



LA BANDE DE CHACONNE

Guide d'activités



L'énigme des chats noyés

◆ Description de l'activité

Chaconne habite un village imaginaire du Bas-Canada en 1852 appelé le Village Prologue. Il s'agit d'un site Internet qui représente un environnement typique du XIX^e siècle. Plus de 500 habitants peuplent le village, mais seulement un nombre restreint d'entre eux ont la chance de communiquer avec des élèves de notre époque.

Dans le Village Prologue, il y a une chatte écrivaine qui s'appelle Chaconne. Une chatte écrivaine... oui, oui, vous avez bien lu! Il n'y a pas que les humains qui peuvent communiquer avec les jeunes du XXI^e siècle au Village Prologue: certains amis à quatre pattes, à plumes ou à poils peuvent aussi le faire... Les habitants du village ne se doutent toutefois pas que les animaux peuvent penser, communiquer ou même écrire.

En plus de savoir écrire, Chaconne peut aussi mener des enquêtes avec sa bande d'amis, à la recherche d'énigmes à résoudre, de mystères à élucider. Les activités de la bande passent sous le nez des humains, mais Chaconne aimerait bien trouver de l'aide pour résoudre ses énigmes. Elle invite donc les élèves du «futur» à prendre part à une enquête en devenant eux-mêmes détectives.

Chaconne a donc écrit une lettre de présentation aux élèves pour leur proposer de devenir enquêteurs et de trouver des indices dans la visite virtuelle du Village Prologue. Cette lettre de présentation est suivie de la proposition d'enquête qui mettra les élèves sur une piste pour trouver le premier indice dans la seigneurie virtuelle et ainsi de suite jusqu'à la résolution de l'enquête. Les différents indices de l'énigme proposée ne sont pas tous faciles à trouver et les élèves auront avantage à travailler en équipe, à se consulter et à chercher sur le site.

Cette enquête comprend **26 indices** et l'enseignant peut aider les élèves à trouver les réponses, selon leur niveau scolaire. Vous trouverez les réponses de l'enquête à la fin de ce guide.

Le but de l'activité est de mettre l'élève en situation de résolution de problèmes, de mettre en place des situations de lecture et d'écriture signifiantes tout en habituant l'élève à naviguer sur Internet pour trouver des indices à une énigme. Les élèves pourront se familiariser avec Internet, améliorer leurs compétences en lecture et écriture et participer à une activité signifiante et créatrice.

◆ Voici un bref résumé du déroulement de l'activité

1. Présenter le Village Prologue aux élèves à l'aide de la lettre d'Aurigène Lemieux (page 3)
2. Présenter l'activité «La bande de Chaconne» aux élèves
3. Lire la lettre d'introduction de Chaconne (page 4)
4. Faire des recherches sur le site de Prologue pour trouver des indices (un carnet de notes leur est proposé pour les aider)
5. Solutionner l'enquête

◆ 1 • Présenter le Village Prologue aux élèves

Avant de présenter l'activité La bande de Chaconne à vos élèves, vous devez d'abord leur présenter l'environnement du Village Prologue.

◆ 2 • Comment présenter ce projet aux élèves ?

Il n'y a pas de recette miracle à cet égard. Les premiers mots que vous lisez en entrant sur le site de Prologue sont : «Il était une fois, en 1852, dans une seigneurie du Bas-Canada, le village Prologue...».

Nous vous suggérons donc de présenter le Village Prologue à vos élèves comme une histoire. En guide d'introduction, vous pouvez leur lire la lettre d'Aurigène Lemieux qui figure dans la page suivante.

En fait, vous leur proposez de vivre une aventure collective qui se construit au jour le jour, une histoire qui s'écrit de mille et une façons...

Une histoire que l'on n'oublie pas...



◆ La lettre d'Aurigène Lemieux

Mon nom est Aurigène Lemieux. Je suis un génie de l'informatique à la retraite. Je me permets de vous déranger aujourd'hui afin de vous communiquer une proposition.

Je suis un monsieur qui, comme le Petit Prince, croit que l'essentiel n'est pas nécessairement visible avec nos yeux de tous les jours. J'ai voulu savoir ce qu'on pouvait voir les yeux fermés. À la suite de longues recherches qui m'ont permis d'entrer par moments dans une autre dimension, j'ai réussi à rejoindre certains de mes ancêtres qui ont vécu dans un petit village du Bas-Canada autour de 1851.

Après de longues et parfois dangereuses expériences, j'ai établi des contacts avec Gonzague Prologue, le seigneur du lieu. Oh! Ce ne fut pas facile... Il m'a fallu faire preuve d'ingéniosité et de patience. Finalement, cet homme remarquable a accepté de consacrer sa vie et son argent à installer, sur mes recommandations techniques, des LIGNES de communication entre le passé et le présent.

Je sais que cette découverte est invraisemblable, aussi je n'ai aucune envie d'en faire part aux savants et de passer pour un hurluberlu. Voyez-vous! même si je suis original et « sauté sur les bords », je tiens à demeurer en liberté.

Après un bon moment de réflexion et quelques « paparmanes » bien piquantes, j'ai décidé de proposer à d'autres de tenter par eux-mêmes l'expérience. J'ai ainsi distribué quelques lettres à des gens que je croyais sans préjugés en les invitant à entrer, comme moi, dans la vie des gens de Prologue. Vous êtes de ceux-là.

Si vous acceptez, je vous communiquerai un code qui vous permettra d'entrer en contact avec ces gens d'une autre époque par l'intermédiaire de chroniques écrites par le journaliste de ce village. Je me suis, bien sûr, assuré que cette activité était sans danger, que la fibre optique ainsi traitée ne produisait aucune réaction nocive, mais, bien au contraire, que son utilisation, jointe à celle de l'Internet, arrivait à créer une sorte d'humeur bienfaisante qui facilitait les relations avec le siècle passé.

J'ai recueilli des renseignements durant plusieurs mois. Les LIGNES n'étaient pas toujours bonnes et il me fallait souvent recommencer. J'ai même quelquefois surpris des conversations bizarres dont je ne vous parlerai pas. C'est que, voyez-vous, il arrivait que les voix fussent brouillées. Et puis, les gens ne savaient pas toujours que j'écoutais. À force de travail, j'ai établi avec chacune de ces personnes un protocole de communication. Vous ne pourrez pas comme moi les entendre, il faut un matériel très spécialisé pour cela, mais vous pourrez lire les potins et les histoires entourant la vie de ces habitants.

Je vais suivre de loin vos activités et prendre plaisir, j'en suis persuadé, à vous voir découvrir des personnages et un monde dont vous n'avez pas idée.



Bienvenue au Village Prologue!

Aurigène Lemieux

◆ 3 • La lettre de Chaconne

«Chat-lutations» à tous les amis aux moustaches fourchues!

Je m'appelle Chaconne et je suis une chatte écrivaine. Ne hérissez pas votre poil et ne dressez pas vos petites oreilles pour rien, vous avez bien lu: je suis une chatte écrivaine. Et pas n'importe laquelle: j'écris des aventures, des enquêtes et je résous des mystères. J'habite au Village Prologue, dans la vallée du Saint-Laurent. Le village compte environ 500 âmes humaines et beaucoup plus de vies animales! Nous sommes au XIXe siècle, en l'an «chat-terrestre» 1852. Au lieu de me faire les grands yeux, prenez donc plutôt votre «chat-peau» et votre cape de détectives et venez vivre une belle aventure en ma compagnie!

J'espère que l'invitation vous tentera parce que j'ai besoin d'aide pour résoudre une enquête très difficile, celle de l'étang des Chats noyés. Cet étang se nomme ainsi parce que, depuis 10 ans, des chats sont retrouvés dans des poches de jutes, noyés par on ne sait quel cruel personnage! Les humains peuvent parfois être cruels avec ceux de notre race... Et bien moi, Chaconne, je vais mettre mon museau dans cette sale affaire pour enfin mettre la patte sur les coupables et faire cesser le massacre. Êtes-vous de la partie pour m'aider, chers «chat-mis»?

Vous voulez peut-être en savoir plus sur l'histoire de l'étang des Chats noyés avant de vous lancer à poil perdu dans cette aventure? Je vous informe donc des dessous de cette affaire. L'étang des Chats noyés se situe dans le Village Prologue, tout près de la terre de Sean McLean, complètement à l'est de la seigneurie. Cette semaine, la chatte de Osias McLean, Poillie, est venue me voir en larmes: deux de ses chatons sont disparus. Elle les avait laissés seuls un petit moment pour aller leur chercher de quoi faire une paillasse plus chaude pour l'hiver. En revenant, les chatons n'y étaient plus.

C'est là les seuls indices que je détiens pour l'instant. Mes recherches commenceront donc chez Poillie, sur la terre de Sean McLean, le père de Henry- Firmin McLean et de Osias McLean, c'est là que je vous donne rendez-vous: complètement à l'est de la seigneurie. Vous trouverez sur cette terre un de mes amis qui en sait sûrement plus sur la disparition des chatons.



Chaconne, la chatte écrivaine

4 • Trouver les indices



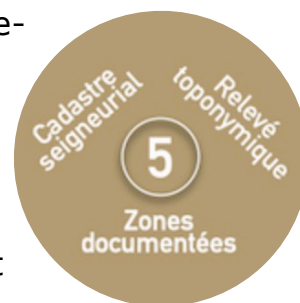
Pour trouver les indices de l'enquête, les élèves doivent utiliser la visite virtuelle du Village Prologue.

Ils se retrouveront alors dans la seigneurie Prologue illustrée par une centaine d'images différentes. C'est dans cet environnement que les indices se trouvent.

Pour rendre la recherche plus efficace, il y a différentes façons de s'orienter à travers la visite virtuelle du Village Prologue. Une première façon de naviguer peut être en utilisant les cinq sections du haut représentant la seigneurie vue de loin. Les élèves peuvent facilement passer de «l'est», au «village», au «centre», à «l'ouest». Il leur suffit de sélectionner la section désirée pour s'y rendre.



Une fois arrivé sur une section de la seigneurie, l'élève peut voir celle-ci au centre de la page Web. Les boutons de gauche indiquent trois nouvelles façons de naviguer dans cette section. L'élève peut consulter le «relevé toponymique» et connaître le nom des rivières, étangs, chemins et montagnes. Il peut aussi consulter le «cadastre seigneurial» pour savoir comment la section est divisée en censives. Il peut finalement consulter les «zones documentées» qui indiquent quels personnages habitent à quels endroits.



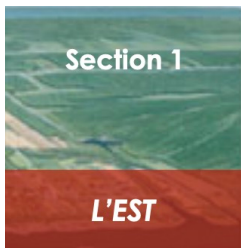
À partir des zones documentées, l'élève peut sélectionner un endroit pour le visiter. Il aura alors une courte description du lieu et pourra voir quelques images s'y rattachant. Ce sont dans ces endroits que les indices de l'enquête de Chaconne se retrouveront. Les élèves devront promener leur curseur sur les différentes images pour trouver un indice.

Lorsque la flèche du curseur deviendra une main, c'est que l'élève aura trouvé un indice pour l'enquête. Notez que la navigation sur une tablette se comporte différemment.

L'élève pourra être tenté de trouver les indices en promenant son curseur sur toutes les pages navigables de la visite virtuelle. Il faut les encourager à trouver les indices en suivant les indications et conseils de Chaconne. Chaque indice mène à un autre indice dans un ordre précis et il sera beaucoup plus facile et intéressant pour l'élève de suivre la suite logique de l'enquête plutôt que de trouver des indices pêle-mêle. C'est dans leur intérêt.

Dans sa lettre de présentation et dans la proposition d'enquête, Chaconne donne une piste aux élèves pour qu'ils puissent trouver le premier indice:

Cette semaine, la chatte de Osias McLean, Poillie, est venue me voir en larmes: deux de ses chatons sont disparus. Elle les avait laissés seuls un petit moment pour aller leur chercher de quoi faire une paillasse plus chaude pour l'hiver. En revenant, les chatons n'y étaient plus.



*C'est là les seuls indices que je détiens pour l'instant. **Mes recherches commenceront donc chez Poillie, sur la terre de Sean McLean, le père de Henry-Firmin McLean et de Osias McLean, c'est là que je vous donne rendez-vous: complètement à l'est de la seigneurie.** Vous trouverez sur cette terre un de mes amis qui en sait sûrement plus sur la disparition des chatons.*

Cet indice mène à un endroit précis de la visite virtuelle où l'élève pourra trouver l'indice suivant. La plupart des indices sont des charades, des énigmes ou ils donnent quelques informations sur les personnages et sur le Village Prologue en général. Lorsque les élèves trouvent un indice, cette icône devrait apparaître en indiquant le numéro de l'indice. Pour s'aider, les élèves peuvent prendre des notes dans le carnet mis à leur disposition.



❖ Si vous désirez prolonger l'activité une fois l'enquête résolue...

Les élèves peuvent dessiner Chaconne et les animaux qu'ils ont croisés au fil de leurs recherches. Ils peuvent aussi fabriquer une grande marionnette, réaliser une maquette en carton, etc.

Vous pouvez inviter vos élèves à illustrer l'enquête. Ils peuvent, par exemple, reconstruire l'enquête en illustrant individuellement un indice différent et en construisant ainsi une grande bande dessinée. Ils peuvent aussi illustrer la conclusion de l'enquête.

Si vous désirez ajouter une activité d'écriture à la l'enquête de Chaconne, vous pouvez inviter vos élèves à imaginer la suite de l'histoire. L'enquête est terminée, mais quel sort sera réservé au coupable? Comment se fera-t-il pardonner? Comment les autres habitants du village le traiteront-ils? Est-ce que les animaux seront gentils avec lui après cette histoire? Laissez l'imagination de vos élèves travailler pour répondre à ces questions.

L'énigme des chats noyés

Carnet de notes

Le Village Prologue



Participants :

_____	_____
_____	_____
_____	_____

LA BANDE DE CHACONNE

















































