

DÉROULEMENT

- Si l'activité se fait pour la 1^{re} fois avec un groupe, initiez les personnes qui y participent aux 4 catégories de cartes disponibles dans le jeu et profitez-en pour leur donner la signification de ces expressions québécoises :
 - Les questions de la catégorie *Tire-toi une bûche* permettent de briser la glace de façon ludique. → Cette expression est utilisée pour inviter quelqu'un à s'asseoir de façon informelle et amicale.
 - Les questions de la catégorie *Attache ta tuque* permettent de faire naître une réflexion spontanée avec ses valeurs. → Cette expression est utilisée pour avertir quelqu'un qu'une situation intense, surprenante, ou exigeante est sur le point de se produire et qu'il faut être prêt à y faire face.
 - Les questions de la catégorie *C'est pas d'la tarte* permettent d'échanger sur les difficultés, sans préjugé. → Cette expression signifie que quelque chose est difficile, exigeant ou compliqué.
 - Les questions de la catégorie *Lâche pas la patate* permettent de réfléchir sur les façons de surmonter les obstacles et atteindre ses objectifs. → Cette expression est utilisée pour encourager quelqu'un à persévérer malgré les difficultés ou les moments de découragement.
- Mélangez toutes les cartes du jeu et invitez une première personne à piocher dans la pile, à lire la question à voix haute et à y répondre.
- Si la situation est propice, invitez le groupe à commenter, bonifier ou répondre également à la question.
- Poursuivez le jeu en passant à une seconde personne, et ainsi de suite.

VARIANTE

Utilisez les questions du jeu pour développer des compétences en écriture chez les étudiantes et étudiants. Invitez-les à piocher une carte des catégories *C'est pas d'la tarte* ou *Lâche pas la patate*, à déposer leur réponse par écrit et à la partager ensuite au groupe, à l'oral.



DESCRIPTIF

Le jeu *On jase là* s'intègre facilement à une pause collation, un lunch en équipe ou un souper communautaire. Les cartes du jeu sont divisées en 4 catégories, et chacune d'elles contient une question courte qui amorce facilement les discussions et les échanges. Il existe plusieurs façons d'y jouer, mais il n'y a qu'une règle qui tienne : toutes les réponses sont bonnes !

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Le jeu *On jase là*

À LA SOUPE!



DESCRIPTIF

L'expression québécoise *À la soupe!* est utilisée de manière informelle pour signifier que c'est l'heure de manger, mais pourrait aussi être un excellent nom de restaurant. Dans le cadre de cette activité, les étudiantes et étudiants seront amenés à jouer les chefs entrepreneurs, en équipe, afin de développer le concept d'un tout nouveau restaurant québécois.

30 minutes

Niveau 2

DÉROULEMENT

- Divisez le groupe en équipes de 2 ou 3, en jumelant les étudiantes et étudiants locaux avec des étudiantes et étudiants internationaux.
- Expliquez ensuite qu'en équipe, ils devront élaborer le concept d'un tout nouveau restaurant québécois qui devra obligatoirement inclure ces éléments :
 - Le nom du restaurant
 - Le nom et une courte description des plats se trouvant dans chacune des sections du menu, soit 2 entrées, 2 plats principaux, 2 desserts et 2 boissons,
 - Une ritournelle ou un slogan associé au restaurant
- Encouragez-les équipes à faire preuve de créativité, car leur concept devra être présenté au groupe à la fin de l'activité.
- Distribuez des feuilles vierges et des crayons à chaque personne et laissez 10 minutes aux équipes pour qu'elles puissent développer leur concept.
- Invitez chaque équipe à présenter son concept au groupe. À la fin de la présentation, les autres étudiantes et étudiants peuvent poser des questions, commenter ou même donner une note humoristique à chaque concept.
- Concluez en discutant de l'expérience vécue avec les étudiantes et étudiants.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Des feuilles vierges et des crayons
- Du matériel pour inspirer les personnes participantes :
 - Des livres de recettes québécoises
 - Le livre *337 expressions québécoises à dévorer*, Thème 8 — La bouffe

BEAU, BON, PAS CHER



DESCRIPTIF

Le mot *épicerie* a une signification légèrement différente que l'on soit au Québec ou dans un autre pays de la francophonie en raison des usages culturels et linguistiques distincts. Ainsi, faire l'épicerie au Québec signifie aller faire les courses et implique généralement d'aller acheter les provisions nécessaires pour la semaine dans un supermarché. L'activité *Beau, bon, pas cher!* propose une immersion virtuelle dans un supermarché, afin d'y découvrir des aliments d'ici, à faible coût.

30 minutes

Niveau 3

DÉROULEMENT

- Divisez le groupe en équipes de 2 ou 3 personnes, en jumelant les étudiantes et étudiants locaux avec des étudiantes et étudiants internationaux.
- Introduisez l'activité en expliquant aux équipes qu'elles devront faire les courses, de façon virtuelle, pour organiser un souper pour 6 personnes, avec un montant maximal de 50 \$. Quelques consignes sont à respecter avant de débiter la planification :
 - Le repas doit être constitué minimalement d'une entrée, d'un plat principal, d'un dessert et d'un breuvage.
 - Les courses doivent être réalisées dans un seul supermarché.
 - Le repas doit contenir 2 ingrédients typiquement québécois, au choix.
- Laissez 20 minutes aux équipes pour faire les courses et élaborer leur menu.
- Invitez chaque équipe à présenter son menu au groupe et le montant total des dépenses.
- Concluez en discutant des apprentissages vécus par les étudiantes et étudiants et de leurs trucs pour économiser au supermarché.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Des circulaires de supermarchés en format papier, virtuel ou via une application de type Flipp ou Glouton
- Des feuilles vierges et des crayons

SECTION 5

DES HISTOIRES À N'EN PLUS FINIR...

Dans le riche paysage de la culture québécoise, les histoires jouent un rôle fondamental, nous transportant à travers des récits colorés et captivants, en équilibre parfois entre l'imaginaire et la réalité. Que ce soit autour d'une table bien garnie, lors d'un rassemblement familial ou dans un café animé, toutes sortes d'histoires s'invitent dans nos vies, suscitant rires, réflexions et émotions. Les activités proposées dans cette section inviteront les étudiantes et étudiants à plonger dans leur imaginaire afin de raconter ou de se faire raconter des histoires drôles et touchantes, tout en partageant leur propre interprétation de ces récits.

AU MENU

1

Une histoire à dormir debout

2

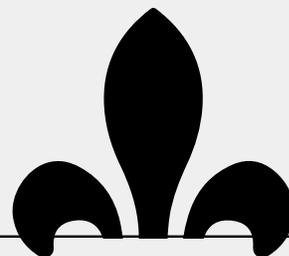
Alexis le Trotteur

Raconte-moi une salade !

3

4

**L'histoire dont
vous êtes le héros**





DESCRIPTIF

Une *histoire à dormir debout* est une expression qui désigne un récit exagéré, invraisemblable ou absurde qu'il est difficile de croire. Mais est-ce vrai ou pas ? Dans cette activité, une histoire à dormir debout devra être inventée en s'inspirant d'éléments tirés au hasard à l'aide de dés imagés.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Les dés du jeu *Imagidés*
- Des feuilles vierges et des crayons

01

UNE HISTOIRE À DORMIR DEBOUT

15 minutes

Niveau 1

DÉROULEMENT

- Introduisez l'activité en définissant ce que signifie l'expression *Une histoire à dormir debout* tel qu'indiqué dans le descriptif.
- Informez ensuite les personnes du groupe qu'elles devront inventer et raconter une *histoire à dormir debout* en y intégrant obligatoirement les éléments représentés sur les 3 images révélées au hasard par les dés du jeu *Imagidés*. Par exemple, des outils, une montagne et un chat.
- Distribuez une feuille vierge et un crayon à chaque personne.
- À tour de rôle, invitez les personnes à lancer 3 dés et à noter sur leur feuille vierge les 3 éléments obligatoires à intégrer à leur histoire.
- Laissez 10 minutes aux personnes pour réfléchir à leur histoire et en rédiger les grandes lignes.
- À tour de rôle, invitez-les à présenter à l'oral leur bref récit au groupe.
- Concluez en invitant le groupe à identifier quelle histoire représentait le mieux l'expression *Une histoire à dormir debout*!

VARIANTE

Cette activité peut se jouer avec un nombre infini de thématiques : histoire de famille, célébration culturelle, etc. L'utilisation des dés imagés force les personnes participantes à développer leur créativité et à intégrer des éléments parfois loufoques à leur récit.

ALEXIS LE TROTTEUR



DESCRIPTIF

La lecture ou l'écoute d'un conte ou d'une légende permet de plonger rapidement les personnes dans la culture d'un pays. Cette activité propose de découvrir la légende du québécois Alexis Lapointe, dit le Trotteur, mais également appelé le Surcheval. L'écoute de la chanson composée par le groupe Mes Aïeux met la table à des discussions autour de ce personnage plus grand que nature, mais permet également de s'appropriier de nombreuses expressions propres au français québécois.

30 minutes

Niveau 2

DÉROULEMENT

- En préambule, expliquez au groupe que l'activité servira à explorer l'histoire du légendaire Alexis le Trotteur, à travers une chanson du groupe de musique québécoise traditionnelle Mes Aïeux.
- Distribuez à chaque personne une copie des paroles de la chanson *Train de vie (le Surcheval)*.
- Avant de débiter l'écoute de la chanson, invitez les personnes à lire le texte et à souligner les mots et les expressions qu'ils ne comprennent pas.
- En groupe, écoutez la chanson et invitez les personnes à résumer ce qu'elles ont compris de l'histoire d'Alexis le Trotteur :
 - Quel talent a rendu légendaire le personnage ?
 - Selon vous, pourquoi était-il surnommé le Surcheval ?
 - Qu'est-il arrivé à Alexis le Trotteur ?
- Concluez en discutant en groupe des expressions québécoises ou des mots qui n'ont pas été compris par l'ensemble du groupe.

VARIANTE

Utilisez d'autres moyens de communication pour présenter des légendes, tels que des livres imagés ou des livres audio, des courts métrages, etc. Par exemple, inspirez-vous du livre *Les meilleurs contes fantastiques du Québec du XIX^e siècle* pour identifier une autre légende québécoise !

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Un ordinateur, un écran et des haut-parleurs pour permettre d'écouter et de visualiser les paroles de la chanson *Train de vie (le Surcheval)*, du groupe Mes Aïeux, sur la plateforme YouTube
- Une copie par personne du texte de la chanson
- Des crayons



DESCRIPTIE

Raconter des salades n'est généralement pas bien vu, sauf dans cette activité! Les personnes participantes seront invitées à rédiger, en équipe, un texte dans lequel elles auront à inventer une histoire volontairement exagérée ou invraisemblable, sur le thème de leur choix. Au menu, des situations cocasses, absurdes ou drôles, au choix!

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Des feuilles vierges et des crayons

03

RACONTE-MOI UNE SALADE!

30 minutes

Niveau 3

DÉROULEMENT

- Introduisez l'activité en définissant ce que signifie l'expression *Raconter des salades*:
 - L'expression *Raconter des salades* évoque l'idée de raconter des histoires exagérées ou invraisemblables, un peu comme les contes folkloriques où les événements sont souvent amplifiés.
- Divisez le groupe en équipes de 2, en jumelant les étudiantes et étudiants locaux avec des étudiantes et étudiants internationaux.
- Demandez aux équipes d'écrire un court scénario invraisemblable, mais cohérent, à l'image de l'expression *Raconter des salades*.
- Une fois les textes rédigés, chaque personne est encouragée à lire son texte à voix haute.
- Concluez l'activité en discutant en groupe des apprentissages réalisés au cours de l'activité.

VARIANTE

Ajoutez un niveau de difficulté en invitant les personnes participantes à piger des expressions ou des mots du jeu *Dialecte PUR* et à les intégrer à leur texte.



DESCRIPTIF

Les héros ne sont pas que dans les livres ! Un héros est généralement défini comme une personne qui se distingue par des actions courageuses, altruistes ou admirables. Bien que le terme soit souvent associé à des figures historiques et des personnages de fiction, plusieurs individus démontrent ces qualités exceptionnelles. Dans cette activité, les étudiantes et étudiants seront invités à réaliser une entrevue avec leurs camarades afin de mieux comprendre leur histoire et identifier des moments où ces derniers ont été un héros, à leur façon.

MATÉRIEL À PRÉPARER

- Des feuilles vierges et des crayons

04

L'HISTOIRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

30 minutes

Niveau 2

DÉROULEMENT

- Expliquez le déroulement de l'activité aux étudiantes et étudiants en indiquant qu'au final, ils devront présenter au groupe une situation où leur camarade a été un héros, à sa façon.
- Invitez ensuite les étudiantes et étudiants à préparer, pendant quelques minutes, des questions pour mieux comprendre l'expérience de vie de leur camarade et être en mesure d'isoler, dans leur discours, de quelles façons ils ont pu être un héros. Par exemple :
 - Quel est ton lieu de naissance ?
 - Y a-t-il des défis que tu as rencontrés pendant ton parcours scolaire ?
 - Quels sont tes intérêts et quelles sont tes passions ?
 - Peux-tu nommer une situation où tu as dû faire preuve d'adaptation ?
 - Etc.
- Divisez le groupe en équipes de 2, en jumelant les étudiantes et étudiants locaux avec des étudiantes et étudiants internationaux.
- Pendant 10 minutes, invitez les étudiantes et étudiants à réaliser l'entrevue, à tour de rôle, en posant les questions qu'ils ont préparées. Indiquez-leur de noter les faits saillants pendant l'entrevue, pour être en mesure de bien présenter leur camarade par la suite.
- Finalement, demandez aux étudiantes et étudiants de partager avec le groupe le portrait qu'ils ont créé de leur camarade en expliquant, selon eux, comment il a été un héros à sa façon.

POUR ALLER PLUS LOIN

Invitez les étudiantes et étudiants à écrire un texte sur un héros de leur entourage, que ce soit dans leur famille ou dans leur pays. L'angle à proposer est le même, soit d'identifier pourquoi cette personne est un héros à leurs yeux.

CONCLUSION ET REMERCIEMENTS

Ce guide d'animation a été conçu pour soutenir les membres du personnel des milieux scolaires dans la réalisation d'activités interculturelles enrichissantes. La TREM espère qu'il facilitera la création d'espaces de partage et d'apprentissage où chaque étudiante et étudiant, local ou international, pourra non seulement découvrir et apprécier la langue française, mais aussi approfondir ses connaissances à travers les diverses activités proposées, notamment l'exploration des expressions québécoises, symboles de notre richesse culturelle.

La TREM tient à remercier chaleureusement le comité de travail qui a collaboré à la mise en œuvre du projet Bienvenue ICI(tte) :

LAMIA HAMOUL

Centre de services scolaire
du Chemin-du-Roy

SANDRA BELLEY

Cégep de Trois-Rivières

MARIE-CLAUDE GÉLINAS

Cégep de Shawinigan

JONATHAN PAQUET

Collège Lafèche

AMÉLIE HIEN

Université du Québec à Trois-Rivières

AUDREY VALLÉE

CIUSSS de la Mauricie-et-du-Centre-
du-Québec



Réalisé grâce à la participation financière de

Développement
Mauricie | **PÔLE RÉGIONAL**
ACCUEIL - ENRACINEMENT

Une initiative de la

TREM

TABLE RÉGIONALE DE L'ÉDUCATION
DE LA MAURICIE