



NTAMOSWE

**LA CHASSE À
L'ORIGINAL**

CAHIER D'ACTIVITÉ

Frances Mowatt

ABITIBIWINNI

Frances Mowatt, de la Première Nation Abitibiwinni (Pikogan), est traductrice et enseignante en langue anicinape. Depuis

plusieurs décennies, Frances s'implique pour la revitalisation de la langue et de la culture anicinabe chez les jeunes de sa communauté pour favoriser leur transmission et leur valorisation. Elle a produit plusieurs activités pédagogiques par le passé.



Julie Mowatt

ABITIBIWINNI

Julie Mowatt, membre de la Première Nation Abitibiwinni (Pikogan), a travaillé pendant plusieurs années dans le domaine de l'éducation.

Elle est maintenant à la retraite, mais ça ne l'empêche pas de continuer de travailler fort avec sa communauté pour faire revivre sa langue maternelle : l'anicinape.

NTAMOSWE

LA CHASSE À L'ORIGINAL

Thèmes

- ① RESPECTONS MOS (L'ORIGINAL) POUR SES DONS
- ② LE DON DE SA VIE POUR NOTRE SURVIE

Informations

NIVEAUX CIBLÉS

2^e et 3^e cycle du primaire
Secondaire 1 et 2

DURÉE DE L'ACTIVITÉ

50 à 60 minutes

MOMENT PRIVILÉGIÉ

À l'automne

ENDROIT

L'exposé du chasseur pourra se faire en classe, dans un territoire traditionnel ou dans une maison culturelle.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- ✓ Un «call» d'original
- ✓ Feuilles pour prise de notes et dessins
- ✓ Feuilles pour bricolage et photocopies
(*crayons de couleur, ciseaux, colle, etc.*)
- Écorces de bouleau (*si nécessaire*)

Déroulement

INTRODUCTION

Discussion avec les élèves et questions sur leurs expériences de chasse (*voir page 5*)

PRÉPARATION À L'ARRIVÉE DU CHASSEUR

- Important de respecter, et être attentif
- Avertir les élèves qu'il y aura un travail en lien avec l'activité (bricolage/dessin/call) (*voir cahier d'activité*).
- Préparer les élèves à poser des questions (*voir page 5*).

ACTIVITÉ PRINCIPALE

- ① Présentation du chasseur
- ② Écoute de ses expériences
- ③ Démonstration des techniques de « call » par le chasseur
- ④ Session de questions-réponses avec le chasseur (*voir page 5*)
- ⑤ Session interactive où les élèves pratiquent les « calls »
- ⑥ Remercier le chasseur

CONCLUSION

Réflexion et discussion sur ce qui a été appris et activité de bricolage et de dessin d'un orignal (*voir cahier d'activité*).

Objectifs

OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ

- Connaître la vie de l'original
- Apprendre les techniques de chasse
- Pratiquer les techniques de « call »
- Apprendre les mesures de sécurité de la chasse
- Connaître les valeurs Anicinape
- Apprendre quelques mots en Anicinape

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER

- Exploiter les champs d'intérêt et les questionnements des jeunes
- Rendre l'apprentissage plus signifiant et motivant
- Ouverture sur le mode de vie Anicinape sur le territoire(survie)

CRITÈRES D'ÉVALUATION

L'élève peut s'autoévaluer selon les nouveaux apprentissages et compétences qu'il a acquis pendant l'activité. Cette auto-évaluation permet de voir ce que l'élève a retenu et a trouvé important pendant l'exercice.

Questions

QUESTIONS POUR LES ÉLÈVES

(introduction)

- ① Avez-vous déjà vu un orignal ?
- ② Est-ce qu'il y en a qui ont déjà été à la chasse ?
- ③ Votre famille a-t-elle déjà tué un orignal ?

QUESTIONS À POSER PAR LES ÉLÈVES AU CHASSEUR

(activité principale)

- ① Quand va-t-on à la chasse ?
- ② Qu'est-ce qu'il faut apporter à la chasse ?
- ③ Quelles sont les mesures de sécurité à la chasse ?
- ⑤ Comment doit-on s'habiller pour aller à la chasse ?
- ⑥ Que fait-on une fois que l'animal est tombé ?
- ⑦ Autres questions possibles par les élèves...

Lexique

MOS

(MOUZ)

ORIGNAL

IAPE

(IABÈ)

MÂLE

ONITCANI

(OUNIDJANI)

FEMELLE

MOSOS

(MOUZOUS)

BÉBÉ ORIGNAL - VEAU

NTAMOSWE

(NDAMOUZWÈ)

CHASSE À L'ORIGNAL

POTATCIKAN

(POUDADJIGANNE)

CORNET D'APPEL (CALL)

MANATCHIWEWIN

(MANADJIHIWÈWINNE)

RESPECT

MATINAMATIWIN

(MADINAMADIWINNE)

PARTAGE

MIKIWEWIN

(MIGUIWÈWINNE)

DON

ACOWI

KIKENTAMOWIN

(AJOUWI KIKÈNDAMOUWINNE)

TRANSMISSIONS

DES SAVOIRS



ÉTAPE PAR ÉTAPE

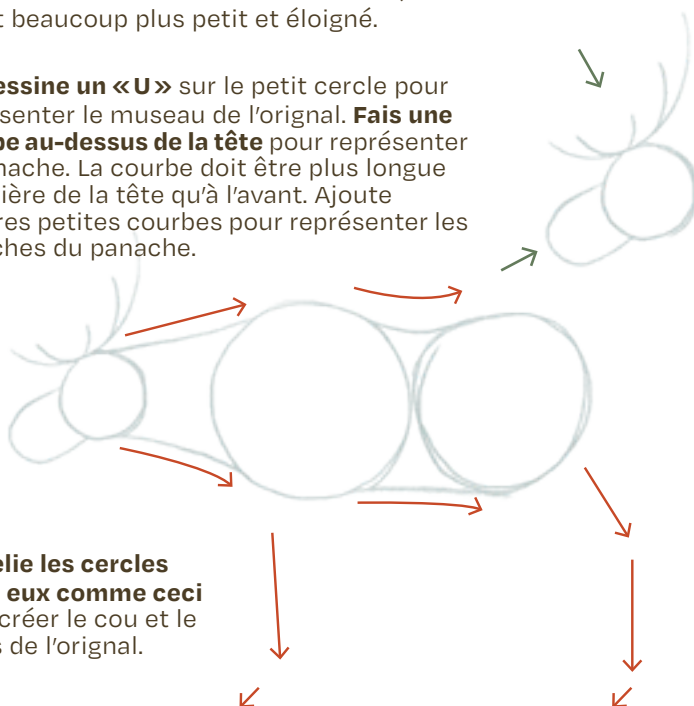
ESQUISSE

Pour les étapes 1 à 4, fais des traits pâles en n'appuyant pas trop fort sur ton crayon.



❶ Commence par dessiner 3 cercles dans l'ordre indiqué. Le **1** est le plus gros et fait référence à la bosse de l'original. Le **2** est un peu plus petit et plus bas tout en étant presque collé sur le 1 (il fait référence aux fesses de l'original). Le **3** représente la tête et est beaucoup plus petit et éloigné.

❷ Dessine un «U» sur le petit cercle pour représenter le museau de l'original. Fais une **courbe au-dessus de la tête** pour représenter le panache. La courbe doit être plus longue à l'arrière de la tête qu'à l'avant. Ajoute d'autres petites courbes pour représenter les branches du panache.



❸ Relie les cercles entre eux comme ceci pour créer le cou et le corps de l'original.

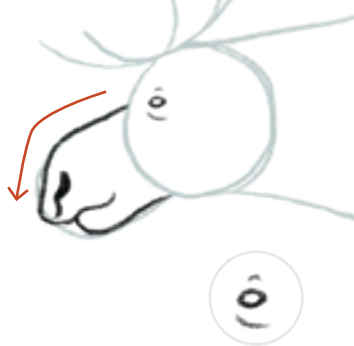
❹ Fais une ligne sous le corps pour représenter le sol. Sous les cercles, dessine 2 lignes jusqu'au «sol». Elles serviront de guide pour les pattes.



DESSIN

Pour les étapes suivantes, pèse normalement sur ton crayon pour faire des traits plus foncés par-dessus l'esquisse.

⑤ Dessine un œil en faisant un ovale. Ajoute une courbe dessous et une plus petite au-dessus pour faire la paupière. En te référant à l'image, dessine le **museau et la narine**.



⑥ Dessine le fanon (ou collier) sous la tête de l'original. Ça ressemble un peu à un triangle arrondi. Tu peux déjà ajouter quelques lignes pour simuler la fourrure (ou attendre à la fin pour le faire).

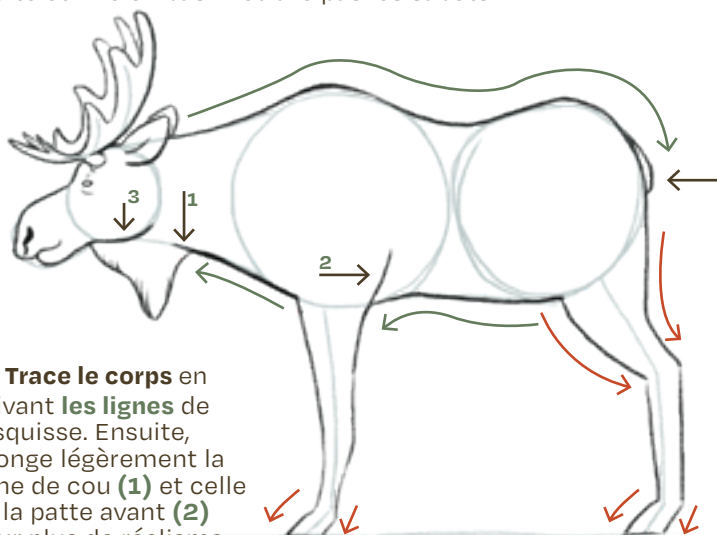


⑦ En te servant des lignes comme guide, dessine le front et le panache.

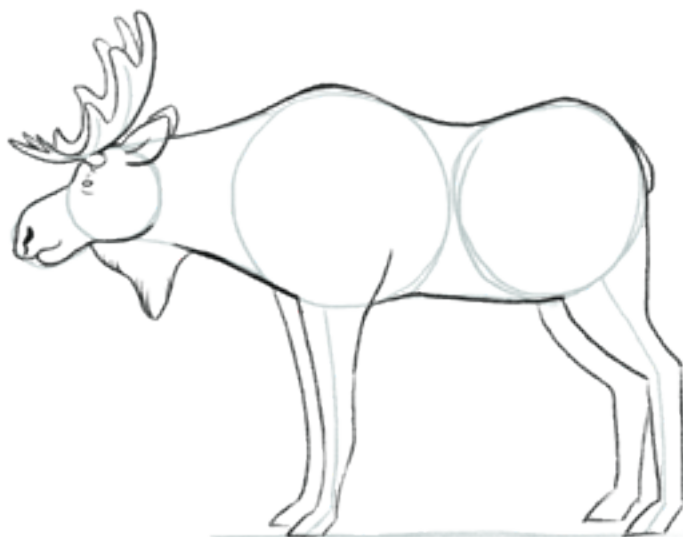
⑧ Dessine l'autre côté du panache en te basant sur le premier. Ajoute les oreilles (ovale) derrière.



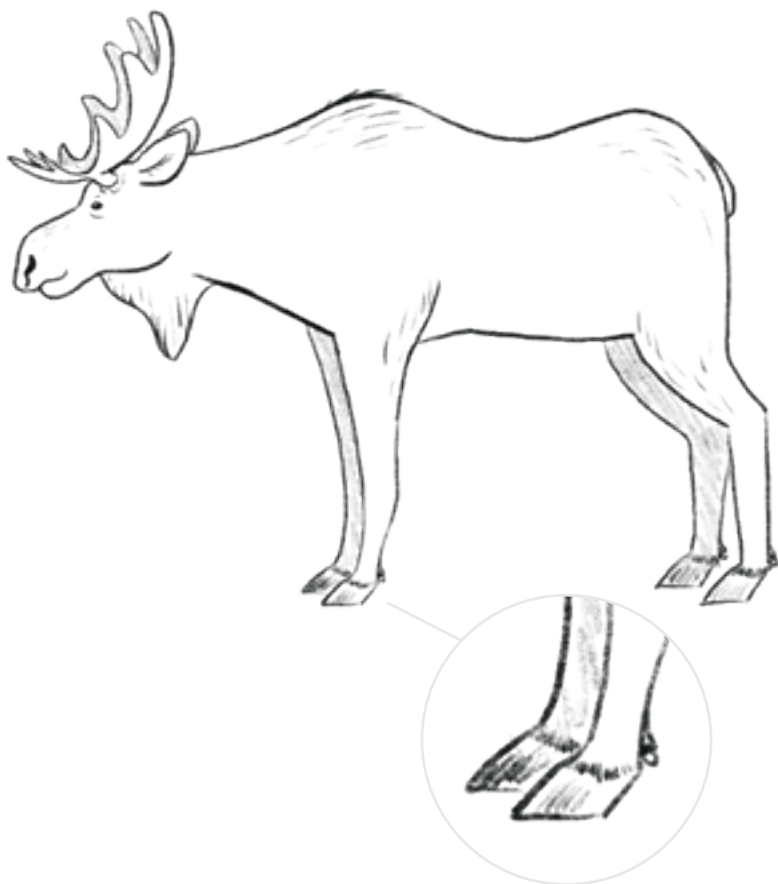
⑨ **Dessine les pattes en te servant des lignes comme guide.** La patte avant est large en haut et plus fine en bas (forme de cône). La patte arrière est plus large et plus courbée en haut (cuisse) et droite et fine en bas. N'oublie pas les sabots.



⑩ **Trace le corps** en suivant **les lignes** de l'esquisse. Ensuite, allonge légèrement la ligne de cou **(1)** et celle de la patte avant **(2)** pour plus de réalisme. Dessine la joue **(3)** en suivant le bas du petit cercle. N'oublie pas d'ajouter la queue.



⑪ **Dessine les autres pattes** en te référant à celles existantes. Faire la 2^e patte arrière un peu plus éloignée de la première.



12 Au besoin, tu peux **effacer les lignes d'esquisses** encore visibles. **Ensuite, ajoute de la texture** pour rappeler la fourrure de l'orignal (particulièrement sur la bosse et les pattes). Tu peux aussi **peaufiner les sabots** et ajouter la partie arrière. Pour finir, ajoute un peu d'ombre aux pattes et à la partie du panache du fond.

Si tu veux, tu peux maintenant **colorier ton dessin!**



MINWASHIN

www.minwashin.org/wikwemot

Culture
et Communications
Québec 

SODEC
Québec 



Conseil des arts
du Canada Canada Council
for the Arts