

DOMAINE D'ACTIVITÉS :	LCK : Langage d'évocation / Langage en situation.	FICHE N° 5
Lien avec le projet	« Je mets en scène le conte (la leçon du bénitier) ».	
Compétence :	Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement puis les dessiner.	N° 17
Objectifs d'apprentissage :	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les personnages et décrire leurs caractères physiques et moraux. • Relever les différentes désignations de chaque personnage (le plus grand, l'aîné, le plus jeune, le cadet, petit frère, son jeune frère...). 	
Lexique :	« Lue nekönatr » (deux enfants), « ka co » (le plus petit), « ka tru » (le plus grand) « xapoti » (il, lui), « nyidro » (les deux), « jining » (mon frère, ma sœur), etc.	
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • L'album. • Des silhouettes. • Des feuilles blanches. • Des crayons de couleurs, des feutres. 	
Organisation :	Collectif.	

Suggestions d'activités

Suite à la fiche précédente, rechercher et relever les différentes désignations des personnages :

Questions possibles de l'enseignant :

« Les personnages avaient-ils chacun un nom ou un prénom ? »

« Comment les désigne le narrateur, ou celui qui raconte ? »

Les élèves nomment les différentes désignations qu'ils ont retenues à partir du récit (le plus jeune, le plus grand, le petit, le grand, jeune frère, petit frère, le cadet, l'aîné, le jeune garçon, l'enfant).

L'enseignant les écrit sous les silhouettes des personnages au fur et à mesure que les élèves lui dictent.

La grand-mère n'intervient pas dans l'histoire. Toutefois, il est possible de faire trouver par les élèves les termes qui pourraient la désigner « qaqa » (grand-mère) « eapo » (vous).

Finir cette séance par le dessin des personnages (chaque élève explique sa production à ses camarades). Ces dessins seront exploités à la séance suivante.



Critères d'évaluation :

- En langue écrite, écrire les noms des personnages sous les images correspondantes.

Observations :
(prolongements, lien avec la classe de référence, spécificités culturelles...)

- En prolongement, voir la fiche qui suit.
- D'autres possibilités :
Les enfants jouent 1 contre 1. Ils disposent de cartes sur lesquelles figurent des portraits d'hommes et de femmes connus (ou d'enfants de la classe). Chaque personne présente des caractéristiques particulières par la couleur des cheveux, le port de chapeau... Chacun des enfants choisit une carte que l'autre devra découvrir par un jeu de questionnement : ils posent des questions à tour de rôle, en procédant par élimination afin de trouver le personnage de l'autre.

Remarques :

La transition du monde réel au monde de l'imaginaire fait apparaître dans beaucoup de contes kanak des personnages de toutes sortes : humains, animaux, minéraux, végétaux de tous genres, hommes, enfants, filles, garçons et de toutes catégories, chefs, grand-chefs etc. Les personnages peuvent aussi être surnaturels comme des mi-hommes, mi-animaux, petits lutins qui seront doués de pouvoirs magiques. On les voit toujours à côté des lieux qu'ils fréquentent comme les grottes, les trous d'eau et falaises où ils se cachent le jour et changent d'apparence la nuit.

Il arrive qu'un même conte mélange plusieurs catégories de personnages. Parfois même des relations de parenté. Il n'est pas rare qu'un homme soit marié à un végétal ou qu'un végétal donne naissance à un enfant. Les animaux personnifiés dans les contes représentent souvent les thèmes liés aux actes maléfiques ou bénéfiques comme dans les contes en français où par exemple un renard est introduit pour désigner la ruse, un lapin pour la bonté, une souris pour la sagesse, un loup pour la méchanceté etc.

