

ADAPTATION DU PROGRAMME CAP (OE « RÊVER, IMAGINER, CRÉER » : FICHIER D'ACCOMPAGNEMENT « LA MARQUE DES DIEUX », PATRICK CHASTEL

I – PRESENTATION

A - DE L'ŒUVRE (p. 1)

B - DU TRAVAIL PÉDAGOGIQUE (p. 2)

II – DOSSIER PAPIER DESTINÉ AUX ÉLÈVES (p. 3)

III – CORRECTION D'ACTIVITES (p. 9)

IV – AUTRES EXEMPLES D'ŒUVRES EXPLOITABLES (p. 12)



I – PRESENTATION

LA MARQUE des DIEUX

Une aventure de Teahi, Moana, Hitinui et Hinatea

Après *Le Marae du grand banian*, Hinatea et ses trois amis vont vivre de nouveaux événements absolument incroyables. Mais ils ne seront plus seuls !

Avec Vaekua à Ua Pou, Vaki à Rangiroa et Vatiti à Rurutu, ils vont devoir s'intéresser aux temps anciens pour retrouver les ornements d'un grand chef, disparus après de terribles combats dans une vallée des Marquises.

Avec l'aide de la pirogue sacrée et du puissant *mana* du *tiki* protecteur de la tribu, il leur faudra retrouver chacun de ces objets afin que le peuple de la vallée maudite puisse rejoindre la Terre des ancêtres.

S'ils mènent à bien cette nouvelle aventure, alors ils mériteront de recevoir *te patu etua*, la marque des dieux !

A - DE L'ŒUVRE

Un roman d'aventure :

- Patrick Chastel, « *La marque des dieux* », Collection Tahiti Jeunesse, Api Tahiti éditions, Tahiti, 2022 (réédition).
- Ce roman succède au titre « *Le marae du grand banian* ».
- L'intrigue se déroule à deux époques (celle des anciens Polynésiens aux Marquises et celle d'aujourd'hui) et plusieurs îles de Polynésie (Hiva Oa et Ua Pou, Rangiroa, Rurutu et Tahiti). 7 enfants sont investis par un dieu (*tiki* protecteur d'une tribu à Taa'oa) pour rassembler des objets volés au roi de celle-ci, sans lesquels la tribu ne peut pas passer dans l'au-delà (et est condamnée à errer en tant que *tupapa'u*).

Structure :

- 12 chapitres (95 pages mais l'équivalent de 4-5 pages a été tronqué) et un glossaire des mots Polynésiens employés (en tahitien et marquisien).

B – DU TRAVAIL PÉDAGOGIQUE

Objectifs du professeur

Le choix d'un genially répond à deux objectifs principaux recherchés :

- Créer un travail qui permet à l'élève d'être le plus autonome possible tout au long de la séquence, et de construire son savoir seul.
 - Élaborer un travail ludique qui comporte peu de contraintes (l'élève travaille à son rythme, est indépendant car il choisit l'ordre dans lequel il réalise les activités).
- Un support pédagogique de 90 pages en effet, amène déjà une contrainte forte pour un élève de CAP.

Objectifs de séquence en lien avec les programmes :

- Faire étudier une œuvre complète.
- En étude de la langue, travailler sur le lexique et l'adjectif.
- Faire écrire (un petit texte argumentatif, une rédaction).
- Travailler sur les notions d'imaginaire et de mythe.
- Étudier des éléments de la culture Polynésienne :
 - Les usages et croyances associés au banian,
 - Les croyances relatives à la vie après la mort,
 - Le mythe de l'ogresse de Rurutu.

Adresse du genially :

<https://view.genial.ly/65ab0844c2b4f8001415e511/interactive-content-la-marque-des-dieux>

Description du travail :

- Le parcours de lecture est intégré dans genially et l'élève peut se déplacer à son gré de pages en pages ou de chapitres en chapitres. Il dispose d'un lien sur toutes ces pages vers un dictionnaire.
- Toutes les consignes sont contenues dans la partie « Avant de commencer » sur genially et sur la page de garde du dossier papier destiné aux élèves.
- Il n'y pas de séances selon un ordre préétabli. L'élève réalise l'ensemble du travail dans l'ordre qu'il préfère.
- Il s'agit :
 - > **De 4 fiches au format papier** distribuées en début de séquence : biographie de l'auteur, questions sur l'intrigue, une rédaction et la fiche de synthèse qui s'intitule « Je retiens ».Elles sont toutes à rendre au professeur et sont notées.
- Pour témoigner de l'appropriation et de la réception des élèves, les élèves rédigent un court texte argumentatif sur leur opinion du livre. D'autres modalités sont envisageables : Sur quels sujets le livre me fait-il réfléchir ? Quel est mon passage (ou mon personnage) préféré et pourquoi ?
- > **De 11 activités dans genially, de niveau variable.**
- A priori, pas d'évaluation sommative attendue (mais ce choix est à la discrétion de l'utilisateur). La réalisation des fiches témoigne en effet du travail accompli par l'élève (et le travail à réaliser est déjà suffisamment chronophage dans notre progression annuelle).
- Outre une salle info, vous aurez besoin de casques audio pour les élèves.

II – DOSSIER PAPIER DESTINÉ AUX ÉLÈVES POUR ACCOMPAGNER LA SÉQUENCE :

MARCHE À SUIVRE

(Également disponible dans genially dans la partie « Avant de commencer »)

Séquence lettres :
La marque des dieux

1) Rendez-vous à la page :

<https://view.genial.ly/65ab0844c2b4f8001415e511/interactive-content-la-marque-des-dieux>

2) Lire le parcours de lecture.

3) Effectuer les activités dans l'ordre que vous souhaitez.

- Il y a **11 activités à réaliser dans genially**. Une fois réalisée, chaque activité vous donnera un ou plusieurs mots. **Notez-les ci-dessous**. Ils doivent **TOUS** faire partie de votre résumé de l'intrigue dans la fiche « Je retiens ».

- + **4 fiches papier à rendre** (biographie, questions, rédaction, et la fiche : « Je retiens »). Elles seront toutes **notées**.

4) Compléter le tableau ci-dessous :

	TRAVAIL	AVANCEMENT (Cochez quand réalisé)	MOT(S) DEBLOQUE(S) (Notez-les)
Fiches à rendre	Fiche : Biographie de l'auteur		
	Fiche : Questions sur l'intrigue		
	Fiche : rédaction		
	Fiche : « Je retiens »		
Activités dans genially	Les personnages du livre		
	La géographie de l'histoire		
	Les ornements évoqués dans le livre		
	Le banian		
	Les croyances sur la vie après la mort		
	Le mythe de l'ogresse		
	Adjectif – Exercice 1		
	Adjectif – Exercice 2		
	Adjectif – Exercice 3		
	Le lexique polynésien		
	Le lexique français		

Conseils :

- Au fur et à mesure que vous lisez :

—> Ayez les questions de la fiche « Questions sur l'intrigue » avec vous. Regardez-les attentivement. Marquez au brouillon au fur et à mesure des éléments de réponse. Vous gagnerez du temps !

—> Écrivez au brouillon le nom de tous les personnages. Cela facilitera la réalisation de l'activité qui les concerne dans genially.

- Prenez en photo le glossaire et les p. 69-70 (parcours de lecture). Cela vous aidera pour les activités sur le lexique !

- Portez une attention particulière à l'**accord de vos adjectifs**. Réalisez d'abord les activités dans genially avant de faire la rédaction sur le jeune chef marquisien.

- Appelez-moi si vous êtes bloqués quelque part.

- Si vous ne comprenez pas un mot, demandez-moi ou vous pouvez cliquer sur les points d'interrogations dans genially. Ils vous redirigeront vers un dictionnaire.

Fiche : BIOGRAPHIE DE L'AUTEUR

IDENTITÉ /1,5

Nom :

Prénom :

Date et lieu de
naissance :
.....
.....



SA VIE D'AUTEUR / 2

Nombre de livres publiés :
.....

Types de livres écrits :
.....
.....

Exemples de titres publiés :
.....
.....

SON PARCOURS /6,5

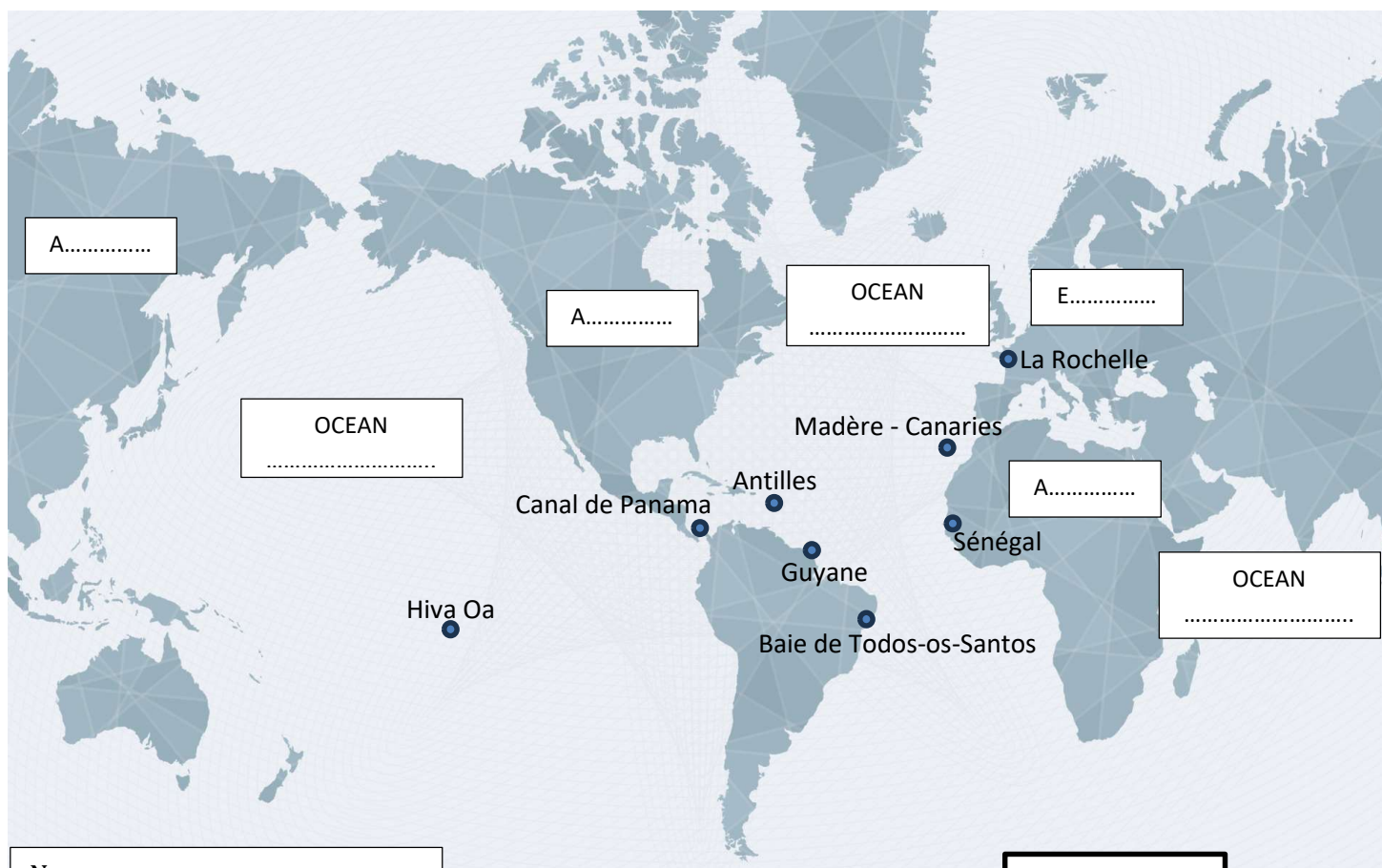
Date d'arrivée en Polynésie :

Archipels où il enseigne :

Deux autres métiers pratiqués (autres que professeur et auteur) :
.....

Nombre d'années passées à Hiva oa en tant qu'enseignant :

Sur la carte ci-dessous, dessinez des flèches retraçant le trajet effectué en bateau à partir de 1983 (attention : c'est un voyage en **bateau**. Toutes les flèches doivent donc être **sur la mer**). Complétez les pointillés (océans, continents).



Nom :

Prénom :

Bon courage !

/10

Nom :

Prénom :

Séquence lettres : La marque des dieux

Fiche : QUESTIONS SUR L'INTRIGUE

/20

I - Je donne mon opinion sur le livre /4

1) Dans un court texte de 5 à 10 lignes, donnez vos impressions sur le livre.

- Vous pouvez commencer votre rédaction par exemple par :

« Je pense que ce livre ... », « J'ai aimé ce livre, parce-que ... », « Je n'ai pas aimé ce livre, parce-que ... », ...

- Donnez des exemple concrets (Ex. : personnages, lieux de l'intrigue, les ornements et la pirogue, ...).

- Vous pouvez parler des émotions que vous avez ressenties (peur, joie, surprise, colère, ennui, plaisir, ...).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

II - Je réponds aux questions suivantes /16

2) Dans le cadre ci-dessus, traduisez le titre du livre en tahitien et dessinez le tatouage correspondant que reçoivent les enfants. /1

3) Où (région du monde) et à quel moment de l'année l'intrigue se déroule-t-elle ? /1

.....

4) Qui est le *tau'a* évoqué dès la fin du premier chapitre (île, tribu, raison de sa mort imminente) ? /2

.....

.....

.....

5) Qu'est-ce que le *havaiki* ? Pourquoi la tribu du *tau'a* ne peut-elle pas le rejoindre ? Comment le *tiki* protecteur lui apporte-t-il son aide ? /2

.....

.....

.....

Fiche 2, 2^{ème} page

6) Remplissez le tableau ci-dessous dans l'ordre chronologique du trajet de la pirogue : /5

Nom des personnages principaux	Nom des <i>Matahiapo</i> qui aident les enfants	Ile d'origine	Ornement correspondant
.....			
.....			
.....			
.....		Tahiti	

7) A quel moment les enfants reçoivent-ils le *patu etua* ? /1

8) **L'imaginaire** est une notion importante de la leçon. Regardez sa définition dans la partie « Notions ». Listez des exemples tirés du livre qui montrent que l'intrigue utilise l'imaginaire polynésien (tous les exemples qui montrent que l'histoire se déroule en Polynésie) : /1

9) Le **mythe** est l'autre notion à retenir. Lisez sa définition au même endroit, et réalisez l'activité qui lui correspond dans genially. Pourquoi les habitants de Rurutu ont-ils inventé le mythe de Ina (quelle est sa fonction) ? /1

10) Comment se termine l'intrigue ? /1

11) Trouvez au moins un indice dans le livre, qui montre que « *La marque des dieux* » aura une suite. /1

Grille d'auto-correction

J'ai donné mon opinion en 5 lignes minimum à la 1 ^{ère} question et j'ai utilisé des connecteurs logiques (Ex. : en effet, d'abord, ensuite, de plus, enfin, ...).	
J'illustre mes propos d'exemples tirés du livre.	
Je me suis relu(e) attentivement (accords des adjectifs , des verbes, je vérifie que mes phrases sont courtes et j'utilise des virgules).	
J'ai fait un brouillon afin de rendre un travail propre et lisible.	

Adjectifs que vous pouvez utiliser pour décrire le guerrier :

Visage	Allongé – rond – carré - large – petit – maigre – fin – rose – rouge – blanc – pâle – clair – beau – laid – expressif – agréable – osseux
Front	Etroit – haut – large – ridé – lisse – bombé
Yeux	Grands – petits – brillants – malicieux – sombres – bridés – marrons – verts – bleus – noirs – gris
Cheveux	Courts – longs – bouclés – aplatis – lisses – souples – rares – blonds – châains – noirs – bruns
Bouche	Large – étroite – petite – grosse - rieuse
Lèvres	Fines – minces – épaisses – charnues – grosses
Nez	Fin – long – pointu – allongé – aplati – droit
Menton	Etroit – court – allongé
Oreilles	Longues – petites – grandes – relevées
Corps	Grand – petit – mince – svelte – gros – robuste – fort – chétif - frêle

/ 3

Nom :

Prénom :

/ 10

FICHE : RÉDACTION – JE DÉCRIS LE JEUNE CHEF MARQUISIEN

L'histoire d'un jeune chef marquisien est rapportée par Tahiatini, la *matahiapo* de Ua Pou. Il est évoqué dans le livre au chap. 3 (p.25 à 32 et 34), chap. 7 (p. 59) et chap. 10 (p.78-79).

Décrivez ci-dessous son portrait physique en une dizaine de lignes (visage, corps, habits, posture, ...). Aidez-vous du vocabulaire ci-contre.

Dans le cadre à gauche de votre rédaction, dessinez son casse-tête.

Conseils :

- Faites un brouillon pour rendre un travail propre et lisible.
- Faites une description ordonnée : décrivez son visage, puis son corps, ...
- Utilisez les adjectifs qui sont à votre disposition.
- Relisez-vous attentivement (**accords des adjectifs !**, vos phrases sont courtes, ...).

/ 7

DE LA LANGUE

Je retiens la notion d'**adjectif**.

C'est

.....

.....

Ex. :

DE L'INTRIGUE

- L'auteur :

- Je construis mon résumé **avec les mots que j'ai débloqués** en réalisant les activités.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

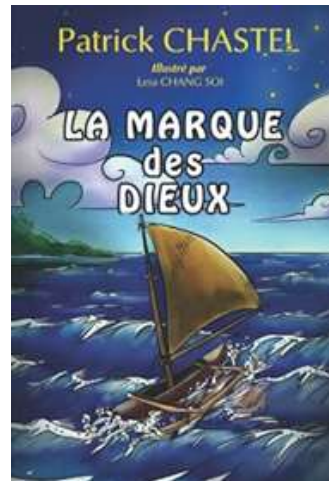
.....

.....

.....

.....

FICHE : JE RETIENS



DE LA CULTURE POLYNESIENNE

Du banian

Ses usages :

.....

.....

Les croyances qui lui sont associées :

.....

.....

.....

Des croyances associées à la vie après la mort

.....

.....

.....

.....

.....

CES DEUX NOTIONS

Imaginaire :

Le **mythe de Ina** utilise l'**imaginaire polynésien**. Ex. :

.....

.....

Mythe :

.....

.....

Ex. : Le mythe de Ina explique comment

.....

III – CORRECTION D'ACTIVITÉS

Questions sur l'intrigue

3) Où (région du monde) et à quel moment de l'année l'intrigue se déroule-t-elle ? *Polynésie, début des vacances scolaires de juillet.*

4) Qui est le *tau'a* évoqué dès la fin du premier chapitre (île, tribu, raison de sa mort imminente) ?

Originaire de Hiva Oa, il est le sorcier de la tribu des Tiu, de la vallée de Taa'oa. Les guerriers d'une tribu voisine, les Tupohe (de Vaitahu à Tahuata) sont arrivés au lever du jour pour attaquer son village.

5) Qu'est-ce que le *havaiki* ? Pourquoi la tribu du *tau'a* ne peut-elle pas le rejoindre ? Comment le tiki protecteur lui apporte-t-il son aide ?

- Il représente l'au-delà.

- Les ornements sacrés du haka'iki de celle-ci ont été volés. Sans eux, elle ne peut traverser.

- Le tiki infuse son mana dans la pirogue, qui sera chargée de rassembler et ramener les objets disséminés en Polynésie à Hiva Oa.

6) Remplissez le tableau ci-dessous dans l'ordre chronologique (qui suit le trajet de la pirogue) :

Nom des personnages principaux	Nom des Matahiapo qui aident les enfants	Ile d'origine	Ornement correspondant
<i>Vaekua</i>	<i>Tahiatini</i>	<i>Ua Pou</i>	<i>Taahava</i>
<i>Vaki</i>	<i>Papa Punua</i>	<i>Rangiroa</i>	<i>Nacre offerte par le Grand océan</i>
<i>Vatiti</i>	<i>Mama Tureia</i>	<i>Rurutu</i>	<i>Tahii</i>
<i>Hitinui, Moana Teahi, Hinatea</i>	<i>Mama Ah-Yi Papa'u Tihoti</i>	<i>Tahiti</i>	<i>Maro ura</i>

7) A quel moment les enfants reçoivent-ils le *patu etua* ?

Après avoir chargé l'un des objets volés sur la pirogue.

8) **L'imaginaire** est une notion importante de la leçon. Regardez sa définition dans la partie « notions ». Listez des exemples tirés du livre qui montrent que l'intrigue utilise l'imaginaire polynésien (tous les exemples qui montrent que l'histoire se déroule en Polynésie) :

Tous les noms de lieu, des personnages, le mythe d'Ina, la pirogue bien sûr, le tiki et le tau'a, le tupapa'u qui garde la pirogue (le jeune chef marquisien), les ornements dérobés,

9) La notion de **mythe** est l'autre notion à retenir. Lisez sa définition au même endroit, et réalisez l'activité qui lui correspond dans genially. Pourquoi les habitants de Rurutu ont-ils inventé le mythe de Ina (quelle est sa fonction) ?

Il permet d'expliquer comment ses habitants ont appris le tressage.

10) Comment se termine l'intrigue ?

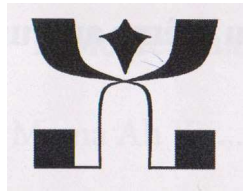
La pirogue infusée du mana du tiki ramène tous les ornements volés à Hiva Oa. Toute la tribu des Tiu peut rejoindre le havaiki grâce à l'aide des 7 enfants choisis par les dieux. Ils s'apprêtent à se rencontrer sur Tahiti.

11) Trouvez au moins un indice dans le livre, qui montre que « La marque des dieux » aura une suite.

- Les enfants des îles convergent vers Tahiti. Cela présuppose une rencontre dans un tome ultérieur.

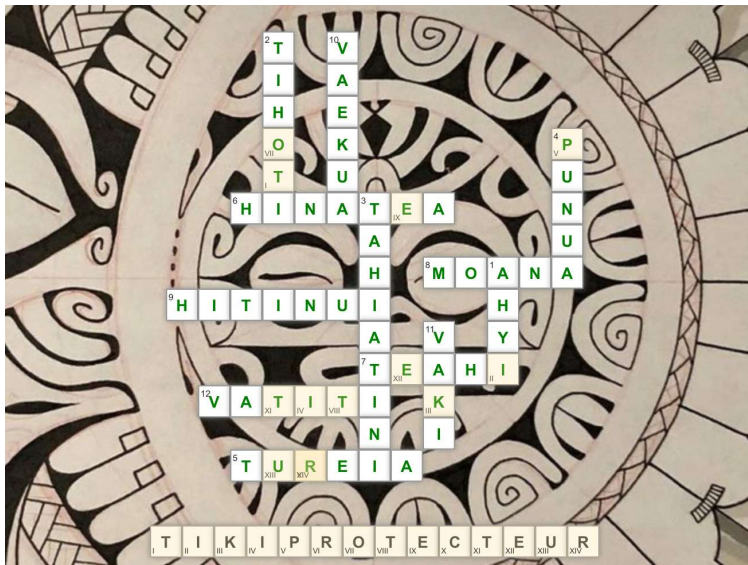
- Les deux derniers paragraphes du livre confirment cette impression : « Te patu etua, la marque des dieux, allait devenir leur signe de reconnaissance » (dernière phrase du livre).

Te patu etua

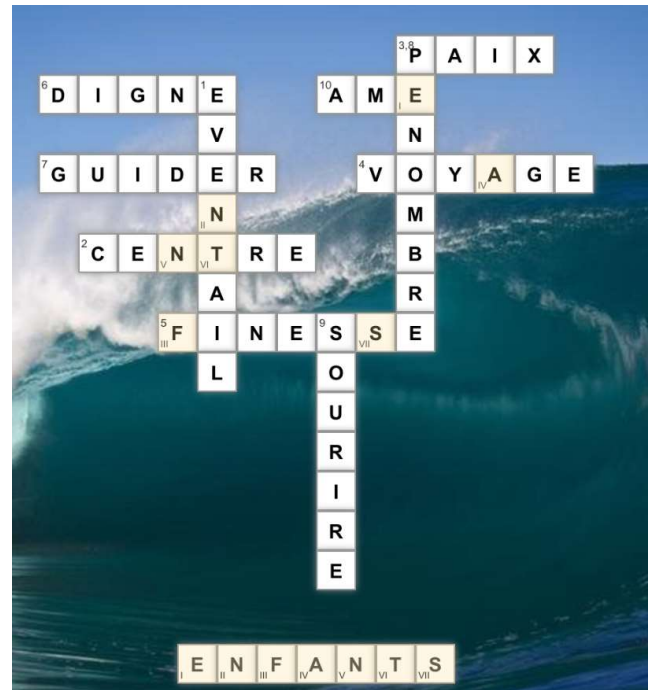


Dans genially

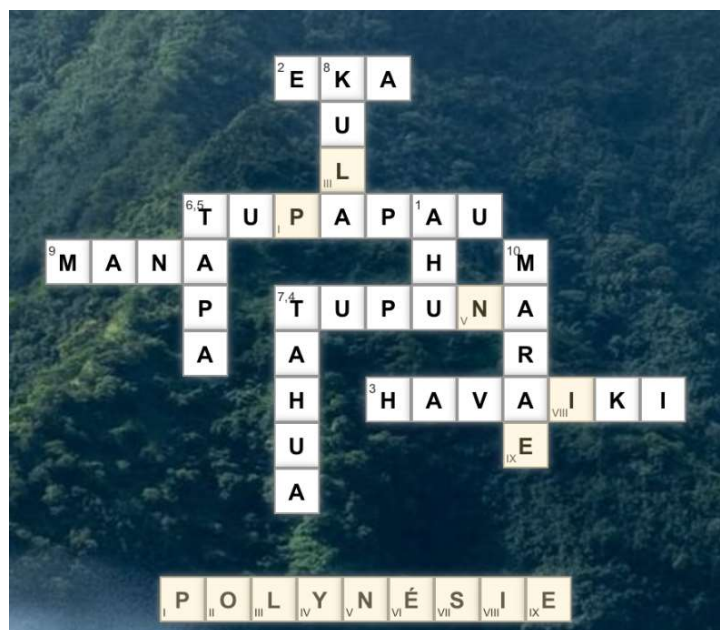
Activité sur les personnages



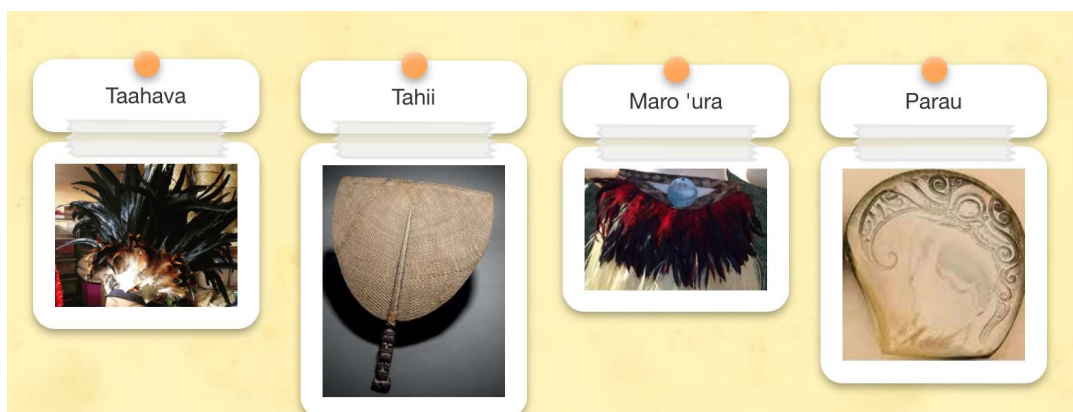
Activité sur le lexique français



Activité sur le lexique polynésien



Activité sur les ornements



Jeu du millionnaire sur les croyances associées à la vie après la mort chez les anciens Polynésiens

1) Pour les anciens Polynésiens, les âmes des défunts s'envolaient dans une zone située :

A la pointe Nord-ouest des îles.

2) Cette croyance concerne :

Toute la Polynésie.

3) D'après leurs croyances, l'âme des défunts demeurait :

Trois jours dans le corps avant de partir.

4) Parmi les quatre ci-dessous, choisissez la bonne affirmation.

Les Polynésiens pensaient qu'après la mort, la résidence des âmes se divisait entre l'équivalent d'un paradis et d'un enfer.

5) Choisissez ci-dessous la bonne affirmation.

Il y a correspondance entre le récit du livre et la réalité : les Marquisiens de certaines îles (Nuku-Hiva, Hiva Oa, Tahiti et Ua Pou) pensaient qu'après la mort, leur âme s'élance de la pointe Kiukiu.

4) Quel est ainsi, d'après les croyances polynésiennes, le parcours de l'âme après la mort ?

Les âmes demeurent trois jours dans le corps, puis s'élancent de la pointe Nord-ouest de leur île vers le Pô. Ensuite, après un temps considérable, les âmes se réincarnent.

Jeu du millionnaire sur les croyances et les usages associés au banian chez les anciens Polynésiens

1) Comment appelle-t-on le banian en tahitien ?

Tahiti Ora

2) Il est reconnaissable par :

Ses racines adventives qui descendent des branches de tous côtés.

3) Quelles étaient les usages traditionnels du banian ?

Sa sève était utilisée pour faire des médicaments, et son écorce du tapa et des serviettes hygiéniques.

4) Le banian servait également :

D'indicateur de limite.

5) D'après la mythologie polynésienne, le banian appartenait :

À Hina et venait de la lune.

6) Parmi les phrases ci-dessous, une seule est correcte. Laquelle ?

Il y a correspondance entre les récits du livre et la réalité : les banians étaient plantés près des marae.

Jeu du millionnaire sur le mythe de Hina

1) Qui est Ina ?

Une ogresse

2) De quelle île est-elle originaire ?

Rurutu

3) En quoi est-elle dangereuse pour les habitants de Rurutu ?

Elle mange des enfants.

4) Pour sa capture, les hommes des trois villages de Rurutu vont travailler ensemble. Comment ces villages s'appellent-ils ?

Avera, Moerai, Auti

5) Comment l'ogresse est-elle capturée ?

Elle est capturée grâce à des filets.

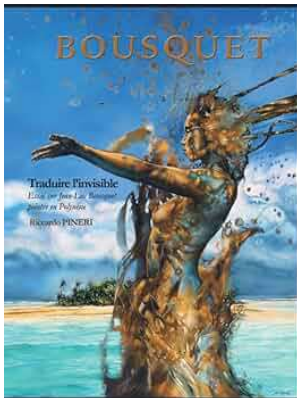
6) Les mythes servent entre autres à expliquer l'origine des choses dans une culture (création du monde et des hommes, origine des animaux, des plantes, des pratiques, ...). Que nous apprend le mythe de Ina ?

Elle explique comment les habitants de Rurutu ont appris le tressage.

Mot(s) débloquent(s) après réalisation des activités :

Les personnages du livre	Tiki protecteur
La géographie de l'histoire	Tau'a
Les ornements évoqués dans le livre	Vacances de juillet
Le banian	Ornements sacrés
Les croyances sur la vie après la mort	Marquises
Le mythe de l'ogresse	Te patu etua
Adjectif – Exercice 1	Pirogue
Adjectif – Exercice 2	Mana
Adjectif – Exercice 3	Havaiki
Le lexique polynésien	Polynésie
Le lexique français	Enfants

IV – AUTRES EXEMPLES D'ŒUVRES EXPLOITABLES

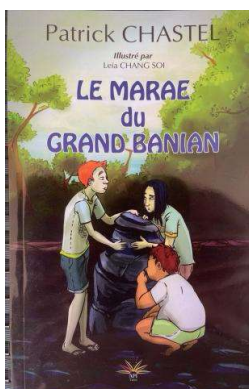
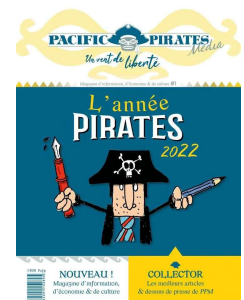
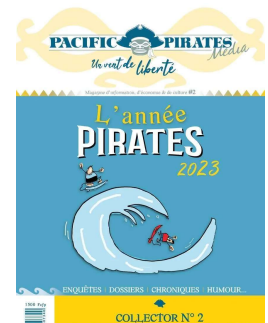


Ricardo Pineri, « *Bousquet-Traduire l'invisible* », Api Tahiti, 2022.

Ce livre est un recueil des tableaux de Bousquet, peintre qui utilise l'imaginaire polynésien. Des œuvres exploitables notamment pour l'illustration de l'imaginaire (fantastique, merveilleux, surréalisme).

Pacific Pirates Media (équipe rédactionnelle de l'ancien *Tahiti Pacifique*), année 2023

- Des articles journalistiques mais pas seulement. Beaucoup relèvent de l'essai et permettent de susciter une réflexion sur la société Polynésienne avec les élèves.
- Des textes littéraires très bien écrits et des articles intéressants.
- Néanmoins, certains ne sont accessibles que pour les classes de Tles, voire pour les BTS.
- Celui de l'année dernière constitue également une bonne source de documents (en lettres ou en co-intervention).



Patrick Chastel, « *Le marae du Grand banian* », Collection Tahiti Jeunesse, Api Tahiti éditions, Tahiti, 2022 (réédition).

- Il s'agit du tome précédent à « *La marque des dieux* ». L'action se déroule à Tahiti et les trois garçons font la connaissance de Hinata. Ils découvrent le *marae* et partagent une vision du passé grâce au *mana* de ses pierres.