

Création d'atelier

POUR L'ENSEIGNANT

Introduction à l'activité : la rédaction

Objectifs pédagogiques : après avoir rempli cette feuille de travail, vos élèves seront capables de

- Définir l'intrigue, ce qui se passe dans l'histoire et le but, ce qu'ils veulent raconter avec cette histoire.
- Créer un cadre, où cela se passe, quel est l'environnement, quel est l'arrière-plan, le contexte
- Développer un ou des personnages et répondre aux questions : qui est le personnage principal de l'histoire, quels sont les autres personnages présents dans l'histoire
- Élaborer un conflit, quel est le problème de l'histoire/les défis à relever, et une résolution, comment le problème est-il résolu/comment peut-on faire face à un défi

Durée de l'activité:

4 heures

Brève description de l'activité:

Ces 4 exercices aideront les étudiants à identifier le(s) personnage(s) qu'ils veulent impliquer, les lieux dans lesquels ce personnage agira, les défis qu'il devra relever et les actions qu'il entreprendra pour résoudre ces défis. Les élèves travailleront individuellement et en groupe. Une discussion après chaque exercice est nécessaire afin de clarifier les doutes, d'initier de nouvelles histoires et de rassembler des informations.



Instructions et description de l'activité, étape par étape :

Étape 1

Pour développer le personnage principal ou les acolytes, procédez à la création d'un flip-book. Les élèves doivent dessiner un personnage en utilisant les feuilles pré-imprimées dont les lignes divisent la page en 3 sections : tête, corps, pieds. Ensuite, tous les dessins sont rassemblés, épinglés comme un livre et coupés aux deux intersections. Les élèves peuvent alors choisir entre la tête, le corps et les pieds et créer un personnage créatif. Cela permettra d'entamer une discussion sur les caractéristiques du personnage, ses habitudes, ses sentiments et ses actions.

Étape 2

Les enfants doivent dessiner une carte avec différents points importants (par exemple, une école avec différentes salles, une ville avec un parc et leur propre maison, une maison etc.) où l'histoire se déroule. Les points importants doivent également définir le point de départ de l'histoire, la partie principale, le(s) conflit(s) et le(s) défi(s), ainsi que la résolution et la fin.

Étape 3

Jouez au jeu : « problème - solution » avec les élèves. Dans ce jeu, vous leur fournissez une série de problèmes (par exemple, ils se sentent tristes, ils ont besoin d'une nouvelle voiture, ils ne peuvent pas parler à un ami, vous pouvez également mettre vos élèves au défi de les écrire) et les élèves doivent écrire en une phrase une solution possible au défi. MAIS, si deux réponses sont identiques ou très similaires, ils doivent former un groupe et travailler ensemble pour le problème suivant. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous le souhaitiez ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul grand groupe. Lancez ensuite une discussion sur les conflits et les résolutions possibles dans les plans dessinés précédemment avec les personnages déjà développés.

Étape 4

La dernière étape est le « jeu d'une action ». Les participants forment de petits groupes de 3 à 4 personnes. Un participant choisit un défi de l'exercice précédent ou en crée de nouveaux et tous les autres doivent écrire 1 action (verbe) qui peut aider le personnage à avancer dans



l'histoire. Les participants qui ont choisi le défi doivent relier les verbes à une histoire.
Répétez l'exercice plusieurs fois, puis rassemblez les résultats dans le grand groupe.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.