

collecter c'est protéger

12

Raconter la vie de son équipement préféré 1/2

L'activité proposée à vos élèves, qui consiste à raconter la vie de leur équipement préféré, est l'occasion pour eux de s'initier à l'art du récit avant de se lancer.

Ces **5 conseils** peuvent les y aider :

ÉTAPE 1 ► Choisir un thème et un narrateur

- Pour construire un récit, la première chose à faire est de choisir de quoi parlera l'histoire.
- Il faut ensuite décider qui en est le narrateur, c'est-à-dire qui la raconte. Le narrateur peut être :
 - Le « héros » de l'histoire : le récit sera alors écrit à la 1^{re} personne.
 - Un autre personnage de l'histoire : le récit peut être écrit à la 1^{re} personne, si le narrateur est un compagnon du héros, ou à la 3^e personne s'il raconte ce que vit le héros et dont il est témoin.
 - Un narrateur « invisible » : il n'intervient pas dans l'histoire mais il est omniscient : il connaît et raconte tout ce que vit le héros. Le récit est alors à la 3^e personne.
- Il est également important de déterminer si le narrateur s'adresse au lecteur de manière directe ou non.
Ex. : « Laissez-moi vous raconter mon histoire ; Il était une fois l'histoire incroyable d'un grille-pain »

ÉTAPE 2 ► Opter pour un genre

Avant d'entamer la rédaction d'une histoire, il faut définir son « genre » : conte, récit d'aventures, d'apprentissage, policier, épistolaire... le choix est vaste !

- **Le conte** est une histoire inventée, avec des éléments merveilleux (comme des créatures imaginaires, de la magie...). Il débute généralement par « Il était une fois » et se termine par une « morale ».
- **Le récit d'aventures** transporte le lecteur dans un univers différent du sien (réel ou imaginaire). Il est ponctué de nombreux rebondissements et le héros doit faire preuve d'audace et de courage.
- **Le récit d'apprentissage** débute pendant l'enfance ou l'adolescence du personnage principal, et celui-ci vit des événements qui forgent sa personnalité et sa vision du monde
- **Le récit policier** repose sur le suspense, et sur une énigme ou un « crime » (mort, vol, disparition...) qui donne lieu à une enquête avec des rebondissements, des suspects, des preuves et des alibis...
- **Le récit épistolaire prend la forme d'un échange de lettres entre 2 personnages.** L'histoire est déroulée au fil de leur correspondance.

Vos élèves peuvent aussi donner à leur histoire la forme d'**une poésie**, où la musique des mots et leur rythme auront autant d'importance que l'histoire en elle-même ; d'**une bande dessinée**, où l'histoire sera en grande partie visuelle, et structurée en cases et en bulles...

collecter c'est protéger

12

Raconter la vie de son équipement préféré 2/2

ÉTAPE 3 ▶ Situer son récit

Définir le « moment » où se passe l'histoire et déterminer à quel(s) temps écrire le récit.

ÉTAPE 4 ▶ Définir les étapes du récit

Un récit a nécessairement un « schéma narratif », avec un début, des rebondissements et une fin. Il vaut mieux définir les étapes de l'histoire avant de commencer à l'écrire, pour savoir, dans les grandes lignes, ce qu'on veut raconter et où on veut « aller » :

- La situation initiale présente les circonstances du début, en répondant aux questions : qui ? où ? quand ?
- Un élément « déclencheur » bouleverse l'équilibre du début et lance les rebondissements.
- Les actions s'enchaînent, créant l'intrigue.
- La résolution est un dernier évènement qui conduit à la fin du récit.
- La situation finale clôt le récit.

ÉTAPE 5 ▶ Dérouler le récit

Pour que le récit se déroule de manière logique, il faut relier les évènements les uns aux autres et introduire une progression dans l'histoire :

- Instaurer une symétrie : à toute situation initiale correspond une situation finale et à tout élément perturbateur correspond une résolution.
- Utiliser des indicateurs de temps et de lieu : hier, ce matin, l'autre jour, autrefois... ; dans la cuisine, dans le salon, à Paris, dans l'espace...
- Enchaîner les idées à l'aide de connecteurs logiques : car, mais, c'est alors, soudain, et...

Raconter la vie de son équipement préféré

Souviens-toi



Pour construire un récit, tu dois :

- ▶ Choisir un thème et qui raconte l'histoire (le narrateur).
- ▶ Choisir un genre : conte, récit d'aventures, d'apprentissage, policier, lettres...
- ▶ Décider quand se passe ton histoire.
- ▶ Définir les étapes de ton récit : la situation initiale (qui ? où ? quand ?), l'élément qui déclenche les rebondissements, les actions, la résolution de l'histoire et sa fin.
- ▶ Dérouler ton récit de manière logique, grâce à des indicateurs de temps et de lieu (hier, ce matin... ; dans la cuisine, à Paris...) et des connecteurs logiques (car, mais, c'est alors, soudain, et...).

Imagine que tu veilles raconter l'histoire d'une manette de jeux vidéo... Elle pourrait commencer comme ça :

Bonjour, je m'appelle Many. En vrai, mon nom c'est XLD2578SL, mais je préfère Many. Vous pensez peut-être qu'être une manette de console de jeux vidéo, c'est chouette ? Eh bien détrompez-vous... ce n'est pas rose tous les jours !

Pour commencer, ma vie a débuté dans une usine : j'ai été trimballée sur des tapis roulants, dans des machines, entre les mains d'ouvriers... avant de finir enfermée dans une boîte. Ensuite, j'ai fait un long voyage : avion, train, camion... j'en ai fait des kilomètres, pour finalement atterrir dans le rayon « jeux vidéo » d'un grand magasin, coincée entre 2 autres manettes de jeux !

Heureusement, il n'a pas fallu longtemps avant qu'une famille ne me choisisse. Depuis Noël dernier, je vis donc dans cette maison...

Le sais-tu ?

Quel que soit le genre de ton récit, tu peux l'agrémenter d'**illustrations** qui montreront par l'image ce qui se passe dans l'histoire. Tu peux même décider de raconter ton histoire sous la forme d'une **BD**, en imaginant ton récit sous forme de cases avec des bulles.



Ou comme ça :

Il était une fois une manette de jeux vidéo enfermée dans le noir au fond d'un tiroir. Elle s'ennuyait là depuis qu'on l'avait remplacée par une manette plus moderne, plus jolie et plus performante qu'elle.

Alors, pour passer le temps, elle se remémorait ses heures de gloire : autrefois, elle avait été la favorite des enfants de la maison. Ils passaient des heures à la manipuler et à appuyer sur ses boutons pour mettre en mouvement les personnages de leurs jeux. Ah ! comme la chaleur de ces petites mains qui se cramponnaient à elle lui manquait...

À toi de  jouer !

Continue d'écrire l'histoire de cette manette de jeux vidéo, ou imagine et raconte celle de ton appareil préféré !