



1. Qui sont les algonquiens ?

Cette situation se réalise suite au projet « Comment vivaient les Iroquoiens au 16^e siècle ? » et présente la société algonquienne. Les élèves seront d'abord amenés à nommer des caractéristiques d'un algonquien à partir d'une légende amérindienne puis découvriront par la suite leur provenance, leur territoire ainsi que leur structure sociale et leur croyance.

Planification

Durée : 3 périodes

Matériel :

- Fiche 1.1 : Légende amérindienne
- Fiche 1.2 : Caractéristiques d'un Algonquien
- Annexe 1.1 : Étiquettes
- Fiche 1.3 : Territoire des Algonquiens
- Fiche 1.4 : Structure sociale
- Annexe 1.2 : Règles du jeu
- Annexe 1.3 : Planche de jeu + étiquettes + points
- Annexe 1.4 : Fabrication d'un capteur de rêves / de sonnaillles

Domaine général de formation :

- Environnement et consommation

Compétence transversale visée :

- Pratiquer des méthodes de travail efficaces

Compétences disciplinaires visées :

- Lire des textes variés
- Domaine de l'univers social

Action en classe

PRÉPARATION

ACTIVITÉ 1 : MISE EN SITUATION

L'enseignant raconte la légende amérindienne « La légende de l'enfant élevé par une ourse »(fiche 1.1) et informe les élèves de l'intention de lecture :

La tradition indienne veut que chaque fois qu'il tue un animal, le chasseur lui demande pardon et lui explique ce qui l'a forcé à le tuer. Écoute attentivement la légende suivante, tu comprendras mieux pourquoi.

Il commence la lecture puis lorsqu'il lit un mot nouveau, c'est-à-dire un mot suivi d'un *, il questionne les élèves sur la signification de ce mot. S'ils ne la connaissent pas, il les incite à la chercher dans le dictionnaire. Les élèves l'inscrivent dans leur glossaire.

Lors d'une deuxième lecture en équipe de deux (chaque élève lit une phrase à tour de rôle), les élèves trouvent un titre pour chacune des parties du texte. On peut aussi séparer ce travail entre les équipes de la classe : par exemple, chaque équipe a une ou deux parties seulement à réaliser. L'enseignant explique à ce moment comment on fait pour trouver le sujet ou l'idée principale de chacune des parties. Les stratégies utilisées devront faire partie de la boîte à outils de l'élève.

Puis collectivement, les élèves échangent leurs idées sur chaque partie du texte et conviennent de ce que devrait contenir le sous-titre de chaque partie.

ACTIVITÉ 2 : LA CARTE D'EXPLORATION

L'enseignant rappelle aux élèves que dans le texte on parle d'un algonquin. Puis, il leur demande:

« D'après toi, qu'est-ce qu'un algonquien ? En te servant de la légende amérindienne, de tes connaissances et de tes expériences, fais la liste des caractéristiques d'un algonquin. Par la suite, tu mentionneras d'où vient cette information. »

Sur la fiche 1.2, les élèves écrivent quelques caractéristiques puis les comparent avec un camarade. Ils discutent des ressemblances et des différences et enrichissent leur liste respective. L'enseignant complète ensuite la carte d'exploration en utilisant un côté pour faire la liste des caractéristiques exprimées par les élèves.

Carte d'exploration

Un algonquien c'est : <ul style="list-style-type: none">- un amérindien (T)- un chasseur (T)- il se promène en canot (T)- il transporte les bébés sur un tikinagan (T)- il mange des petits fruits (T)- etc.	<i>Un inca c'est :</i> <ul style="list-style-type: none">-------
---	--

et toutes les autres informations relevant de leurs connaissances et expériences antérieures.

Cette carte d'exploration sera complétée lors de la deuxième situation avec la société inca. Toutes les réponses seront validées lors de la cueillette et du traitement de l'information qui se réaliseront ultérieurement. Tout au long du projet, la carte d'exploration reste affichée dans la classe.

RÉALISATION

ACTIVITÉ 3 : LA GRANDE SOCIÉTÉ ALGONQUIENNE

« Mais, qui sont les algonquiens ? » L'enseignant rappelle aux élèves que nous allons faire référence ici aux algonquiens qui vivent dans le nord-est de l'Amérique. La grande société algonquienne comprend plusieurs nations.

Le terme Algonquien est utilisé pour désigner un ensemble de nations amérindiennes apparentées par la langue. À l'arrivée des Européens, les nations appartenant à cette famille linguistique occupaient un immense territoire, qui allait de l'île de Terre-Neuve jusqu'aux Rocheuses.

À l'époque de la Nouvelle-France, les Français vont surtout établir des contacts soutenus avec les Algonquiens du nord-est de l'Amérique : Micmacs, Innus Algonquins, Attikameks, Népissingues, Abénaquis, Outaouais et Ojibwés.

L'enseignant distribue des étiquettes comprenant des parties de mots des nations algonquiennes (annexe 1.1). Chaque équipe doit retrouver les huit nations en remplaçant les parties de mots qui vont ensemble. Lorsque l'équipe a trouvé plusieurs ou tous les mots, elle les inscrit sur la fiche 1.2.

L'enseignant fait remarquer qu'à l'exemple de la société iroquoise qui comprend les Iroquois nous retrouvons dans la société algonquienne, les Algonquins.

ACTIVITÉ 4 : LOCALISATION DE LEUR TERRITOIRE

L'enseignant, en se servant d'une carte du Québec, rappelle le territoire de la société iroquoise puis demande aux élèves :

« Où retrouve-t-on les Algonquiens? »

L'enseignant donne alors un indice aux élèves quant à la localisation du territoire algonquien. Il est écrit :

« Mon peuple se concentre dans les forêts des **Appalaches** et du **Bouclier canadien**. »

L'enseignant remet cet indice à chaque équipe puis les dirige vers les sources d'information.

« Où pouvons-nous trouver cette information ? »

En consultant une carte du Québec, un atlas ou un livre de sciences humaines, les élèves, en équipe de deux, trouvent la localisation du territoire des algonquiens. Les équipes présentent leur découverte puis l'enseignant distribue la carte du Québec de 1500 (fiche 1.3). Il trace avec les élèves, à l'aide d'une acétate, le territoire algonquien.

À la fin du 16^e siècle, les Algonquiens occupent un vaste territoire parsemé de lacs et de rivières, et recouvert d'une forêt épaisse et riche en animaux à fourrure. Ils y trouvent tout ce dont ils ont besoin pour vivre.

Nous peuplons une grande partie du Canada, à l'ouest, les montagnes Rocheuses et à l'est, l'océan Atlantique. Cependant, mon peuple se concentre dans les forêts des Appalaches et du Bouclier canadien. Bien entendu, nos villages sont souvent installés près d'un cours d'eau majeur pour des raisons de transport, d'alimentation et de santé.

INTÉGRATION

ACTIVITÉ 5 : LA STRUCTURE SOCIALE ET L'UNIVERS RELIGIEUX

Croyances et rites

Pour nous, les croyances religieuses sont liées à nos habitudes de chasse. Par exemple : à la chasse, avant de tuer un ours, nous lui chantons une chanson, nous lui parlons pour lui expliquer que la mort est nécessaire à la survie de notre famille. Par la suite, en signe de respect à l'animal, nous nettoyons son crâne pour le placer sur un poteau ou un arbre afin que les chiens ne puissent pas l'atteindre.

Savez-vous que nous accordons beaucoup d'importance aux visions et aux rêves? Quand j'étais jeune, à l'adolescence, je suis parti de chez moi à la quête d'une vision qui me permettrait de trouver un esprit gardien qui pourrait m'aider toute ma vie à la chasse comme dans d'autres activités.

Le Djasakid est une sorte de chaman qui préside la cérémonie de la "tente tremblante" pour nous aider à trouver des objets ou des personnes disparues et prédire où l'on pourrait trouver du gibier.

Le chaman, lui, fait des guérisons en plaçant un tube sur le corps du patient pour aspirer le mal qui l'habite. Comme les femmes, il connaît aussi très bien les plantes médicinales.

Un groupe de guérisseurs d'élite porte le nom de la Société des Grands Guérisseurs. Ceux-ci apprennent l'art de ramasser des herbes, de diagnostiquer les maladies et de guérir les malades.

Savez-vous que tous les êtres humains et la nature ont un manitou?. Nous croyons qu'en chantant, qu'en jouant du tambour et qu'en faisant un usage rituel du tabac, nous pourrions renforcer notre manitou. Donc, le manitou c'est l'espoir qui nous anime.

Site internet : <http://www.inforoute.uqam.ca/ticref/>

Structure sociale

L'organisation politique se compose d'un chef de territoire et de nombreux chefs locaux. Le chef de territoire planifie les déplacements saisonniers, confirme et redistribue les territoires de chasse. Il assigne aussi des tâches à ses parents immédiats, à sa femme et aux enfants. Il a également pour mandat de fournir les canots et les chiens de chasse.

Les chefs locaux discutent de paix et de guerre lors des réunions du conseil des chefs à un moment précis dans l'année. Savez-vous quelles sont les qualités requises pour être élu chef? Le chef se doit de faire preuve de bravoure, de force de caractère, être bon chasseur et guerrier et de plus être bon avec les siens.

Tous les membres de mon groupe sont égaux, de sorte que le chef a peu de privilèges. Il ne peut exercer son influence que pendant la saison estivale car c'est le seul moment de l'année où tous les membres de la bande sont réunis.

Plusieurs tribus se divisent en plusieurs clans. Nous arborons avec fierté notre symbole distinctif peint ou sculpté sur nos vêtements, nos canots ou nos articles personnels.

D'autres clans, eux, portent le nom de la créature sensée l'avoir créé. Par exemple, ils pensent que l'original, le lynx, l'ours ou le loup sont à l'origine de la formation de leur clan.

L'unité de base de notre société est la famille : les grands-parents, le père et la mère, leurs propres enfants et leurs enfants adoptés.

Site internet : <http://www.inforoute.uqam.ca/ticref/>

L'enseignant invite maintenant les élèves à jouer « Sur la piste ... des Algonquiens » afin de découvrir la structure sociale et l'univers religieux de cette nation. Il explique les règles (annexe 1.2) et le déroulement du jeu :

« Ce jeu a pour but de vous sensibiliser au fonctionnement de la société algonquienne du 16^e siècle afin de bien comprendre quel était le rôle de chacun. Des informations vous permettront de répondre aux questions posées. Il sera possible de jouer plus d'une fois afin de relever toutes les réponses nécessaires pour compléter la fiche 1.4.

Ce jeu peut être joué en équipe de 2, 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur se trouve un pion pour l'identifier. À tour de rôle, les joueurs jouent le dé et celui qui a le nombre le plus gros commence. En jouant le dé, les joueurs doivent ramasser le plus de points possibles afin d'obtenir un rôle important dans la société algonquienne.

Si un joueur ramasse de :

0-2 points :	enfant
3-5 points :	femme
6-8 points :	djasakid
9-11 points :	chef local
12-14 points :	un chaman
15 points :	chef du territoire

Dès qu'un joueur a accumulé 15 points, il devient chef du territoire et gagne la partie. Sinon, c'est le joueur qui a accumulé le plus de points. »

Suite au jeu, les élèves complètent la fiche 1.4 individuellement.

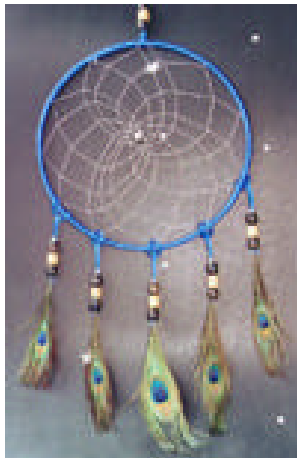
Les Algonquiens croyaient à un Grand Esprit appelé Manitou. Le Manitou était leur Dieu. Selon eux, les phénomènes naturels, les objets et les animaux avaient également leur propre esprit et leur propre pouvoir. C'est pourquoi, avant d'aller chasser l'orignal, on cherchait à entrer en contact avec l'esprit de cet animal pour ne pas lui déplaire et s'assurer ainsi une bonne chasse. Chez les Algonquiens, la religion était une recherche de bonne relation entre les forces de la nature et les êtres qui l'habitent.

Pour communiquer avec les esprits, les Algonquiens utilisaient plusieurs moyens : jeûnes, prières, danses sacrées, festins, dons. Dans chaque tribu, un chaman servait d'intermédiaire entre les esprits et les hommes. C'est lui qui interprétait les rêves, prédisait l'avenir et guérissait les maladies attribuées à un manquement au rituel; gaspiller de la viande, voler, tuer, sans avertir l'animal, etc. étaient considérés comme autant de manquements aux usages. *Source : PICARD, Jean-Luc. **Ma région**. Éditions CEC, Montréal, 1983, page 74.*

L'enseignant fait un retour à la fin afin de s'assurer que chaque élève puisse compléter la fiche 1.4 correctement.

ACTIVITÉ 6 : LE CAPTEUR DE RÊVE (facultatif)

Chez les amérindiens, le capteur de rêves joue un rôle primordial pour contrôler son esprit. L'enseignant raconte un peu d'où il origine, comment il fonctionne et comment il peut aider les enfants à faire de beaux rêves. On vous propose aussi différentes façons d'en fabriquer un avec vos élèves.



1.

La légende des capteurs de rêves

Dans la culture amérindienne, le capteur de rêves conserve les belles images de la nuit et brûle les mauvaises aux premières lueurs du jour. Les beaux rêves de la nuit sont filtrés à travers la toile tissée à l'intérieur du capteur de rêves, tandis que les mauvais rêves resteront pris dans la toile pour être brûlés par les premières lueurs du jour. Selon cette culture amérindienne, le rêve est le véhicule qui permet l'échange entre l'Homme et le Grand Esprit.

Toujours selon cette culture, le rêve est l'expression des besoins de l'âme. Il est aussi primordial de satisfaire les besoins de l'âme que ceux du corps. Le rêve permet de se libérer. Il assure l'équilibre. Si on écoutait la démarche que les rêves nous proposent, on comprendrait beaucoup mieux les besoins de l'âme.

Le capteur de rêves est utilisé pour aider à contrôler les rêves, dans la mesure où l'on peut contrôler ses pensées, sa vie.

Comment on confectionne un capteur de rêves (2 pouces de diamètre)

Matériel requis:

- 1 anneau de 2 pouces de diamètre
- 1 cordon de suède d'une longueur de 60 pouces
- 1 fil ou ficelle d'une longueur de 65 pouces
- cordons de longueur variable
- plumes décoratives

1. Appliquez une colle ou un adhésif autour de l'anneau et enroulez le cordon de suède sur celui-ci (voir Figure 1). Un petit truc : pliez le cordon de suède en deux moitiés de 30 pouces et commencer à l'enrouler autour de l'anneau jusqu'à ce qu'il soit entièrement recouvert. La quantité restante de cordon pourra être utilisée pour suspendre le capteur de rêves à un objet quelconque. Vous pouvez également convertir le capteur de rêves en collier ou le suspendre à l'aide d'une corde ou d'une ficelle en effectuant un nœud comme le montre la Figure 6.

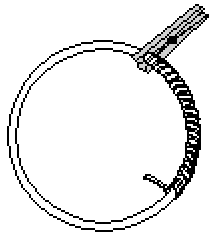


Figure 1

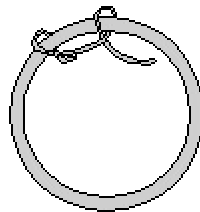


Figure 2

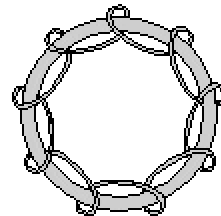


Figure 3

2. Pour tisser la toile au centre du capteur, commencez d'abord par attacher le fil autour de l'anneau (vous pouvez également utiliser un peu de colle invisible) (voir Figure 2). Il s'agit ensuite de faire 10 boucles successives autour de l'anneau, un peu comme le montre la Figure 3. Répétez ces étapes jusqu'à ce que vous obteniez un petit trou au centre du capteur.

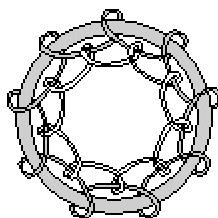


Figure 4

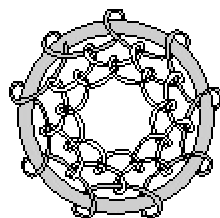


Figure 5

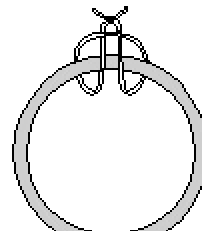


Figure 6

3. La toile étant maintenant tissée, vous pouvez mettre un peu de tension sur le fil afin de le raidir. Avant de faire un petit nœud et de fermer la toile à l'aide d'un petit nœud, des petits objets décoratifs et symboliques (tels des perles de bois ou de plastique) peuvent être insérés sur le fil au centre du capteur de rêves.
4. La dernière étape consiste à décorer le capteur à l'aide de plumes attachées à des cordons. Voilà, le capteur est terminé!

<http://www-mtl.look.ca/~caritas/serge/>

D'autres informations se retrouvent à l'annexe 4.



Légende amérindienne



La tradition indienne veut que chaque fois qu'il tue un animal, le chasseur lui demande pardon et lui explique ce qui l'a forcé à le tuer. Écoute attentivement la légende suivante, tu comprendras mieux pourquoi.

La légende de l'enfant élevé par une ourse

1. _____

Voici l'histoire d'un enfant que les parents ont bien **emmailloté*** dans un tikinagan et ficelé à la barre centrale du canot, en prévision de la traversée d'un lac. Le tikinagan est une planche possédant une garde protectrice et un support pour les pieds de l'enfant. Cette planche est ordinairement portée sur le dos de la mère.

2. _____

Une tempête s'élève, fait chavirer le canot et les parents de l'enfant **périssent***. Comme un canot qui chavire revient toujours de lui-même en position de flottaison, le jeune enfant a la vie sauve. Une ourse qui pêchait à l'embouchure du lac aperçoit le canot, le tire sur la **berge*** et, comme elle a perdu un de ses jeunes, emmène l'enfant dans son repaire.

3. _____

L'ourse nourrit l'enfant aussi longtemps qu'il ne peut pas marcher. Plus tard, elle lui enseigne comment cueillir les fruits sauvages et le miel des ruches pendant la nuit, comment pêcher la truite et la carpe, comment se nourrir de l'intérieur de l'écorce de certains arbres, comme l'orme et le pin.

4. _____

Puis un jour, quand l'enfant est assez vieux pour comprendre ce qu'elle veut lui montrer, elle l'amène près d'un village d'Anish-Nah-Bé et lui fait voir comment ces êtres-là vivent. Quand elle est sûre que l'enfant est bien au courant des **mœurs** * de ses semblables, elle lui ordonne de les rejoindre. Elle précise cependant que, si la **nécessité*** l'exigeait, il ne devait pas hésiter à tirer sur elle, car elle en ferait autant en pareille circonstance. L'enfant, dans son for intérieur, se promet de ne jamais tuer d'ours.

5. _____

Revenu parmi les siens, il se marie et plus tard enseigne à ses enfants le respect des animaux.

Un jour, un de ses fils, devenu un homme capable de chasser, se trouve en face d'une énorme ourse. Il lève son arc et prépare sa flèche.

Il est très surpris de voir que la vieille ourse ne tente même pas de fuir. Elle s'assoit et jette un regard triste sur le chasseur, qui décoche sa flèche et la tue. Fier de son coup, le jeune chasseur revient chez son père qui, en apercevant la vieille ourse, reconnaît celle qui l'a nourri dans sa jeunesse.

6. _____

Le jeune chasseur, voyant son père inconsolable devant sa mère **nourricière***, se met à chanter la bravoure de l'ourse qui n'a pas fui devant lui et qui s'est laissée tuer, comme le ferait un guerrier désarmé face à ses ennemis. Depuis ce jour, chaque fois qu'un Algonquin tue un ours, il répète ce rituel du pardon et de la bravoure.

(Raconté par Bernard Assiniwi dans *À l'indienne*. Leméac, Montréal, 1972, p. 146 et 147.)

GLOSSAIRE

Emmailloté : _____

Périssent : _____

Berge : _____

Mœurs : _____

Nécessité : _____

Nourricière : _____



Caractéristiques d'un Algonquien

Dans la première colonne, écris ce que tu sais des Algonquiens puis indique d'où vient cette information.

T : du texte, c'est-à-dire de la légende amérindienne.

C : de tes connaissances, c'est-à-dire que tu le savais déjà.

E : de tes expériences, c'est-à-dire que tu l'as vu pour de vrai, tu l'as vu à la télévision, dans un film ou dans un livre.

Ce que je sais	D'où vient-elle ?	Mon camarade	D'où vient-elle ?



Les nations algonquiennes

A _ _ _ _ _
A _ _ _ _ _
A _ _ _ _ _
M _ _ _ _ _
I _ _ _ _ _
N _ _ _ _ _
O _ _ _ _ _
O _ _ _ _ _



Étiquettes

ABÉ

NA

QUIS

ATTI

KA

MEKS

AL

GON

QUINS

MIC

MACS

IN

NUS

NÉPIS

SIN

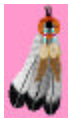
GUES

OUTA

OUAIS

OJIB

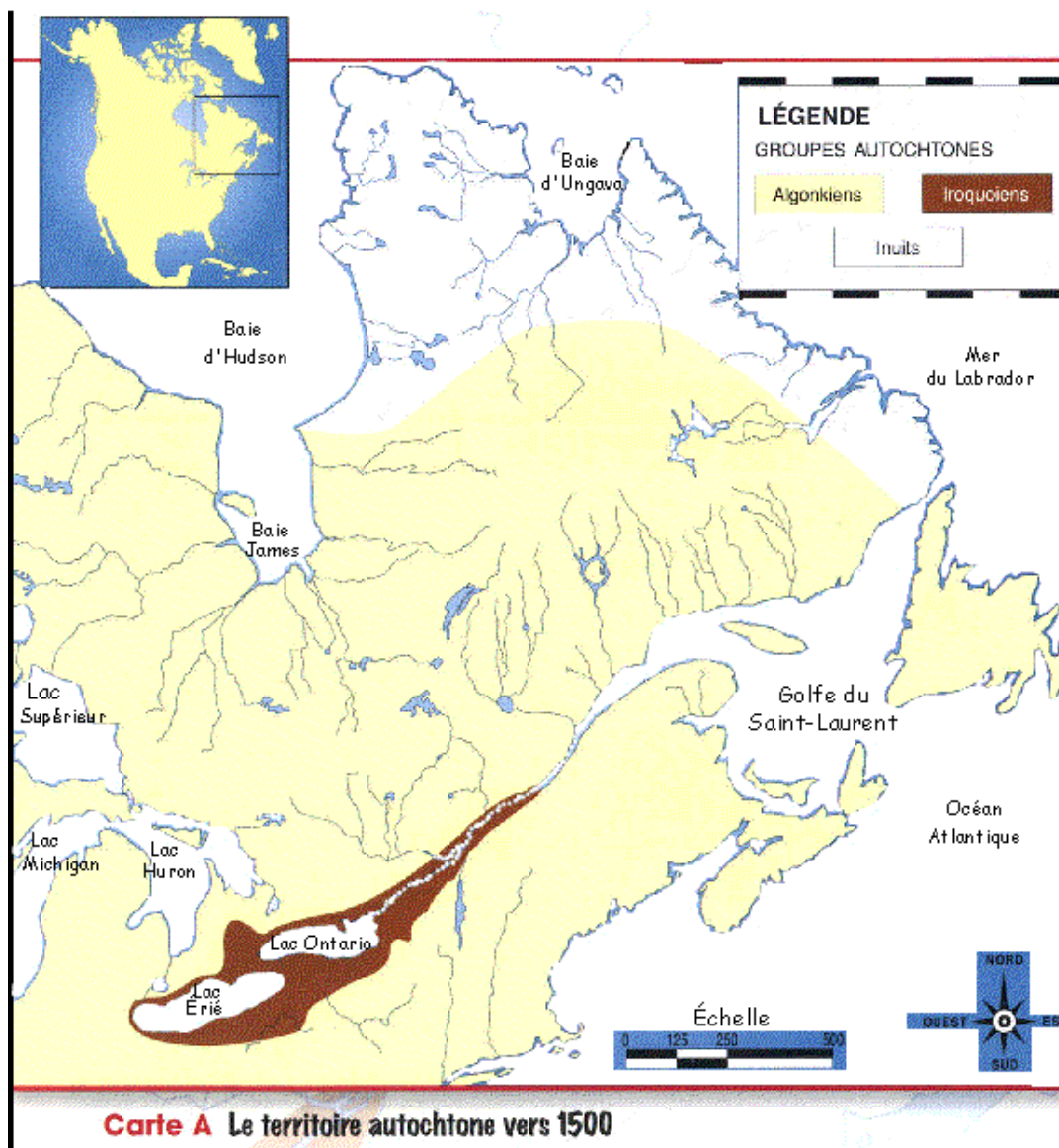
WÉS



«Mon peuple se concentre dans les forêts
des Appalaches et du Bouclier canadien. »



Territoire des Algonquiens



- ☐ Colorie en vert pâle le Bouclier canadien.
- ☐ Colorie en vert foncé les Appalaches.
- ☐ Colorie en jaune le territoire occupé par les Algonquiens.
- ☐ Colorie en brun le territoire occupé par les Iroquoiens.
- ☐ Colorie en blanc le territoire occupé par les Inuits.
- ☐ Colorie en bleu les cours d'eau.



Structure sociale

Mot mystère : Que fait le chef de territoire ?

Il : _ _ _ _ _

p	e	r	u	o	v	a	r	b	c	l
s	a	i	s	o	n	a	m	a	h	c
n	p	a	t	r	i	a	r	c	a	t
o	c	s	o	c	i	e	t	e	s	a
b	h	n	x	u	a	c	o	l	s	i
t	e	r	r	i	t	o	i	r	e	f
i	f	e	r	e	i	r	r	e	u	g
g	u	e	r	i	s	s	e	u	r	s

1. Le _____ est une sorte de _____ qui préside la cérémonie de la « tente tremblante ».
2. La _____ des Grands _____ est un groupe d'élite qui apprennent à guérir les malades.
3. Le chef de _____ fournit les canots et les chiens de chasse.
4. Les chefs _____ discutent de paix et de guerre .
5. Les Algonquiens vivent sous le régime du « _____ ».
6. Le chef ne peut exercer son influence que pendant la _____ estivale.
7. Le chef se doit de faire preuve de _____ , de force de caractère, être un _____ et _____.



Règles du jeu


Deux (2) à quatre (4) joueurs.

Matériel :

1 planche de jeu : Sur la piste ... des algonquiens

1 dé

1 pion par joueur

8 cartes «informations» 

8 cartes «questions » ?

Dictionnaire

But et rôles :

Le but du jeu est de ramasser le plus de points possible pour avoir un rôle important dans la structure sociale de la société algonquienne et recueillir suffisamment d'informations pour répondre aux questions de la fiche 1.4.

Les rôles sont :

0-2 points :	enfant
3-5 points :	femme
6-8 points :	djasakid
9-11 points :	chef local
12-14 points :	un chaman
15 points :	chef du territoire

- Dès qu'un joueur a accumulé 15 points, il devient chef du territoire et gagne la partie. Sinon, c'est le joueur qui a accumulé le plus de points.
- Il est parfois nécessaire de jouer plus d'une fois pour recueillir toutes les informations nécessaires pour compléter la fiche 1.4.


Déroulement

- Le joueur qui a le nombre le plus élevé en lançant le dé commence la partie.
- On lance le dé et on avance selon le nombre indiqué. S'il y a une consigne sur la case, le joueur la lit et la réalise.

- Lorsqu'un joueur arrive sur une case  , il prend une carte « informations » et il la lit à haute voix.

- Si un mot est suivi d'un *, tu donnes la signification. Si tu ne la connais pas,
 1. Tu demandes à un autre joueur s'il connaît la signification, tu la vérifies dans le dictionnaire et il reçoit 1 point.
 2. Tu la vérifies dans le dictionnaire et tu l'expliques aux autres joueurs.

Tu poses la carte « informations » ouverte devant toi.

- Lorsqu'un joueur arrive sur une case  , tu prends une carte « questions » et tu la lis à voix haute.
 1. Si tu connais la réponse, tu la donnes. Pour obtenir tous les points, il est nécessaire de donner toutes les informations soulignées sur la carte « informations ». Si le joueur ne donne pas toutes les informations, il perd un point à chaque information manquante.
 2. Si tu connais la réponse sans l'aide d'une carte « informations », tu obtiens le double des points.
 3. Si tu ne connais pas la réponse mais qu'un autre joueur détient la carte « informations », tu peux lui acheter et obtenir tous les points marqués.
 4. Si tu ne connais pas la réponse et que tu ne peux pas acheter une carte « informations », tu remets la carte sous la pile.

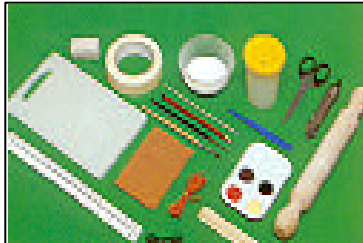
- Tu ne peux pas perdre de points si tu n'en as pas.

Dans tous les cas, tu remets la carte « questions » sous la pile.

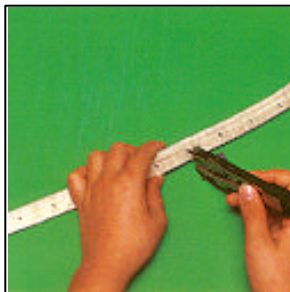
- Le jeu se termine lorsque le premier joueur arrive à la case « Tu es arrivé chez toi, calcule tes points ». On calcule alors les points et on détermine les rôles de chacun dans la société algonquienne.
- Tu peux maintenant compléter la fiche 1.4 individuellement avec les informations obtenues. S'il te manque des réponses, joue de nouveau.



Fabrication de sonnailles



Matériel : carton fort, crayon, règle, ciseaux, papier cache, compas, colle PVA, pinceau, deux bandes de balsa de 2 ou 3 cm sur environ 18 cm de long, raphia ou ficelle, pâte à modeler séchant à l'air, baguettes de barbecue, peinture crème, noire, orange ou rouge et marron, pinceaux, bol d'eau, fil noir, aiguille.



1. Coupe deux morceaux de carton de 1,5 cm de large : un de 46 cm de long, un autre de 58 cm. Couvre-les de papier cache. Fais des trous espacés de 3 cm sur chaque bande.



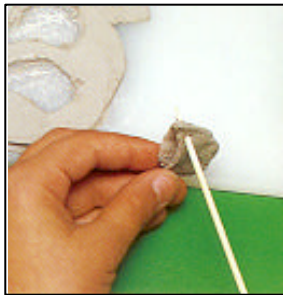
2. Recourbe chaque bande pour former un anneau. Fixe ensemble les bouts avec de la colle et du papier collant. Prends ensuite les deux bandes de balsa et forme une croix.



3. Colle ensemble les deux baguettes. Enroule le raphia ou la ficelle d'un côté, puis traverse pour aller de l'autre. Recommence sur chaque côté.



4. Colle les deux anneaux en carton sur la croix, comme ci-dessus. Le gros anneau passe au ras du balsa. Le plus petit est à 1 ou 2 cm à l'intérieur.



5. Pétris la pâte à modeler pour qu'elle fasse 1 cm d'épaisseur. Découpe 20 à 30 demi-cercles pour former des espèces de bec de pingouin. Fais un trou d'un côté avec une baguette.



6. Quand les becs sont secs, peins-les en crème. Peins le bout en noir, puis des bandes rouges ou orange. Ensuite, peins les deux bandes de balsa en marron.

Source : STOTTER, Michael. *Vivre comme ... les indiens d'Amérique*.
De La Martinière Jeunesse, Paris, 2000, p. 52.

Les Capteurs de rêves



Dans la culture amérindienne, le capteur de rêves conserve les belles images de la nuit et brûle les mauvaises aux premières lueurs du jour. À l'origine destiné aux enfants, le capteur de rêves est aujourd'hui autant utilisé par les adultes.

Selon la culture huronne, les humains font tous partis du Grand Esprit, créateur de la nature et des hommes. Celui-ci nous suggère des rêves afin que nous puissions mieux nous comprendre. Le rêve est le véhicule qui permet l'échange entre l'Homme et le Grand Esprit.

Toujours selon cette culture, le rêve est l'expression des besoins de l'âme. Il est aussi primordial de satisfaire les besoins de l'âme que ceux du corps. Le rêve permet de se libérer. Il assure l'équilibre. Si on écoutait la démarche que les rêves nous proposent, on comprendrait beaucoup mieux les besoins de l'âme.

Le capteur de rêves est utilisé pour aider à contrôler les rêves, dans la mesure où l'on peut contrôler ses pensées, sa vie. À l'origine, il était destiné aux enfants qui faisaient de mauvais rêves. Il s'agit d'un petit cerceau fait d'une branche d'arbre. Dans ce cerceau est tissé un filet de la forme d'une toile d'araignée comportant un trou au centre. Pendant la nuit, les mauvais rêves resteront pris dans le filet, pour être brûlés par les premières lueurs du jour. Les beaux rêves passeront à travers le trou du centre pour être conservés dans les plumes installées autour du cerceau. Les plumes représentent l'amour, la douceur et la bonté. On peut aussi insérer sur le filet du capteur, des petits objets précieux, comme une petite pierre de couleur ou tout autre objet qui pour nous est précieux.

Le capteur aide l'enfant à mieux cerner ses idées et permet à l'adulte de vérifier les peurs de l'enfant. Le petit apprend ainsi à faire le tri dans les pensées qu'il veut garder et celles dont il veut se départir.

(extrait d'une entrevue de Dominique Vieilleuse avec Régent Sioui
dans la revue VIE ET LUMIÈRE de Juin 97)

FABRICATION D'UN CAPTEUR DE RÊVES

Il faut cueillir une branche lisse de saule sauvage, de bouleau ou de hart rouge, d'une longueur de deux à trois pieds. Si le geste se fait selon le rite amérindien, il faut faire une offrande à la nature, en brûlant un peu de tabac. Ensuite, on enroule la branche autour d'un tronc d'arbre, afin qu'elle prenne une forme circulaire.

On attache la branche en forme de cercle avec un fil ciré, un ligneux ou un lacet de cuir. Pour confectionner le filet à l'intérieur, on utilise de la ficelle. Il faut d'abord attacher la ficelle au cerceau et former un premier rang d'arcs autour de celui-ci. Ensuite continuer à faire le tour du cercle de la même façon, mais en attachant la ficelle au centre de chacun des arcs afin de former des triangles. Il s'agit de répéter cette étape jusqu'à ce qu'on obtienne un filet avec un trou circulaire au centre.

Tout au long de la confection du filet, on peut y enfiler de petits objets symboliques à nos yeux (perles, bagues, écorces, cailloux etc.).

Une fois le filet terminé, on se procure quatre plumes que l'on attache par la penne (tige), pour ensuite les lier autour du cerceau, en les laissant pendre de quelques pouces. Le capteur est alors terminé.

On peut donner un sens sacré à son capteur de rêves. Pour cela, il faut le purifier afin qu'il ait son propre esprit. Pour ce faire, il s'agit de brûler de la sauge et du tabac, et de passer les deux faces du capteur dans la fumée. Pendant ce rituel, il est bon de parler à notre capteur en lui demandant, par exemple, de nous protéger, de nous aider.

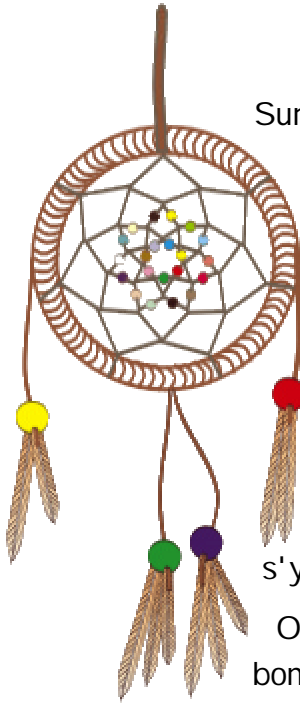
Les odeurs, les énergies qui se dégagent de ces végétaux lorsqu'ils brûlent, apaisent le corps et l'esprit, un peu à la manière de l'encens, qui dans d'autres cultures, sert aussi d'outils de concentration, de méditation.

Pour utiliser son capteur de rêves, il s'agit de le placer dans la chambre, à côté d'une fenêtre. Si l'on fait un mauvais rêve, celui-ci sera emprisonné dans le filet et brûlé avec les premières lueurs du matin pour disparaître à jamais.

Mystère de tous les temps, le rêve fascine depuis toujours. Que nous croyions ou non aux bienfaits du capteur de rêves, l'important c'est que nous gardions un certain contrôle et plus encore une certaine compréhension de ce qui se passe dans notre esprit.

Lise Gleeton Arrelle

<http://pages.infinet.net/aum/capteurs.html>

3.**Le capteur de rêve**

Sur cette page, vous apprendrez à fabriquer un capteur de rêve. Mais avant de fabriquer ce magnifique objet, il vous faut d'abord savoir comment tout cela fonctionne.

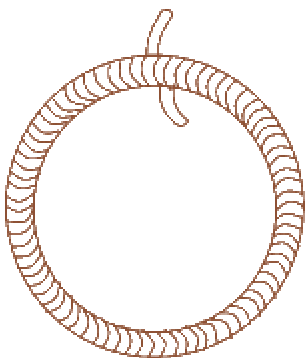
On dit, selon la légende, que le capteur de rêves apporte, à la personne qui le possède, de merveilleux rêves, de la chance et de l'harmonie tout au long de sa vie.

Toujours selon la légende, les bons rêves sont les messages des esprits sacrés. Ils aiment la toile d'araignée qui forme le capteur de rêve parce qu'ils peuvent traverser le centre de la toile sans s'y laisser prendre.

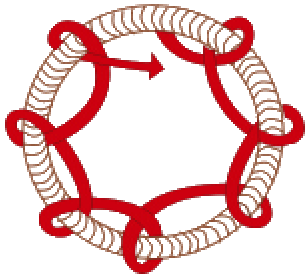
On dit aussi que la toile du capteur de rêve ne laisse passer que les bons rêves et que les mauvais rêves restent pris dans la toile pour mourir à la venue du jour.

Ce dont vous aurez besoin pour fabriquer votre capteur de rêve :

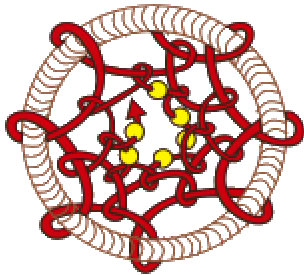
2. Un anneau de la grandeur de votre choix.
3. Du fil ou de la corde pour tisser la toile.
4. Des lanières de cuir suffisamment longues pour recouvrir tout l'anneau et fabriquer les sangles.
5. Des pierres ou des billes.
6. Des plumes.



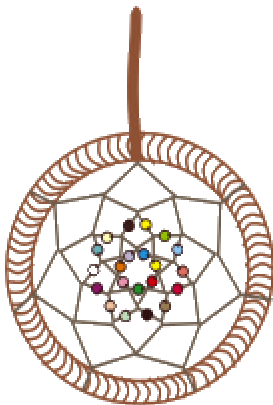
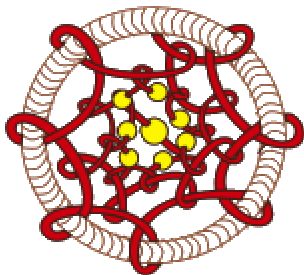
Fixez d'abord un bout de la lanière de cuir sur l'anneau avec de la colle ou du ruban gommé. Enroulez ensuite la lanière de cuir autour de l'anneau. La longueur de la bande dépend de la grandeur de l'anneau. Lorsque le tour sera complété, faites un nœud ou collez la lanière.



Commencez à fabriquer la toile en fixant l'une des extrémités en faisant un nœud ou en la collant. Enroulez le fil en prenant soin de faire une demi-clé comme le dessin à gauche. Le nombre de points d'attache déterminera la forme de la toile. Ici nous avons 7 points d'attache.



Lorsque vous aurez complété le premier tour, continuez à tisser votre toile en faisant votre demi-clé au centre du premier fil du premier tour et ainsi de suite jusqu'à ce que la toile soit complétée. Vous avez le choix d'insérer des pierres ou des billes au fur et à mesure que la toile se dessine. Ces pierres ont la propriété d'absorber les influences négatives.



Votre toile complétée, fixez une lanière qui servira à l'accrocher. Ajoutez ensuite une lanière de chaque côté et au bas du capteur de rêve en leur mettant des pierres ou billes décorés de plumes.

BONS RÊVES !

<http://www.multimania.com/placedescopains/html/dreamcatcher.html>