



1.1.6 Je choisis et j'organise mes idées dans mon plan de récit à l'aide de mots-clés

Objectif

Amener les élèves à structurer et à organiser leurs idées dans un plan.

Quoi?

Description de la stratégie

Aujourd'hui, nous allons travailler une stratégie d'écriture très importante qui va vous permettre d'écrire de meilleurs textes narratifs : c'est la stratégie « Je choisis et j'organise mes idées dans mon plan de récit à l'aide de mots-clés ».

Vous savez, avant de construire une maison, il faut tout d'abord avoir un plan, car autrement la maison risque d'être croche ! Pour vous aider à ce que votre texte n'aille pas dans tous les sens, il est important de construire un plan qui vous guidera pendant la rédaction.

Le plan me permet de tracer le chemin que je veux prendre pour mon texte. Il me permet de visualiser ce à quoi il va ressembler. De plus, faire un plan m'aide à mettre de l'ordre dans mes idées, car je n'ai pas de long texte à lire, seulement des mots-clés. En effet, quand je construis mon plan, il m'est plus facile de voir si je saute du coq à l'âne avec mes idées. Avant de commencer la rédaction, il faut que je relise mon plan. Je peux alors voir rapidement si mes idées se suivent et si elles sont cohérentes entre elles.

Pour mon texte narratif, je construis mon plan en fonction des cinq parties : la situation initiale, l'élément déclencheur, les péripéties, le dénouement et la situation finale. Pour chacune des parties, j'inscris des mots-clés ou des courtes phrases afin de mieux m'orienter dans ma rédaction. Rien ne sert de trop détailler, il suffit seulement de choisir les bons mots pour bien représenter chaque étape de mon étape. Pour ma situation initiale, je me pose les questions Qui ? Quand ? Quoi ? Où ? afin de bien situer le contexte de mon histoire.

Exemple de modelage pour cette stratégie

Je vais maintenant faire le plan de mon conte d'hiver. Pour commencer, je vais penser à ma situation initiale et au contexte dans lequel je veux situer mon histoire. *Qui est mon personnage ? Quel âge a-t-il ? À quel moment sommes-nous dans mon histoire ? Que fait mon personnage ? Où est-il ?* J'inscris donc dans la section Situation initiale les réponses à mes questions.

Activités

Planifier un texte qui raconte

Situation initiale

Qui : Léo, 9 ans

Quand : En après-midi, un jour de pluie

Quoi : Il joue dans le grenier

Où : Chez sa grand-mère, Marielle

Puis, je dois décider de mon élément déclencheur. Pour m'aider, je me pose ces questions : *Qu'est-ce qui pourrait arriver à mon personnage ? Qu'est-ce qui vient chambouler le quotidien de mon personnage ?* Pour choisir mon élément déclencheur, je dois penser à un élément qui fera en sorte qu'il y aura des péripéties par la suite pour régler le problème. Il faut donc que mon élément déclencheur soit intéressant et pertinent pour mon histoire. Quand je l'ai choisi, j'inscris brièvement mon idée dans la partie adéquate.

Élément déclencheur : Il ouvre un vieux coffre qui le transporte dans une nouvelle époque. Il est perdu. Il ne comprend pas ce qui se passe.

Je suis maintenant au stade des péripéties. Les péripéties sont des actions que va entreprendre mon personnage. Toutefois, ce ne sont pas ces actions qui vont régler le problème. Pour commencer, je me fixe une quête ou un but que mon personnage doit accomplir pour retrouver son équilibre. En inscrivant cette quête, je garde en tête l'objectif de mon personnage, ce qui m'aide à choisir mes péripéties. Par exemple, si je veux que mon personnage retourne chez lui dans son époque, je ne pourrai pas choisir comme péripétie que mon personnage va s'amuser à la Ronde avec ses amis. Cette action n'aurait pas de sens avec ma quête. Alors, quand ma quête est fixée, je l'inscris dans mon plan. Puis, je réfléchis aux péripéties en me posant les questions suivantes : *Quelle est la première action que pourrait faire mon personnage au moment où arrive l'élément déclencheur ? Est-ce qu'une de ses actions peut lui apporter un nouveau problème ?* Je prends aussi les idées sorties lors de mon remue-méninge. Ensuite, j'inscris toutes mes péripéties dans mon plan.

But/Quête : Retourner chez lui dans son époque

Péripétie 1 : Léo cherche la maison de sa grand-mère.

Péripétie 2 : Léo tente d'entrer dans la maison et de se rendre au grenier.

Après mes deux péripéties, je dois déterminer mon dénouement, c'est-à-dire la dernière action qui va régler le problème de mon personnage. Je me pose alors les questions suivantes pour m'aider : *Qu'est-ce qui va aider mon personnage à trouver une solution ? Quelle sera la dernière action que pourrait faire mon personnage pour réaliser sa quête ?* Quand j'ai trouvé, je l'inscris dans mon plan.

Dénouement : Léo ouvre le coffre pour se transporter à son époque.

Enfin, j'écris dans mon plan la situation finale pour terminer mon histoire. Il est possible que la quête ne soit pas résolue, c'est-à-dire que mon histoire ne finisse pas bien, mais généralement, elles se terminent bien.

Situation finale : Léonard revient dans le grenier. Sa grand-mère l'appelle pour souper.

Il sera très important de consulter le plan pendant la rédaction du texte. Même si votre plan est terminé, il est possible que vous y ajoutiez des modifications en cours d'écriture¹.

Pourquoi?

Le but de cette stratégie est de vous aider à bien construire votre plan de façon à ce que vos idées soient bien organisées. Cette stratégie vous permettra également d'écrire des textes structurés et cohérents.

1 Voir la fiche 1.2.1 *Je regarde mon plan pendant que j'écris et j'ajoute ou j'enlève des idées au besoin.*

Activités

Planifier un texte qui raconte

Titre de l'activité

Bientôt à l'affiche !

Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à structurer leur plan en cinq temps à l'aide de marqueurs de relation à partir du remue-méninge.

Déroulement de l'activité

Amorce

Dans cette activité, nous allons structurer le plan de notre texte à partir du remue-méninge que nous avons fait plus tôt.

À l'aide des mots que vous m'avez donnés dans le champ lexical de la mer, j'aimerais que nous en regroupions quelques-uns et que nous essayions d'inventer un résumé d'histoire à l'aide des marqueurs de relation suivants qui représentent les cinq temps d'un texte narratif : *C'est l'histoire de* (situation initiale), *Soudain* (élément déclencheur), *Alors* (péripiétés), *Enfin* (dénouement) et *Finalement* (situation finale)². En utilisant ces marqueurs de relation, nous allons structurer nos idées pour créer un plan d'histoire. En fait, c'est comme si nous faisons une bande-annonce pour un film au cinéma. Si cela nous plaît, nous allons pouvoir détailler nos idées pour ensuite créer notre histoire.

(Utiliser le schéma en annexe au besoin)

Voici des exemples possibles d'histoires que les élèves pourraient faire³ :

C'est l'histoire d'un matelot qui part en voyage en mer sur un **voilier**. **Soudain**, une **tempête** fait rage, ce qui provoque le **nauffrage** du voilier. Alors, le matelot se met à **nager** jusqu'à ce qu'il réussisse à rejoindre une île **déserte** où il rencontre des **pirates** à la recherche d'un trésor. **Enfin**, il découvre un passage secret qui l'amène au trésor. Finalement, le matelot retourne chez lui avec le trésor.

Vous savez, un même champ lexical peut nous permettre de créer des histoires de plusieurs univers possibles. Nous aurions pu aussi faire cette histoire :

C'est l'histoire d'une jeune fille qui travaillait sur le **paquebot** de son grand-père. **Soudain**, en plein milieu de l'**océan**, des **pirates** débarquèrent et prirent en otage les **matelots**. **Alors**, la jeune fille qui s'était cachée décida de sauter à l'eau afin de **nager** jusqu'à une **île** qui n'était pas très loin. **Enfin**, avec ses nouveaux amis de l'île, elle réussit à déjouer les pirates du paquebot. **Finalement**, tout l'équipage remercia chaleureusement la jeune fille.

Vous pouvez remarquer qu'il n'est pas obligé d'utiliser tous les mots de notre champ lexical pour créer une histoire. Un seul mot aurait pu suffire pour nous donner beaucoup d'autres d'idées. Le champ lexical est là pour nous inspirer.

Questions à poser aux élèves pendant l'activité

- Comment avez-vous réussi à développer votre histoire ?
- À quoi servent les marqueurs de relation dans votre plan ? Vous ont-ils aidé à organiser votre plan ?

2 Ces marqueurs de relation sont donnés à titre d'exemple seulement. D'autres peuvent être employés pour présenter les différentes étapes du récit en cinq temps.

3 Idéalement, les élèves vont créer des exemples par eux-mêmes. Toutefois, il est possible de présenter ces exemples à des élèves qui éprouvent certaines difficultés.

Activités

Planifier un texte qui raconte

Retour sur l'activité

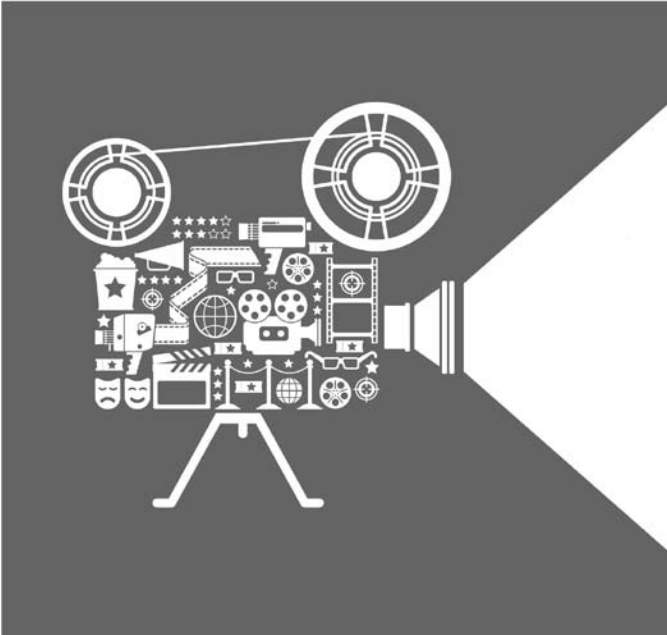
Dans cette activité, nous avons travaillé la stratégie « Je choisis et j'organise mes idées dans mon plan de récit à l'aide de mots-clés » dans le but de mieux structurer vos idées trouvées lors du remue-méninge réalisé plus tôt. Ainsi, avec un plan bien construit, vous aurez un texte riche, structuré et cohérent.

Outil techno



1. L'insertion de graphiques *SmartArt* (sous l'onglet Insertion) dans *Word* est une manière imagée et de structurer son texte avant même de commencer à le rédiger. Les élèves peuvent choisir parmi une variété de graphiques selon qu'ils veulent créer une hiérarchie, une liste, etc. d'idées, d'actions ou de thèmes à développer. 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 toutes les idées qui leur passent par la tête en utilisant les puces et les retraits (touche *shift* du clavier) pour les organiser.
2. La numérotation (sous l'onglet Accueil, l'image de liste numérotée de 1 à 3) permet également d'ordonner ses idées dans un ordre logique précis. Les listes ainsi créées sont très faciles à manipuler et sont un bon guide pour l'élaboration, par exemple, du récit en cinq temps. Une fois le plan complété à la satisfaction des élèves, ils peuvent l'imprimer pour le consulter régulièrement en cours de rédaction.
3. Avec *Word*, il est possible de créer vos propres fichiers modèles que vos élèves pourront remplir et enregistrer par la suite. Vous n'avez qu'à créer votre document avec les informations que vous souhaitez (ex. : les parties du plan à compléter) et à l'enregistrer au format .dot ou .dotx. Vos élèves pourront ouvrir le fichier et le compléter. Au moment de l'enregistrer, leur fichier ne peut écraser l'original, donc votre copie est toujours vierge.

Bientôt à l'affiche



C'est l'histoire de _____

Soudain

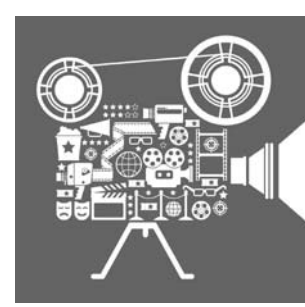
Alors

Péripétie 1

Péripétie 2

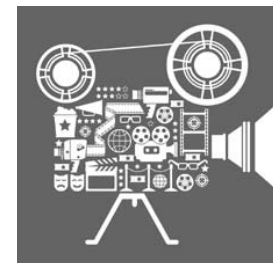
Enfin

Finalement



Plan de mon texte narratif (version I)

Titre :	
La situation initiale	
L'élément déclencheur	
Les péripéties	Péripétie 1 : Péripétie 2 :
Le dénouement	
La situation finale	



Plan de mon texte narratif (version 2)

Titre :	
Mon personnage Son nom, son âge, ses caractéristiques, etc.	
Au début de l'histoire Où? Quand? Qui?	
Au milieu de l'histoire Qu'est-ce qui arrive à mon personnage? Quelles sont les actions qui rendent mon histoire intéressante?	
À la fin de l'histoire Comment mon histoire se termine-t-elle? Est-ce une fin heureuse ou malheureuse?	