

Introduction :

Titre : Cartes à collectionner de plantes superhéros

Sujet/cours : Arts visuels, 3^e et 4^e année

Conçu par : Jaime Koebel

Réviseur du curriculum : Doug Dumais

Durée : 130 minutes

Description :

La pratique artistique contemporaine de Jaime Koebel est enracinée dans son environnement. Son héritage métis, son enfance passée en Alberta, et sa pratique artistique à Ottawa témoignent de l'attention qu'elle porte sur la capacité des lieux et des environnements dans la formation identitaire. Son projet intitulé *Cartes à collectionner de plantes superhéros* a servi d'inspiration pour cet atelier. Jaime cherche à encourager et inspirer les enfants à apprendre les propriétés physiques et médicinales des plantes qui se trouvent autour d'eux. Les élèves auront également l'occasion d'apprendre l'importance des lieux et du savoir traditionnels dans la culture des Métis.

L'atelier commence par une exploration du travail de Jaime Koebel, afin d'aider les élèves à comprendre qu'un lieu est un facteur important dans le développement identitaire. Les élèves effectueront une recherche afin de découvrir les caractéristiques particulières de la plante qu'elles et ils auront choisie. Les élèves devront ensuite découvrir ou inventer les propriétés de guérison que possède leur plante, leur herbe ou leur fleur, pour ensuite transformer ces propriétés en superpouvoirs pour leur propre carte à collectionner de plante superhéros! L'atelier vise non seulement à faire apprendre les propriétés de guérison des plantes connues ou inconnues aux élèves, mais également à leur permettre de développer un sentiment d'appartenance et d'identité par rapport à leur environnement immédiat.

Résultats désirés :

Concepts fondamentaux / Objectifs de la leçon :

- Que les élèves comprennent la relation d'une artiste contemporaine métisse avec son univers.
- D'en apprendre plus sur le savoir métis et sur la médecine à base de plantes.
- De développer un puissant sentiment d'appartenance et d'identité qu'elles/ils peuvent transformer en superpouvoirs.

Attentes et contenus d'apprentissage :¹

Production et expression. Les élèves doivent pouvoir :

- B1.1 recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses œuvres d'art.
- B1.2 créer des œuvres en deux ou trois dimensions (*p. ex., collage, dessin*) inspirées de la nature (*p. ex., paysage, animaux, monde des insectes, poissons dans un récif de corail au fond de la mer, détails d'une plante, d'une fleur*).
- B1.3 élaborer des œuvres qui expriment ses préoccupations ou ses inquiétudes personnelles sur un sujet actuel (*p. ex., environnement [écosystème fragile, animal en voie d'extinction, l'importance de la flore pour l'écosystème], santé [alimentation saine, exercices physiques]*).

¹ Ministère de l'Éducation de l'Ontario, *Le curriculum de l'Ontario de la 1^{re} à la 8^e année, Éducation artistique*, révisé 2009, récupéré de <http://www.edu.gov.on.ca/fre/curriculum/elementary/arts.html>.

- B1.4 utiliser des techniques simples dans la création de ses propres œuvres (*p. ex., pastel gras en dessin, frottis et technique des réserves en peinture, emploi de feuilles d'arbres en impression, assemblage d'objets trouvés dans la nature en sculpture*).

Analyse et appréciation :

- B2.1 recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses œuvres d'art.
- B2.2 analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs œuvres représentant une époque ou une culture (*p. ex., tableaux sur la vie quotidienne des Autochtones du Canada peints au XIXe siècle par Paul Kane, tableaux sur la culture américaine de Malcah Zeldis, sculptures sur les arts martiaux de la série Tai Chi de Ju Ming*).
- B2.3 exprimer de différentes façons (*p. ex., oralement, en échangeant des cartes avec ses amis, par écrit, avec une séquence mélodique*) son appréciation d'œuvres inspirées de la nature (*p. ex., paysages de Paul Cézanne et de Georgia O'Keefe, animaux de Joe Fafard et de Pablo Picasso*).

Connaissance et compréhension :

- B3.1 décrire les éléments clés (*p. ex., qualité des lignes, textures réelles et suggérées, couleurs, organisation spatiale*) et les principes esthétiques d'œuvres d'art inspirées d'un même sujet (*p. ex., paysages « Champ de coquelicots » de Claude Monet, « Averse soudaine sur le pont Ohashi à Atake » d'Ando Hiroshige et « Hiver » de Kazimir Malevich*).
- B3.2 comparer différentes formes de représentation en deux et trois dimensions (*p. ex., dessin, peinture, modelage, sculpture en bas-relief et en ronde-bosse*).
- B3.3 identifier la place des arts visuels dans sa communauté (*ou encore pour la culture autochtone ou métis, p. ex., aménagement paysager, design d'un récipient pour le recyclage, édifices, sculpture, maison, monument, galerie d'art*).
- B3.4 relever dans les œuvres étudiées des indices socioculturels, y compris des référents culturels de la francophonie (*ou p. ex., d'autres cultures d'ici : autochtone, métisse*).

Connaissances de fond :

- La pratique artistique de Jaime Koebel.
- Le savoir traditionnel métis.

Stratégies d'enseignement :

- Analyse des biais/stéréotypes
- Discussions (dirigées par l'enseignante ou l'enseignant)

Matériel :

- Cartes professionnelles vierges (ou n'importe quel papier cartonné de petite taille)
- Machine à plastifier, feuilles de plastique à plastifier ou pochettes de cartes de baseball individuelles. Les machines à plastifier peuvent être coûteuses. Les auteurs de ce livre recommandent comme option d'utiliser du papier contact ou même des pochettes protectrices individuelles pour cartes à collectionner.
- Crayons à mine et crayons de couleur
- Livres de référence sur les plantes et leurs propriétés médicinales
- Ordinateurs ou tablettes électroniques pour trouver des informations sur les plantes (si les étudiants y ont accès)
- Crayons-feutres (facultatif)
- Stylos (facultatif)

Processus d'enseignement et d'apprentissage :

1^{re} partie — Échauffement et discussion (30 minutes)

Feuille de travail

Une feuille de travail est offerte à la fin de ce document. Elle contient des questions guides supplémentaires et un court exercice pour aider les élèves à conceptualiser leur *Carte à collectionner de plante superhéros*. Si vous le souhaitez, vous pouvez numériser cette page afin de la distribuer. N'hésitez pas à encourager vos élèves à l'apporter à la maison comme devoir après avoir fait l'introduction du projet.

Introduction

Commencez par montrer aux élèves la vidéo où Jaime Koebel relate son expérience personnelle et de sa pratique. Cette vidéo est disponible dans la trousse de ressources en ligne du site Web de la Galerie d'art d'Ottawa.

- Question guide :
 - o Quelle est votre réaction initiale au travail de Jaime Koebel?

Question principale : Que veut dire « Métis »?

« Métis » vient d'un mot signifiant « mélanger ». « Métis » ne signifie pas n'importe qui ayant des ancêtres européens et autochtones. Les personnes métisses sont en fait issues de familles fondées aux XIX^e et XX^e siècles par des Européens de l'Angleterre, de la France, de l'Écosse et de l'Irlande, et des Premières Nations crie, ojibwées et saulteaux de l'Alberta, de la Saskatchewan et du Manitoba.

Le nom que se donne le peuple métis est *Mitchif*; c'est également le mot qu'ils utilisent pour désigner leur langue. Ils s'identifient à travers leurs vêtements ornés de perlage floral, leur expression artistique unique et riche, leur musique et leurs danses, ainsi qu'à travers leur savoir traditionnel des animaux et des plantes, qui est le sujet de notre atelier d'aujourd'hui.

Questions guides :

- Qu'est-ce que la culture?
- Qu'est-ce qui fait en sorte que vous faites partie de votre culture?
- Nommez quelque chose qui provient de votre culture et que vous aimez.
- Nommez quelque chose qui provient d'une autre culture et que vous aimez.

Leçons à retenir : Définitions du mot « métis » et de la culture.

Question principale : Qu'est-ce que le savoir métis traditionnel?

Comme pour tout le monde, la santé et le bien-être du peuple métis dépendent de la santé et du bien-être de l'endroit où il vit. D'après le *Southern Ontario Métis Traditional Plant Use Study (Étude sur les plantes médicinales traditionnelles métisses dans le sud de l'Ontario)*, « les Métis vivent, travaillent et récoltent à travers ces territoires et en dépendent pour leur bien-être individuel et communautaire d'un point de vue culturel, social, spirituel, physique et économique² ». Le savoir traditionnel des plantes est intégral à ce bien-être. Les informations relatives à l'utilisation des plantes sont transmises de

² [traduction] Métis Nation of Ontario, « Southern Ontario Métis Traditional Plant Use Study », *Métis Nation of Ontario*, [En ligne], 2010, http://www.metisnation.org/media/81616/so_on_tek_darlington_report.pdf, p. 7.

génération en génération, ou partagées par les aînées et les aînés avec leurs jeunes apprenties et apprentis³.

Pour bien connaître les plantes et les remèdes, il faut toute une vie d'apprentissage et d'expériences. Selon le mode de pensée traditionnel, chaque plante a un esprit, et l'on demande toujours la permission avant de cueillir une plante, une fleur ou une partie d'un arbre. Les aînées et les aînés, les apprenties et les apprentis ne prennent que ce dont elles et ils ont besoin et prennent soins de ne pas gaspiller.

Le savoir traditionnel des Métis est également transmis entre aînées et aînés ainsi qu'entre régions. « Que les plantes soient cueillies dans une cour arrière, le long d'une route ou dans des lieux secrets, plusieurs participantes et participants ont raconté qu'elles et ils partageaient leurs histoires avec d'autres⁴ ». Il y a également des échanges entre des communautés à travers le pays, car différentes plantes poussent dans différentes régions. Ainsi, tout le monde peut avoir accès aux remèdes dont il a besoin lorsqu'il en a besoin.

Questions guides :

- Nommez quelque chose qui vous a été transmis par vos ancêtres à travers les générations.
- Quelle est l'importance du partage dans votre vie?
- Y a-t-il un aspect de votre culture ou de votre famille que vous aimeriez partager avec les autres?

Question principale : Quelles sont les propriétés médicinales des plantes?

Ces plantes sont utilisées par les aînées et les aînés, ainsi que par les guérisseuses et les guérisseurs dans la culture **mitchife**. D'après Todd Paquin :

« Pour plusieurs de ces médicaments et de ces remèdes traditionnels, il s'agissait d'ajouter des ingrédients à de l'eau bouillante ou de faire bouillir des ingrédients ensemble dans de l'eau (infusions et décoctions) pour ensuite boire le tout. Pour d'autres thérapies, il suffisait que la personne malade mâche, avale, respire ou se frotte avec le remède. Ces remèdes étaient utilisés pour traiter toutes sortes de maux, comme des plaies ouvertes, des maux de tête ou la pneumonie. »⁵

Exemple 1 :

- Lorsque les bébés percent des dents, ils peuvent éprouver de la douleur et produire beaucoup de salive. Afin d'atténuer cette douleur, les parents prenaient des bouts de branches de saule, les découpaient en petites perles et les enfilaient pour en faire un collier. Le collier était alors placé autour du cou du bébé. Lorsque la salive du bébé coulait et atteignait les bouts de branches de saule, les analgésiques naturels dans l'écorce étaient activés et aidaient à atténuer la douleur des percées de dents.
- Exemple de superpouvoir : Les branches de saule peuvent guérir quiconque les touche.

³ [traduction] Christie BELCOURT, *Medicines to Help Us: Traditional Métis Plant Use*, Saskatoon, Gabriel Dumont Institute, 2007, p. 2.

⁴ [traduction] Métis Nation of Ontario, Op. cit., p. 8.

⁵ [traduction] Todd PAQUIN, « Traditional Métis Medicines and Remedies », *Métis Museum*, <http://www.metismuseum.ca/media/db/00721>.

Exemple 2 :

- La benoîte à trois fleurs, également connue sous son nom anglais *prairie smoke avens*, peut être infusée dans de l'eau et servir à laver les yeux encrassés.
- Exemple de superpouvoir : La benoîte à trois fleurs permet de voir dans le noir, et même à travers les murs!

D'autres exemples de propriétés thérapeutiques des plantes sont offerts dans le *Southern Ontario Métis Traditional Plant Use Study*, auquel vous pouvez accéder par le biais du lien inclus dans la bibliographie de ce livre.

Questions guides :

- Connaissez-vous des plantes ayant des pouvoirs médicaux?
- Avez-vous vu des exemples d'une personne qui utilise des plantes à des fins médicales dans un livre, à la télé ou dans un film?
- Avez-vous déjà utilisé une plante pour vous guérir? Exemple : appliquer de l'aloès sur un coup de soleil.

Question principale : Comment peut-on se voir comme faisant partie de son environnement?

Pensez à qui vous êtes et d'où vous venez. Vos origines influencent tout ce que vous savez et la personne que vous êtes. Par exemple, demandez aux élèves de penser à quelqu'un qu'elles et ils connaissent qui habite à l'extérieur de la ville. À l'inverse, si elles et ils vivent à l'extérieur de la ville, demandez-leur de penser à quelqu'un qui habite en ville. La vie de ces personnes et les choses qu'elles connaissent sont complètement différentes à cause de l'endroit où elles vivent!

Votre environnement peut changer qui vous êtes, mais vous pouvez également changer votre environnement. Pour cette activité, encouragez les élèves à trouver une plante dans leur quartier ou dans la cour d'école qu'elles et ils connaissent bien, et encouragez-les à penser au rôle important que joue cette plante dans leur quartier ou dans leur ville.

Questions guides/activités de la feuille de travail :

- Que désirez-vous changer dans le monde ou dans votre environnement? **Écrivez-le sur votre feuille de travail.** Par exemple : sauver l'environnement; rendre les gens heureux; etc.
- Quel superpouvoir aimeriez-vous posséder afin de pouvoir effectuer ce changement? **Écrivez-le sur votre feuille de travail.** Par exemple : transformer le plastique en arbres; avoir la capacité de voir les émotions des gens; etc.

2^e partie — Activité (60 minutes)

Introduction

Les élèves vont faire une recherche sur les propriétés médicales d'une plante et transformer cette plante en superhéros avec sa propre carte à collectionner! Avec les deux réponses que les élèves ont écrites dans la 1^{re} partie, elles et ils vont soit faire une recherche (à l'aide d'ordinateurs, des livres mis à leur disposition ou de livres de la bibliothèque) ou utiliser leur imagination afin de créer une plante avec des propriétés de guérison qui lui donnent le pouvoir de changer le monde!

Activité 1 : Réflexion et recherche

À l'aide des ressources qui sont à leur disposition, les élèves vont trouver des plantes qui possèdent des propriétés de guérison qui se rattachent au changement qu'elles et ils souhaitent effectuer dans le monde. Ou encore, elles et ils peuvent trouver une plante qu'elles et ils aiment et veulent dessiner!

- Exemple : Un élève a inscrit qu'il veut rendre les gens heureux. En faisant sa recherche, il a découvert qu'une infusion de camomille aide à réduire le stress.

Activité 2 : Création

Après avoir choisi leurs plantes, les élèves vont dessiner et colorier une plante anthropomorphisée au recto de leur papier cartonné, et inscrire le nom de leur superhéros et ses superpouvoirs au verso.

Encouragez les élèves à inscrire plus d'un superpouvoir. Il n'y a pas de limites! Encouragez-les à baser leurs pouvoirs autour de la notion de guérison, mais rappelez-leur qu'elles et ils sont libres d'utiliser leur imagination et de créer ce qu'elles et ils veulent.

Facultatif : Vous pouvez distribuer des feuilles de papier plus grandes pour permettre aux élèves de faire des croquis de leurs plantes.

- Exemple : L'élève a dessiné une fleur de camomille anthropomorphisée. Son superpouvoir est de vaporiser un jet qui détend tout le monde autour d'elle.
- L'étudiant donne un nom à sa carte de plante superhéros : Calmomille!

Activité 3 : Plastification

À l'aide d'une machine à plastifier ou en employant une autre méthode (expliquée dans la section « Matériel »), le personnel enseignant plastifiera les créations des élèves afin de leur donner une finition d'allure professionnelle.

3^e partie — Conclusion (30 minutes)

Partager et échanger les cartes à collectionner de plantes superhéros!

Dans la culture métisse, les guérisseuses et les guérisseurs ainsi que les apprenties et les apprentis partagent toujours leur savoir afin que d'autres puissent apprendre l'importance de leurs traditions et du territoire où elles et ils vivent. Les apprenties et les apprentis ainsi que les guérisseuses et les guérisseurs partagent également leur savoir avec d'autres aînées et aînés afin que tout le monde puisse bénéficier de ces remèdes. Dans ce même esprit, les élèves auront l'occasion de partager leur carte à collectionner de plantes superhéros lors d'une courte présentation. Encouragez les élèves à partager :

- ce qu'elles et ils veulent changer dans le monde et comment leur carte à collectionner de plante superhéros aide à réaliser ce changement;
- le nom de leur plante, le nom de leur personnage, et ses superpouvoirs;
- les choix artistiques qu'elles et ils ont faits en dessinant leur plante (choix de couleurs, de formes, etc.)

Si le temps le permet, et si les élèves ont eu l'occasion de créer plusieurs cartes à collectionner, encouragez-les à se rassembler en petits groupes et à échanger ou partager leurs cartes avec d'autres.