



Guide pédagogique - Tournée scolaire 2026

Dounia, le grand pays blanc

Bonjour et bienvenue à la tournée scolaire du FICFA 2026!

Nous sommes ravis de vous accueillir cette année.

En collaboration avec Haut et Court Distribution et leurs partenaires, nous vous proposons ce **guide pédagogique pour accompagner la découverte du film avant et après la projection.**

Le guide peut être utilisé au complet ou par activités choisies. L'objectif est de permettre aux enfants d'observer, de parler, de ressentir, de créer et de mieux comprendre l'histoire de Dounia, son pays d'origine, son nouveau milieu de vie et les rencontres qui transforment son parcours.

SOMMAIRE

Note à l'intention des enseignant·e·s	2
Présentation du film	3
Avant le film	
• ACTIVITÉ 1 - Découvrir l'affiche	4
• ACTIVITÉ 2 - Découvrir le synopsis et la bande-annonce	5
Après le film	
• ACTIVITÉ 3 - Retour à chaud	6
• ACTIVITÉ 4 - Compréhension (Chronologie)	8
• ACTIVITÉ 5 - Les personnages	9
• ACTIVITÉ 6 - Quiz du film	14
• ACTIVITÉ 7 - Émotions et sentiments	17
• ACTIVITÉ 8 - Amitié, accueil et vivre-ensemble	18
• ACTIVITÉ 9 - Charte de l'inclusion et de la bienveillance	20
• ACTIVITÉ 10 - Coloriez les drapeaux	22
Corrigé des activités	26

FICFA

NOTE À L'INTENTION DES ENSEIGNANT·ES

Ce guide a été pensé pour les enfants de la **maternelle à la 2e année**. Les activités privilégient l'oral, l'observation, le mouvement, les choix simples, le dessin, le classement et de courtes productions écrites.

- **Avant le film** : observer l'affiche, formuler des hypothèses, découvrir le mot « synopsis ».
- **Après le film** : parler de ce que l'on a ressenti, remettre l'histoire en ordre, reconnaître les personnages, découvrir des cultures présentes dans le récit et expérimenter des activités artistiques.
- **Différenciation** : lorsqu'elle est utile, une adaptation est proposée pour la maternelle, la 1re année et la 2e année.
- **Sécurité émotionnelle** : un enfant peut toujours parler de Dounia, d'un autre personnage ou d'une histoire inventée. Il n'a jamais à raconter une expérience personnelle de migration, de guerre, de décès ou de séparation.

Si vous avez des questions, contactez-nous et nous vous répondrons avec plaisir.

Merci et **amusez-vous bien!**

Amandine Servant (elle)

Responsable du volet jeunesse

Festival international du cinéma en Acadie (FICFA)

coordination@ficfa.com



FICFA

PRÉSENTATION DU FILM



Titre : Dounia, le grand pays blanc

Genre : Animation

Durée : 51 minutes

Réalisation : André Kadi et Marya Zarif

Synopsis

Après Dounia et la Princesse d'Alep, les aventures de Dounia, petite fille aux éclats d'étoiles dans les cheveux, se poursuivent dans son pays d'adoption : le Canada. Entourée de ses grands-parents et de ses amis Rosalie et Miguizou, elle affronte de nouveaux défis : le froid mordant de l'hiver et une nouvelle culture jusqu'alors inconnue. Plus que jamais, Dounia est convaincue que les battements de son cœur guideront le retour de son père jusqu'à elle...

FICFA

ACTIVITÉ 1 - DÉCOUVRIR L’AFFICHE

Objectif pédagogique : Observer une image, émettre des hypothèses et entrer dans l’univers du film.

L’affiche d’un film en dit plus que son titre. Elle permet de donner des éléments d’information aux spectateurs, de créer un horizon d’attente et d’aider à faire entrer les enfants dans l’univers cinématographique du film. Elle renseigne aussi sur l’histoire et le style des réalisateur·ices.

Projetez l’affiche au tableau ou imprimez et distribuez-la. Notez les remarques des élèves et les hypothèses sur une fiche puis complétez avec l’activité 2 (regardez la bande annonce et lisez le synopsis). Gardez les notes prises lors des échanges pour pouvoir les comparer après le visionnement du film.



Regarde bien l’affiche.

Que peux-tu déjà deviner sur le film ?

- Où vois-tu le titre du film ?
- Que peut vouloir dire « Dounia, Le grand pays blanc » ?
- Que vois-tu au premier plan ? Et au loin ?
- Décris les personnages que tu vois. Quels personnages aimerais-tu connaître ?
- Quelles couleurs vois-tu le plus ?
- Quels objets, vêtements, animaux ou éléments de la nature reconnais-tu ?
- Où penses-tu que l’histoire se déroule ? Pourquoi ?
- À ton avis, que pourrait raconter le film ?

Niveau	Adaptation
Maternelle	Répondre oralement, pointer un détail, nommer une couleur ou un personnage.
1ère année	Répondre oralement et compléter une courte phrase : « Je pense que... »
2e année	Formuler une hypothèse et donner une raison simple : « Je pense que... parce que... »

FICFA

ACTIVITÉ 2 - DÉCOUVRIR LE SYNOPSIS ET LA BANDE ANNONCE

Objectif pédagogique : Acquérir un nouveau vocabulaire et entrer dans l'univers du film.

Le synopsis est un petit texte qui raconte l'idée principale d'un film sans en raconter tous les détails.

Une bande-annonce, c'est un court film qui montre les moments les plus importants d'un film ou d'un dessin animé pour te donner envie d'aller le voir au cinéma.

Expliquez les mots synopsis et bande-annonce aux enfants. Lisez le synopsis et regardez la bande annonce. Comparez les réponses avec l'activité 1 et affinez vos réponses liées à l'affiche.

Synopsis

Après Dounia et la Princesse d'Alep, les aventures de Dounia, petite fille aux éclats d'étoiles dans les cheveux, se poursuivent dans son pays d'adoption : le Canada. Entourée de ses grands-parents et de ses amis Rosalie et Miguizou, elle affronte de nouveaux défis : le froid mordant de l'hiver et une nouvelle culture jusqu'alors inconnue. Plus que jamais, Dounia est convaincue que les battements de son cœur guideront le retour de son père jusqu'à elle...

Bande annonce



FICFA

ACTIVITÉ 3 - RETOUR À CHAUD

Objectif pédagogique : Mettre des mots sur l'expérience du film et donner une courte raison.



Tu viens de voir le film. Qu'est-ce qui est resté dans ta tête ou dans ton cœur ?

- As-tu aimé le film ? (Les élèves peuvent se placer dans la salle de classe en 3 groupes : « beaucoup », « un peu » ou « pas beaucoup »).
- Quel personnage as-tu préféré ? Pourquoi ?
- Quelle scène te revient en premier ?
- Quelle émotion as-tu ressentie : joie, peur, surprise, tristesse, inquiétude, soulagement, espoir ?
- Qu'est-ce qui t'a surpris ?
- Y a-t-il quelque chose que tu comprends mieux maintenant ?
- Avant le film, qu'avais-tu imaginé à partir de l'affiche ? Tes idées étaient-elles proches de l'histoire ?
(Reprendre les informations qui avaient été notés dans les activités 1 et 2 et les comparer avec ce qui est dit)

Sécurité émotionnelle : Pour les sujets sensibles, l'enfant peut toujours parler de Dounia ou d'un autre personnage. On ne demande jamais de raconter une expérience personnelle difficile.

FICFA

ACTIVITÉ 3 - RETOUR À CHAUD (SUITE)

Avec toutes ces informations, écris une critique du film

Une critique de cinéma, c'est partager ce que l'on pense d'un film en bien ou en mal et expliquer pourquoi.

MA CRITIQUE

Titre du film : Dounia, le grand pays blanc

Mon avis : ★★★★★ J'ai beaucoup aimé ★★ J'ai aimé un peu ★ Je n'ai pas beaucoup aimé

Mon personnage préféré : _____

Ma scène préférée : _____

Une chose que j'ai apprise ou remarquée : _____

Je recommanderais ce film : ☐ oui ☐ non ☐ je ne sais pas encore

Parce que : _____

Niveau

Adaptation

Maternelle

Répondre avec des choix, des images et une phrase dictée à l'adulte.

1ère année

Écrire quelques mots et expliquer oralement.

2e année

Écrire 2 à 4 phrases courtes avec au moins une raison.

FICFA

ACTIVITÉ 4 - COMPRÉHENSION (CHRONOLOGIE)

★ CORRIGÉ DISPONIBLE

Objectif pédagogique : Remettre en ordre les premiers grands moments du film.

Remets les images dans l'ordre de l'histoire, en t'aidant des légendes. Une **légende** est un petit texte qui décrit ce qu'on voit sur une image.

A -



Les enfants vont chez Kokom, la grand-mère de Miguizou, où ils confectionnent un tambour. Pendant ce temps, une tempête de neige éclate soudainement.

B -



Après leur arrivée au Québec, Dounia et ses grands-parents s'acclimatent à leur nouvelle vie. L'hiver et le français sont de nouvelles découvertes. Dounia se lie d'amitié avec Rosalie.

C -



Miguizou, le nouvel ami de Dounia, lui présente sa grand-mère dans l'espoir qu'elle puisse l'aider à retrouver la trace de son père.

D -



Dounia va à l'école pendant que Jeddo Darwich et Téta Mouné font face au quotidien québécois. Malgré ces nouveautés, son père lui manque toujours.

Niveau	Adaptation
Maternelle	L'enseignant-e lit une légende à la fois; l'enfant pointe l'image qui correspond.
1ère année	Numéroter les 4 images et dire une phrase par image.
2e année	Numéroter 4 images puis écrire 2 ou 3 phrases pour raconter le début du parcours de Dounia. L'enfant peut utiliser des mots comme d'abord, ensuite, puis, enfin.

FICFA

ACTIVITÉ 5 - LES PERSONNAGES

Objectif pédagogique : Mieux connaître les personnages, comprendre la signification de leurs noms et associer un portrait à une courte description.



Dounia

C'est une petite fille de 6 ans, aux éclats d'étoiles dans les cheveux. Elle est très gentille, courageuse, joyeuse et pleine d'imagination. Elle a dû quitter son pays, la Syrie. Dans son nouveau pays, elle s'adapte à l'hiver et apprend le français tout en gardant l'espoir de retrouver son papa.

Sais-tu que...

Le prénom Dounia (dunya / دنيا) est d'origine arabe et signifie « le monde » ou « la vie terrestre ». La créatrice du film a choisi ce nom pour exprimer l'idée que nous faisons tous partie d'une seule et même humanité commune, sans barrières communautaires.



Jeddo Darwich

C'est le grand-père de Dounia. Il est très doux, rassurant, attentif et philosophe. Il accompagne Dounia dans sa nouvelle vie et l'aide à garder un lien avec les histoires et la sagesse de sa famille.

Sais-tu que...

« Jeddo » n'est pas un prénom, mais le terme affectueux en arabe levantin qui signifie « grand-père ». Quant à Darwich : Ce nom de famille fait référence au mot derviche. Un derviche, c'est une personne qui tourne en rond comme une toupie pour se sentir tout calme à l'intérieur. En faisant cela, elle cherche à avoir un grand cœur rempli de paix, elle apprend à ne pas se fâcher pour des petits riens et elle voit de la magie et de la beauté dans toutes les choses de la vie).

FICFA

ACTIVITÉ 5 - LES PERSONNAGES (SUITE)



Téta Mouné

C'est la grand-mère de Dounia. Elle est très attentionnée et lui raconte de belles histoires de son pays pour transmettre des souvenirs familiaux. Elle cuisine beaucoup de délicieux plats de la Syrie. Elle apporte de la chaleur et des repères dans le nouveau quotidien de la famille.

Sais-tu que...

« Téta » est le mot affectueux en arabe pour dire « grand-mère ». « Mouné » ou « mouna » désigne les provisions que les familles préparent et conservent. C'est un clin d'œil à son rôle de grand-mère réconfortante et excellente cuisinière.



Nour

C'est le papa de Dounia. Il a été séparé de sa famille à cause de la guerre, mais il cherche sa petite fille de tout son cœur pour la retrouver. Même absent, il occupe une grande place dans les pensées et l'espoir de Dounia.

Sais-tu que...

Nour (nûr / نور) signifie « lumière » ou « éclat » en arabe. Choisir le nom de la « lumière » pour le père disparu souligne qu'il reste le phare qui guide Dounia, malgré la distance et les épreuves.



Rosalie

C'est la toute première amie de Dounia quand elle arrive au Québec. Elles sont voisines, elles aiment beaucoup jouer ensemble et apprennent à se connaître. Rosalie représente l'accueil quotidien : une amitié qui se construit dans les petits gestes.

Sais-tu que...

Rosalie est un prénom d'origine latine, dérivé de rosa, « la rose ». Ce prénom ancre l'accueil francophone de Dounia dans son nouveau milieu de vie.

FICFA

ACTIVITÉ 5 - LES PERSONNAGES (SUITE)



Miguizou

C'est un jeune garçon autochtone, issu de la Nation Atikamekw. Il devient un super ami de Dounia et l'accompagne auprès de Kokom en lui faisant découvrir sa culture et ses traditions.

Sais-tu que...

En langue en anishinaabemowin / algonquin (très proche de l'atikamekw), Migizi ou Miguizou signifie « l'aigle ». Dans les traditions autochtones, l'aigle est le symbole de la sagesse, du courage et du lien avec le créateur. .



Kokom

C'est la grand-mère de Miguizou. Elle montre aux enfants comment fabriquer de beaux tambours et leur apprend la chanson du "petit coeur dans un tambour". Elle représente la transmission entre générations et le partage de savoirs..

Sais-tu que...

Kokom (parfois orthographié Kokum ou Kohkom) n'est pas un prénom traditionnel au sens occidental, mais une appellation affectueuse et respectueuse (tout comme pour Jeddo et Téta). Le mot vient des langues algonquiennes (comme le cree, l'atikamekw et l'anishinaabemowin) et il se traduit par « ta grand-mère » ou « grand-mère » en général. Il sert également à honorer les femmes Aînées de la communauté pour leur rôle de gardiennes des savoirs traditionnels



Mathieu

C'est le papa de Rosalie. Il est très sympathique et toujours prêt à aider ses nouveaux voisins. Il contribue à créer autour de Dounia un environnement rassurant.

Sais-tu que...

Mathieu vient de l'hébreu Mattityahu et signifie « cadeau de Dieu » ou « présent du ciel » Ce prénom résonne parfaitement avec son rôle de père bienveillant, chaleureux, grand et fort. Pour Dounia et ses grands-parents, l'aide de Mathieu agit comme un cadeau précieux dans la reconstruction de leur nouvelle vie.

FICFA

ACTIVITÉ 5 - LES PERSONNAGES (SUITE)



Karine

Karine est la maman de Rosalie. Elle est aussi l'enseignante de Dounia, Rosalie et Miguizou. Gentille et accueillante, elle aide la famille de Dounia à se sentir bien dans sa nouvelle maison au Québec.

Sais-tu que...

Karine est un prénom un dérivé francisé de Katherine, qui trouve ses racines dans le mot grec katharos signifiant « pure » ou « innocente ». Dans certaines cultures nordiques et latines, il est aussi lié à l'affection et traduit par « bien-aimée ». Dans le film, Karine incarne la douceur, la pureté des intentions et l'amour maternel. En ouvrant ses bras à Dounia, elle lui offre un repère sécurisant et aimant, comblant en partie le grand vide laissé par l'exil.



Grand Loup

C'est le grand-oncle de Rosalie. Avec son air renfrogné, solitaire et un peu bourru, il fait peur aux enfants. Pourtant, au fil de l'histoire, on découvre qu'il est joyeux, qu'il a le cœur sur la main et il devient un grand ami de Jeddo Darwich.

Sais-tu que...

Le loup, dans les histoires, fait souvent un peu peur parce qu'on le croit sauvage, méfiant et difficile à approcher. Dans le film, Grand Loup malgré ses airs distants, veille toujours sur sa famille et ses amis, il veille sur eux pour les protéger, un peu comme un loup dans sa meute !

FICFA

ACTIVITÉ 5 - LES PERSONNAGES (SUITE)

★ CORRIGÉ DISPONIBLE

Qui est qui?

Nomme chaque personnage, et associe le/la à la description correspondante

A -



B -



C -



D -



E -



F -



- ___ Je suis la première amie de Dounia au Québec.
- ___ Je suis la grand-mère qui partage un moment autour du tambour.
- ___ Je suis le garçon qui présente Kokom à Dounia et qui devient son ami.
- ___ Je suis la petite fille qui vient de Syrie et qui apprend le français.
- ___ Je suis le grand-père doux et rassurant de Dounia.
- ___ Je suis le grand-oncle de Rosalie; je parais méchant au début, mais je deviens ami avec Jeddo.

FICFA

ACTIVITÉ 6 - QUIZ DU FILM

★ CORRIGÉ DISPONIBLE

Objectif pédagogique : Vérifier la compréhension de manière ludique, à l'oral ou à l'écrit. Travailler la lecture et la mémorisation des différents éléments du film.

En classe entière ou en petits groupes, répondez aux questions. Vous pouvez faire un petit concours avec les autres classes de l'école qui ont vu le film!

Plusieurs déroulements possibles : soit un-e élève ou l'enseignant-e lit la question et interroge un camarade/élève, soit le travail peut se faire collectivement ou en petits groupes.

Cette activité peut devenir un rituel le matin pendant plusieurs jours. Les élèves de 2ème année peuvent justifier leur choix sur certaines réponses.

1. Quel âge a Dounia ?

- a) 4 ans
- b) 6 ans
- c) 10 ans

2. De quel pays vient Dounia ?

- a) De la Syrie
- b) De la France
- c) Du Mexique

3. Dans quel nouveau pays Dounia et ses grands-parents arrivent-ils ?

- a) En Égypte
- b) Au Canada (Québec)
- c) En Espagne

4. En quelle saison sommes-nous lorsque Dounia arrive au Québec ?

- a) L'été
- b) L'automne
- c) L'hiver

5. Quelle nouvelle langue Dounia apprend-elle à son arrivée ?

- a) L'anglais
- b) Le français
- c) L'italien

FICFA

ACTIVITÉ 6 - QUIZ DU FILM (SUITE)

★ CORRIGÉ DISPONIBLE

6. Comment s'appelle le grand-père de Dounia ?

- a) Jeddo Darwich
- b) Grand Loup
- c) Mathieu

7. Comment s'appelle la grand-mère de Dounia ?

- a) Kokom
- b) Karine
- c) Téta Mouné

8. Qui Dounia espère-t-elle retrouver tout au long de l'histoire ?

- a) Son petit frère
- b) Son papa
- c) Son chat

9. Comment s'appelle la toute première amie de Dounia au Québec ?

- a) Rosalie
- b) Sarah
- c) Julie

10. Quels sont les prénoms des parents de Rosalie ?

- a) Marie et Paul
- b) Karine et Mathieu
- c) Sophie et Luc

11. Qui est Miguizou ?

- a) Le maître d'école
- b) Un jeune garçon autochtone qui devient l'ami de Dounia
- c) Un petit chien

12. Comment s'appelle la grand-mère de Miguizou ?

- a) Téta Mouné
- b) Kokom
- c) Karine

13. Que fabriquent Dounia et ses amis avec Kokom pendant la tempête ?

- a) Un tambour
- b) Une cabane
- c) Un bonhomme de neige

FICFA

ACTIVITÉ 6 - QUIZ DU FILM (SUITE)

★ CORRIGÉ DISPONIBLE

14. Qui devient le grand ami du grand-père de Dounia (Jeddo Darwich) ?

- a) Mathieu
- b) Grand Loup
- c) Miguizou

15. Quelle découverte sucrée la grand-mère de Dounia (Téta Mouné) fait-elle au Québec ?

- a) Le sirop d'érable
- b) Le chocolat chaud
- c) Les bonbons

16. Quel signe annonce l'arrivée du printemps après le froid de l'hiver ?

- a) Les feuilles qui tombent
- b) La fonte des neiges
- c) La nuit qui tombe très vite

17. Quel endroit traditionnel Dounia et sa famille visitent-ils pour écouter de la musique et se promener en traîneau ?

- a) Une cabane à sucre
- b) Un parc d'attractions
- c) Un magasin

18. À quelle fête traditionnelle Miguizou participe-t-il pendant l'été ?

- a) Un pow-wow
- b) Un carnaval
- c) Une fête d'anniversaire

19. Quel animal totem guide le papa de Dounia jusqu'au pow-wow ?

- a) Un ours
- b) Un aigle
- c) Un renard

20. Que se passe-t-il de très joyeux à la fin de l'histoire ?

- a) Dounia repart en voyage
- b) Dounia retrouve enfin son papa
- c) Dounia change d'école

FICFA

ACTIVITÉ 7 - ÉMOTIONS ET SENTIMENTS

★ CORRIGÉ DISPONIBLE

Objectif pédagogique : Identifier une émotion à partir d'un photogramme et comprendre qu'une même histoire peut faire ressentir plusieurs choses.

Choisis une image et explique quelle émotion est ressentie.



Que peut sentir Rosalie ici ?



Que peuvent ressentir Jeddo et Grand Loup dans la tempête ?



Que peut ressentir Nour lorsqu'il pense à Dounia ?



Que ressent-on quand on retrouve des ami-es ?

- | | | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| ☐ Joie | ☐ Peur | ☐ Surprise | ☐ Tristesse |
| ☐ Soulagement | ☐ Manque | ☐ Espoir | ☐ Amitié |

Niveau	Adaptation
Maternelle	Choisir une émotion qui correspond à l'image et la mimer.
1ère année	Choisir une émotion qui correspond à l'image et dire une courte raison. « Je pense que le personnage ressent _____ parce que _____ »
2e année	Écrire une phrase courte avec « parce que ». Choisir une émotion qui correspond à l'image et écrire une phrase courte avec une ou plusieurs raisons. « Je pense que le personnage ressent _____ parce que _____ »

FICFA

ACTIVITÉ 8 - AMITIÉ, ACCUEIL ET VIVRE ENSEMBLE

★ CORRIGÉ DISPONIBLE

Objectif pédagogique : Repérer les gestes qui aident une personne à se sentir accueillie et soutenue.



Dounia avec ses ami·es



Jeddo et Grand Loup apprennent à se connaître



Mathieu aide ses nouveaux voisins



Karine contribue à l'accueil de la famille

1. Parmi ces gestes, lesquels peuvent aider quelqu'un qui arrive dans un nouvel endroit ?

- | | |
|--|---|
| ☐ Dire bonjour | ☐ Inviter à jouer |
| ☐ Montrer où aller | ☐ Expliquer un mot |
| ☐ Partager du matériel | ☐ Écouter sans se moquer |
| ☐ Laisser quelqu'un seul exprès | ☐ Rire d'une erreur |

FICFA

ACTIVITÉ 8 - AMITIÉ, ACCUEIL ET VIVRE ENSEMBLE (SUITE)

2. Et toi, que ferais-tu dans ces situations? ★

Un enfant arrive dans une nouvelle école et ne connaît personne.

- a) L'ignorer
- b) Lui dire bonjour et lui montrer la classe

Une personne a peur pendant la tempête.

- a) Se moquer
- b) Rester près d'elle et parler doucement

Un enfant ou une personne ne trouve pas ses mots en français.

- a) Attendre, montrer, reformuler
- b) Finir toutes ses phrases à sa place

Un ami est triste parce qu'une personne lui manque.

- a) L'écouter s'il veut parler
- b) L'obliger à raconter pourquoi

Sécurité émotionnelle : Les situations restent fictives ou liées aux personnages. Un enfant peut toujours dire « je passe » et choisir une autre situation.

3. Ouvrir une discussion collective

- Comment aider quelqu'un qui ne connaît pas bien la langue ?
- Peut-on avoir peur d'une personne avant de la connaître ?
- Comment Grand Loup et Jeddo nous montrent-ils qu'une relation peut changer ?

FICFA

ACTIVITÉ 9 - CHARTE DE L'INCLUSION ET DE LA BIENVEILLANCE

Objectif pédagogique : Repérer les gestes qui aident une personne à se sentir accueillie et soutenue.

Expliquez aux élèves qu'ils vont créer une charte de l'inclusion et de la bienveillance pour leur classe, afin de se rappeler comment ensemble et individuellement il est possible de contribuer à un environnement inclusif et respectueux. Cette charte aidera chacun-e à se sentir accepté-e et soutenu-e.

En vous appuyant sur le film, installez un moment de discussion en grand groupe ou en îlots, puis notez les propositions et les idées des élèves sur une fiche avant de rédiger la charte finale. Relire la charte ensemble et rappeler qu'on peut l'améliorer au fil de l'année. Des pistes de discussion sont proposées pour développer le sujet.

Une charte de classe en dit plus qu'un simple règlement. Elle permet de donner des repères collectifs aux élèves, de créer un cadre de vie serein et d'aider à faire entrer les enfants dans une dynamique d'empathie et de respect mutuel. Elle renseigne aussi sur les valeurs de partage et de solidarité de la classe.

EXEMPLE - NOTRE CHARTE

- ☐ 1. Nous respectons les différences de chacun et chacune.
- ☐ 2. Nous aidons les personnes qui en ont besoin.
- ☐ 3. Nous jouons avec tout le monde et nous invitons les personnes qui sont seules.
- ☐ 4. Nous écoutons sans nous moquer.
- ☐ 5. Nous faisons preuve de patience quand quelqu'un a besoin de plus de temps.
- ☐ 6. Nous faisons attention aux besoins des autres et nous demandons avant d'aider.
- ☐ 7. Nous apprenons et grandissons ensemble.

☐ _____

☐ _____

FICFA

ACTIVITÉ 9 - CHARTE DE L'INCLUSION ET DE LA BIENVEILLANCE (SUITE)

L'arbre de la bienveillance

Choisis **UNE** action à faire cette semaine et entoure-la :

- | | |
|--|---|
| ☐ dire un mot gentil | ☐ encourager quelqu'un |
| ☐ inviter quelqu'un à jouer | ☐ remercier |
| ☐ prêter du matériel | ☐ aider à ranger |
| ☐ écouter sans interrompre | ☐ s'excuser si on a blessé quelqu'un |

Mon action : _____

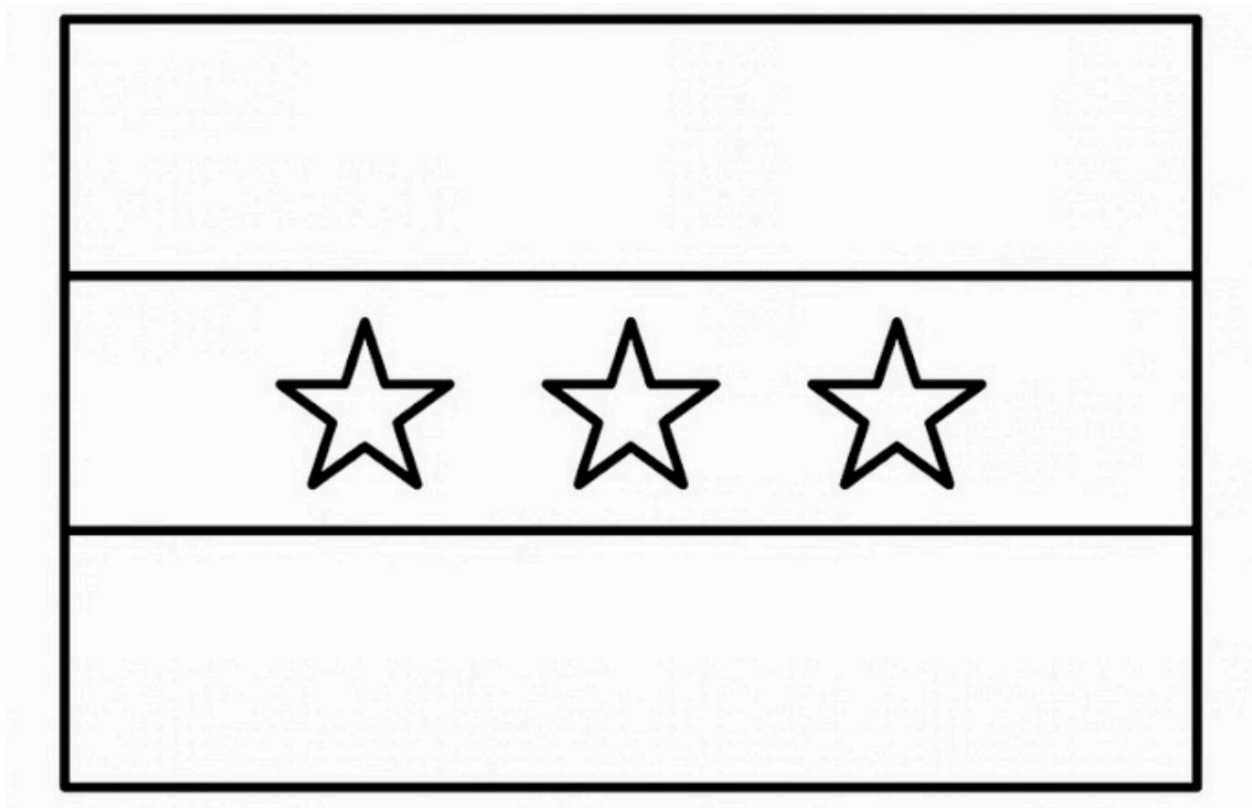


Discussion et mise en situation

- Qu'est-ce que ça signifie, être bienveillant avec les autres ? Quels sont les gestes de bienveillance que tu as remarqué dans le film ?
- Vois-tu des situations d'entraide dans la cour ou en classe ?
- Que peut vouloir dire « inclure tout le monde dans les jeux » ?
- Décris un comportement bienveillant que tu as déjà eu ou reçu. (comme aider quelqu'un à se lever, écouter les autres sans se moquer, etc.)
- Y'a t'il des règles qui te semblent les plus importantes pour aider les autres ?
- Avec quels objets ou à quels moments de la journée reconnais-tu où l'on a besoin d'entraide ?
- À ton avis, que pourrait changer cette charte dans notre classe ?

ACTIVITÉ 10 - COLORIEZ LES DRAPEAUX

Drapeau de la Syrie



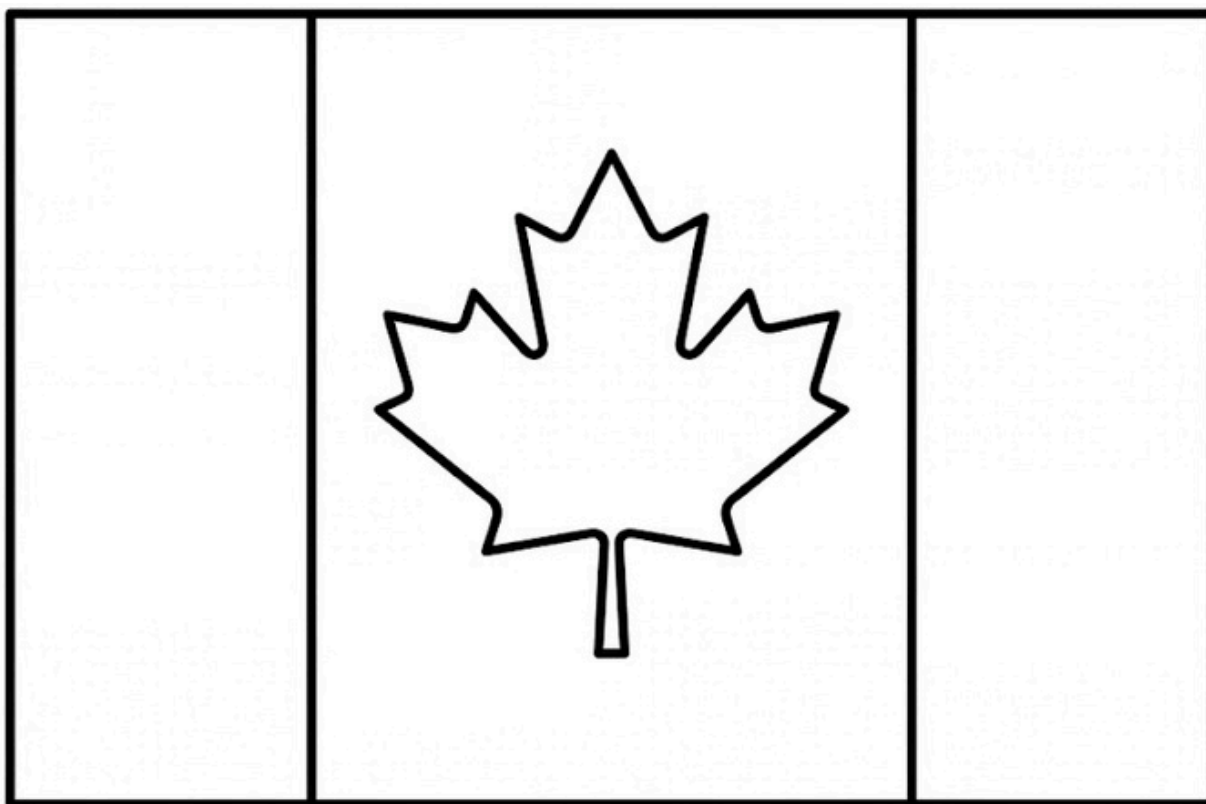
Comment colorier le drapeau syrien

- La bande du haut : On la colorie en rouge (comme une belle fraise).
- La bande du milieu : On la laisse tout blanche (comme la neige en hiver !).
- La bande du bas : On la colorie en noir (comme la nuit).
- Au milieu, dans le blanc : On colorie trois petites étoiles vertes bien brillantes.

Le drapeau officiel de la Syrie comporte des bandes verte, blanche et noire avec trois étoiles rouges. Créé en 1930 sous le mandat français, il avait été celui de la première république et de l'indépendance de la Syrie en 1946. Il a été repris dès 2011 par l'opposition comme symbole de liberté et de résistance avant de redevenir l'emblème national officiel en 2024. Les trois étoiles rouges représentent les districts historiques d'Alep, Damas et Deir ez-Zor.

ACTIVITÉ 10 - COLORIEZ LES DRAPEAUX (SUITE)

Drapeau du Canada



Comment colorier le drapeau canadien

- Les bandes sur les côtés : On colorie la bande tout à fait à gauche et la bande tout à fait à droite en rouge (comme une grosse fraise).
- Le grand carré au milieu : On le laisse tout blanc (comme la neige qui tombe en hiver !).
- La feuille d'érable au milieu : On la colorie en rouge aussi, exactement comme le rouge des côtés.

Le drapeau a été adopté en 1964 et hissé pour la première fois le 15 février 1965 sur la Colline du Parlement. Les mots prononcés par le premier ministre Pearson à cette occasion résonnent d'espoir et de détermination : « Puisse la nation sur laquelle flotte ce nouveau drapeau demeurer unie dans la liberté et la justice; un pays aux habitants [...] sensibles aux besoins de tous, tolérants et compatissants ».

Le 15 février est célébré chaque année comme le Jour du drapeau national du Canada.

FICFA

ACTIVITÉ 10 - COLORIEZ LES DRAPEAUX (SUITE)

Drapeau de la 1ère Nation Atikamekw



FICFA

ACTIVITÉ 10 - COLORIEZ LES DRAPEAUX (SUITE)

Comment colorier le drapeau atikamekw

- Au milieu : On colorie les trois grands canoës en vert (comme les grands arbres).
- Le demi-rond au milieu, la tortue sur les canoes, la vague sous les canoes et là où il y a le texte : On laisse tout blanc (comme la lune).
- Les petits triangles et les écorces de bois sur les côtés : On les colorie en jaune (comme du maïs bien mûr).
- Le grand fond derrière : On le colorie en rouge (comme une belle fraise)
- Les bouts de bois on les colorie en marron

Le drapeau du Conseil de la Nation Atikamekw représente trois canots verts dans un demi-cercle blanc sur un fond rouge. Il a été créé il y a plus de 30 ans. C'est l'artiste Jacques Newashish, originaire de Wemotaci, qui a dessiné ce symbole alors qu'il travaillait comme illustrateur pour le Conseil de la Nation Atikamekw

Les trois canots verts représentent les trois communautés atikamekw qui composent la nation : Wemotaci, Manawan et Opitciwan qui avancent dans la même direction. Ces communautés ont le même sang (le fond rouge). Le demi-cercle blanc unit ces communautés au sein d'un même territoire et d'une même culture tout en évoquant le soleil, qui symbolise un jour nouveau. Le fond rouge symbolise la vie, le courage et l'histoire du peuple. Le vert des canots représente la forêt et le territoire, chers à la plupart des nations.

FICFA

CORRIGÉ

ACTIVITÉ 4 - COMPRÉHENSION (CHRONOLOGIE)

1 - B ; 2 - D ; 3 - C ; 4 - A

ACTIVITÉ 5 - LES PERSONNAGES

A = Dounia - Je suis la petite fille qui vient de Syrie et qui apprend le français.

B = Jeddo Darwich - Je suis le grand-père doux et rassurant de Dounia.

C = Rosalie - Je suis la première amie de Dounia au Québec.

D = Miguizou - Je suis le garçon qui présente Kokom à Dounia et qui devient son ami.

E = Kokom - Je suis la grand-mère qui partage un moment autour du tambour.

F = Grand Loup - Je suis le grand-oncle de Rosalie; je parais méchant au début, mais je deviens ami avec Jeddo.

ACTIVITÉ 6 - QUIZ DU FILM

1. b (6 ans)
2. a (De la Syrie)
3. b (Au Canada)
4. c (L'hiver)
5. b (Le français)
6. a (Jeddo Darwich)
7. c (Téta Mouné)
8. b (Son papa)
9. a (Rosalie)
10. b (Karine et Mathieu)
11. b (Un jeune garçon autochtone)
12. b (Kokom)
13. a (Un tambour)
14. b (Grand Loup)
15. a (Le sirop d'érable)
16. b (La fonte des neiges)
17. a (Une cabane à sucre)
18. a (Un pow-wow)
19. b (Un aigle)
20. b (Dounia retrouve enfin son papa)

ACTIVITÉ 8 - AMITIÉ, ACCUEIL ET VIVRE ENSEMBLE

1. Réponses attendues : Les six premiers gestes sont accueillants. Les deux derniers ne le sont pas.
2. b, b, a, a.