



## 1.1.5 Je fais un remue-méninge des idées que je pourrais utiliser pour construire mon histoire, les lieux, les personnages, etc.

### Objectif

Amener les élèves à trouver des idées variées et originales pour construire leur récit et développer les actions des personnages.

### Quoi?

#### *Description de la stratégie*

Aujourd'hui, nous allons travailler une stratégie d'écriture qui va vous permettre d'écrire de meilleurs textes narratifs : c'est la stratégie « Je fais un remue-méninge des idées que je pourrais utiliser pour construire mon histoire, les lieux, les personnages, etc. ».

Que le sujet soit libre ou non, il est souvent difficile pour certains de trouver des idées pour commencer un récit. C'est ce que nous appelons le syndrome de la page blanche. Il est normal d'être en panne d'inspiration au début d'un projet d'écriture. Certains ont des idées rapidement alors que pour d'autres, ça prend plus de temps. Que faire alors pour éviter de passer trop de temps à chercher des idées? En fait, il faut prendre le temps de planifier notre récit, de réfléchir à ce que nous aimerions créer comme histoire.

Il m'arrive aussi de ne pas savoir quoi écrire quand je dois faire un récit. Pour m'aider, je fais un remue-méninge, c'est-à-dire que je prends en note tout ce qui me passe par la tête. Par la suite, je relis toutes les idées que j'ai trouvées pour voir si certaines m'intéressent plus que d'autres et si elles sont liées entre elles. Parfois, il m'arrive même de faire des combinaisons d'idées auxquelles je n'aurais jamais pensé si je n'avais pas pris le temps de les écrire. Ainsi, le remue-méninge m'aide non seulement à trouver des idées, mais aussi à en créer des nouvelles qui sont souvent bien originales. Il peut aussi arriver que je fasse quelques recherches dans des ouvrages ou sur Internet afin de me renseigner. Par exemple, si j'ai envie que mon récit se déroule pendant le Moyen Âge, je vais chercher des informations concernant cette époque que je pourrai par la suite ajouter à mon histoire.

### Pourquoi?

Le but de cette stratégie est de vous aider à trouver des idées variées et originales pour construire votre récit et développer les actions de vos personnages. En ressortant différentes idées, vous pouvez faire des associations auxquelles vous n'auriez pas pensé au début de votre planification. De plus, le remue-méninge peut vous aider si vous êtes en manque d'inspiration. Ainsi, vous pourrez écrire des textes plus originaux et intéressants pour votre lecteur.

### Titre de l'activité

Des idées ensoleillées

### Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à trouver des idées pour leur récit en travaillant avec le champ lexical du thème demandé.

## Déroulement de l'activité

### Amorce

Dans cette activité, nous allons voir comment il est possible de créer des idées à partir d'un champ lexical, c'est-à-dire à l'aide de mots qui font tous référence à un même sujet. Par exemple, si je vous demandais de me faire le champ lexical du thème de l'école, vous pourriez me dire : élève, enseignant, récréation, cours, devoir, examen, apprentissage, lecture, etc. Ce sont tous des mots qui font partie d'un même thème.

Je dois écrire un texte qui porte sur un voyage en mer, mais je n'ai pas d'idée qui me vient en tête dans l'immédiat. Il faudrait que je trouve une manière de me trouver des idées. Pour m'aider, nous allons faire ensemble le champ lexical de la mer. Pour ce faire, je vais utiliser mon graphique qui est sous forme d'un soleil. Au centre, je vais inscrire le mot *mer*, puisque c'est le thème de mon histoire. Ensuite, pour chaque mot que nous allons trouver, je vais l'inscrire autour du centre comme un rayon.

(Inviter les élèves à donner des mots du champ lexical de la mer)

Voici des mots qui pourraient être donnés: *Bateau, voilier, océan, vagues, naufrage, matelot, paquebot, pirates, île déserte, vents forts, requin, nager, etc*<sup>1</sup>.

### Questions à poser aux élèves pendant l'activité

#### *Pour l'activité du soleil*

- Quand vous pensez à la mer, à quoi pensez-vous?
- Quels sont les premiers mots qui vous viennent à l'esprit?
- Est-ce qu'il y a des mots qui vont bien avec le mot « mer »? Est-ce que vous connaissez des expressions avec le mot « mer »?
- Comment avez-vous fait pour trouver des idées dans votre remue-méninge?

#### *Pour l'activité du début d'histoire*

- Ces mots vous inspirent-ils?
- Quels mots pourriez-vous mettre ensemble pour créer une histoire?

---

1 Une activité complémentaire à celle-ci est disponible dans la fiche de la stratégie 1.1.6 (Je choisis et j'organise mes idées dans mon plan de récit à l'aide de mots-clés). Elle reprend les idées qui ont été ressorties lors du remue-méninge afin de créer différentes histoires.

# Planifier un texte qui raconte

## Retour sur l'activité

Dans cette activité, nous avons travaillé la stratégie « Je fais un remue-méninge des idées que je pourrais utiliser pour construire mon histoire, les lieux, les personnages, etc. » Vous voyez donc qu'avec un petit champ lexical, il est possible de trouver des idées pour créer un début d'histoire.

## Outil techno



1. L'insertion de graphiques *SmartArt* (sous l'onglet *Insertion*) dans *Word* est une manière imagée et organisée d'inscrire des mots ou des idées en amont du texte. Les élèves peuvent choisir parmi une variété de graphiques selon qu'ils veulent créer une hiérarchie, une liste, etc. de mots. Pour faciliter l'écriture dans un *SmartArt*, il est recommandé d'activer la boîte de texte en cliquant sur la flèche à gauche du graphique. Les élèves pourront donc écrire tous les mots qui leur passent par la tête en utilisant les puces et les retraits (touche *shift* du clavier) pour les organiser.
2. Le logiciel *Antidote* permet la consultation de champs lexicaux. En effet, il suffit de sélectionner un mot dans le document *Word* et d'ouvrir l'onglet *Dictionnaire d'Antidote* ou d'entrer le mot dans la barre de recherche d'*Antidote* puis de cliquer sur *Champ lexical*, dans le menu de gauche. Le logiciel vous proposera alors une liste de mots, divisés selon leur classe de mot, ayant un rapport avec celui recherché. Il s'agit d'un bon point de départ pour enrichir ses champs lexicaux.

Il est également possible avec le module complémentaire « Visuel nano » qui se trouve dans les dictionnaires de trouver des idées. Par exemple si les élèves font un récit qui se déroule sur un bateau, ils peuvent chercher « bateau » et trouveront 36 suggestions de type d'embarcation avec l'identification de chacune de leur partie. En plus de leur donner des idées, ces images leur permettront d'avoir un vocabulaire riche et précis.

# Activités

## Planifier un texte qui raconte

### Titre de l'activité

Tableau méli-mélo

### Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à créer des idées originales pour les personnages et les actions en associant différentes caractéristiques dans un tableau dans le but de développer leur créativité.

### Déroulement de l'activité

#### Amorce

Dans cette activité, nous allons travailler notre créativité afin de développer des idées originales et intéressantes pour notre texte.

Nous devons écrire un récit lié à la mer. Après avoir fait un remue-méninge pour trouver des idées pour notre histoire, nous allons maintenant faire un remue-méninge pour trouver des caractéristiques pour nos personnages et leurs actions.

Pour mieux caractériser les personnages et les actions, vous allez remplir un tableau comme celui-ci en y insérant toutes les idées qui vous passent par la tête.

Actions	Caractéristiques physiques	Caractéristiques psychologiques	Traits particuliers
---------	----------------------------	---------------------------------	---------------------

(Voir le tableau en annexe avec les exemples)

Je vais faire un exemple avec vous. Ensemble, nous allons remplir la colonne des caractéristiques psychologiques. Par exemple, je pourrais avoir un personnage qui est timide ou, au contraire, il pourrait être très bavard ce qui pourrait même lui occasionner des problèmes. Mon personnage pourrait être une fille qui est très courageuse et téméraire, elle n'aurait donc pas peur d'affronter des pirates par exemple. Je pourrais déjà inscrire dans la colonne des actions *se battre avec des pirates*. C'est une bonne idée!

À votre tour maintenant, en équipe, de compléter le reste du tableau. Nous rassemblerons toutes vos idées par la suite. Puis, nous pourrions choisir lesquelles nous pourrions regrouper et utiliser pour notre récit. Sachez qu'il y a beaucoup de possibilités! Vous pouvez faire la même procédure pour décrire vos lieux si jamais vous manquez d'inspiration.

### Questions à poser aux élèves pendant l'activité

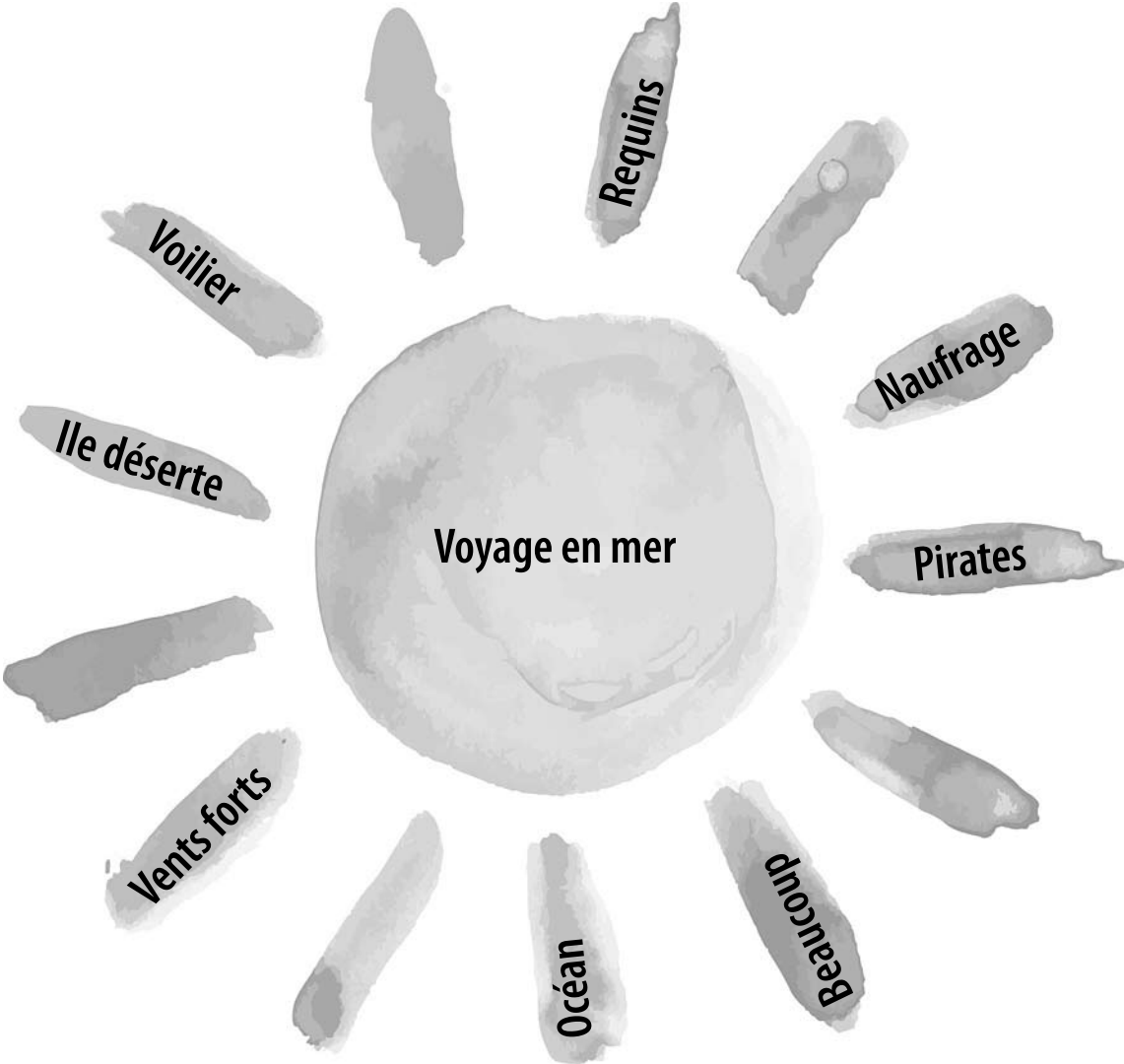
- Quelles sont les actions que votre personnage pourrait faire en lien avec la thématique proposée dans la consigne?
- Quelles caractéristiques pourriez-vous donner à votre personnage?
- Quels pourraient être les traits particuliers de votre personnage? A-t-il des peurs, des drôles de goûts, etc.?
- Qu'est-ce que les caractéristiques de votre personnage pourraient apporter à votre récit?
- Est-ce qu'il y a certaines actions que votre personnage ne pourrait pas faire en raison de ses caractéristiques personnelles? Pourquoi?

# Planifier un texte qui raconte

## Retour sur l'activité

Dans cette activité, nous avons travaillé la stratégie « Je fais un remue-méninge des idées que je pourrais utiliser pour construire mon histoire, les lieux, les personnages, etc. » Grâce à ce tableau de caractéristiques, vous avez mis à profit votre créativité afin de créer des idées originales pour développer vos personnages ainsi que vos actions dans le but de rendre votre texte intéressant pour votre lecteur.

# Des idées ensoleillées



# Des idées ensoleillées





# Tableau méli-mélo

Actions	Caractéristiques physiques	Caractéristiques psychologiques	Traits particuliers
<i>Plonger</i>	<i>Porte des lunettes</i>	<i>Courageux</i>	<i>Peur des araignées</i>
<i>Nager rapidement</i>	<i>Cheveux longs</i>	<i>Téméraire</i>	<i>Adore les biscuits</i>
<i>Grimper</i>		<i>Drôle</i>	<i>Peur de l'eau</i>





# Tableau méli-mélo

Dans ce tableau, inscris toutes les idées qui te passent par la tête afin de construire tes personnages et leurs actions.  
Sois créatif!

Actions	Caractéristiques physiques	Caractéristiques psychologiques	Traits particuliers