

*Cette rubrique présente des pistes pour la réalisation d'ateliers de lecture et d'écriture à partir d'œuvres de littérature de jeunesse. N'hésitez pas à nous soumettre vos propres propositions!*

## Atelier d'écriture

### Histoire à faire peur, histoire à deux mains

■ Christel Derydt, Marie Dumont, Laura. Fontaine<sup>1</sup>

Voici un projet d'écriture réalisé au DM du primaire par imitation de la structure d'un album de départ qui met en œuvre le stéréotype de la sorcière dans une histoire à deux voix.

#### L'ALBUM

#### Une histoire à faire peur

J. Guirao et M. Muller, École des loisirs, Kaléidoscope.



*Décidément, Romain et sa maman ont une vision bien différente des histoires qui font peur... Au coucher, Romain réclame à sa maman une histoire de sorcière. Pour ne pas l'effrayer, sa maman édulcore les éléments de l'histoire, mais Romain tient aux caractéristiques des vrais récits de sorcière! La sorcière de maman est gentille et possède un balai rose bonbon, mais celle de Romain se doit d'être méchante et son balai est vilain et noir... L'album présente ainsi, en alternance, la version édulcorée de la maman et celle de Romain qui correspond au stéréotype de la sorcière. Différents aspects de ce stéréotype sont mis en œuvre : caractère d'une sorcière, aspect physique, habitat...*

Cette alternance engendre donc deux points de vue et fait de cet album une histoire à deux voix. La fin de l'histoire sera contée uniquement par Romain ce qui finira par effrayer tellement sa maman qu'elle préférera dormir dans le lit de son petit garçon. Et pour demain, Romain a choisi : ce sera une histoire d'ogre !

<sup>1</sup> Cette séquence didactique a également été mise en œuvre par O. Patris et L. Thirion (HEAJ). Elle a été réalisée à l'École Fondamentale de la CF de Jemeppe-sur-Sambre.

## L'ATELIER D'ÉCRITURE

La structure de cet album présente en parallèle deux versions de la même histoire par deux narrateurs différents : Romain et sa maman. Cette structure «double» peut être réinvestie dans un projet d'écriture qui portera donc sur une histoire à deux voix, alternant deux points de vue et dont le contenu visera à opposer un personnage et ses stéréotypes à une vision édulcorée et non stéréotypée du même personnage. Nous avons choisi de faire écrire, au degré moyen, un récit similaire mettant en scène un ogre ou un loup, personnages de contes eux aussi fortement stéréotypés. Notons également que la structure de l'album, outre l'histoire à deux voix, est écrite selon le principe d'un récit enchâssé (les deux points de vue) dans un récit enchâssant - début de l'histoire : Romain demande une histoire à sa maman avant de dormir - et fin de l'histoire : Romain et sa maman sont toujours dans la chambre et puisque maman est effrayée par l'histoire de sorcière de Romain, elle préfère dormir dans le lit de son petit garçon.

Le thème des stéréotypes et celui des différents points de vue permettent d'aborder de nombreux exercices lexicaux, notamment sur les antonymes et les idées contraires. Nous les avons proposés sous forme de jeux, ce qui a fortement motivé les enfants.

## DÉROULEMENT

### Étape 1 ■ Horizon d'attente

---

Avant la lecture, il est important de faire émerger les représentations mentales des enfants sur les sorcières. En effet, ils pourront ainsi comprendre la subtilité et l'humour mis en œuvre par l'auteur dans l'opposition du stéréotype et de la version édulcorée mis en scène. Nous avons dit aux enfants que l'album parlait de sorcières, et nous avons proposé un brainstorming au cours duquel il s'est avéré que toutes les représentations mentales des enfants correspondaient au stéréotype de la sorcière. Ensuite, des hypothèses sur la première de couverture ont confirmé l'horizon d'attente que les enfants s'étaient construit.

### Étape 2 ■ Mise en scène de la lecture

---

Une lecture ludique et dramatisée de l'histoire (en vue de mettre en évidence ses caractéristiques formelles : histoire à deux voix et récit enchâssé) est réalisée : un lecteur incarne Romain, un autre joue la maman. Chacun lira en alternance sa version. Un troisième lecteur prendra le rôle du narrateur. Les enfants sont debout, sur une même ligne. Le narrateur tient l'album dans ses mains, et s'avance d'un pas quand il a la parole. À chaque étape de l'histoire, une bulle (dans laquelle sont reproduites les illustrations de l'album, s'inspirant ainsi du procédé de la BD pour les pensées/paroles d'un personnage) sera placée au dessus de la tête du lecteur qui joue Romain et de celui qui joue maman. Cette mise en évidence visuelle de la structure du récit permet de renforcer les représentations cognitives des enfants, et de faciliter la compréhension de la structure du récit.

### Étape 3 ■ Répartition des groupes d'écriture

---

L'atelier d'écriture est présenté aux enfants à partir de la fin de l'album qui suggère que, le lendemain, ce sera une histoire d'ogre qui sera demandée à maman. Nous demandons aux enfants s'ils connaissent un autre personnage des contes qui fait peur. Le loup est évidemment cité. L'histoire mettra donc en scène soit un ogre soit un loup et calquera la structure de l'album de départ.

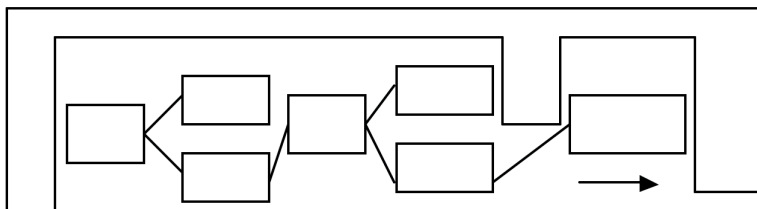
Les enfants sont placés par groupe de deux. Le choix des groupes est important pour la suite de l'atelier. Les paires doivent être composées, si possible, d'un enfant plus faible et d'un enfant plus fort en orthographe, ce qui permettra un «tutorat orthographique» (cf. étape 8).

### Étape 4 ■ Analyse de la structure de l'album

---

De manière à faire écrire aux enfants une histoire imitant l'album choisi, il est nécessaire d'en schématiser la structure par un outil adapté:

Au sein du récit enchâssant, chaque étape de l'histoire (caractère de la sorcière, aspect physique, habitat de la sorcière...) sera représentée sur un panneau par



les illustrations et des mots-clés et pour chacune de ces étapes, les possibles narratifs seront mis en évidence (avec toujours la dualité des points de vue). Ainsi, cet outil d'analyse servira, par la suite, d'aide à l'écriture (cf. étape 8).

### Étape 5 ■ Aide au contenu

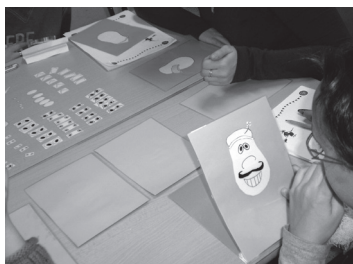
---

Il s'agit ici de donner aux enfants des idées de contenu pour leur récit qui met en scène un ogre ou un loup (tirage au sort).

Les duos sont invités à recenser les stéréotypes du personnage parodié, qu'ils notent dans la première colonne (version de Romain) d'une fiche-outil à deux colonnes (la deuxième - version de la maman - sera complétée après l'étape 6). La consigne est de laisser libre cours à leur imagination. Cependant, un dispositif de différenciation est prévu pour les enfants qui seraient « en panne » d'inspiration : l'enseignant veillera à laisser à la disposition des enfants une série d'albums, de contes et d'illustrations présentant des ogres et des loups correspondant au stéréotype de ces personnages.

## Étape 6 ■ Petites leçons de vocabulaire

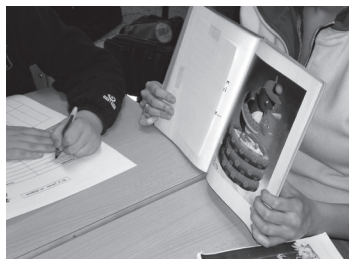
Une des caractéristiques de l'histoire est qu'elle oppose le stéréotype d'un personnage à une image édulcorée de celui-ci. Un problème lexical se pose alors: formuler des idées contraires et utiliser des antonymes. Nous avons donc procédé à différentes activités ludiques permettant aux enfants d'enrichir leur vocabulaire de base. En voici quelques exemples.



Parmi les classiques, on peut citer le loto, le domino et le memory des antonymes.

### Monsieur Patate

Inspiré du jouet du même nom, les enfants reçoivent, dessiné sur une feuille, un Monsieur Patate avec par exemple une grande moustache, des yeux rapprochés, un gros nez... Le but du jeu est de reconstituer, avec des éléments éparés, le Monsieur Patate reçu. Sur la planche de jeu, il y a toute une série d'éléments pouvant former des Monsieur Patate différents (petite et grande moustache, petits et grands yeux, yeux rapprochés ou éloignés, petit ou gros nez...). Pour obtenir, par exemple, une grande moustache, l'enfant devra en demander une petite! Le jeu s'arrête quand tous les Monsieur Patate distribués sont reconstitués.



### Variantes

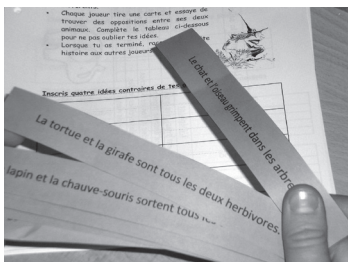
Un enfant reçoit un Monsieur Patate qu'il cache aux autres joueurs. Il va alors décrire son Monsieur Patate. Les autres joueurs devront reconstituer un Monsieur Patate complètement opposé avec les différents éléments présents sur la planche de jeu. Lorsque la description est terminée, on retourne les Monsieur Patate et on compare avec celui de départ. Ils doivent en être l'exact contraire !

### «Et si j'étais...»

Sur la base de l'album de L. Timmers, *Et si j'étais* (Magnard), qui raconte l'histoire de Thomas, un petit garçon qui s'imagine être différents animaux et qui envisage, pour chacun d'eux, les avantages et les inconvénients qu'il y aurait à être l'un ou l'autre, nous avons créé un jeu sur les idées contraires. Nous lisons deux passages de l'album consacrés aux avantages et aux inconvénients qu'il y a à être, par exemple, un éléphant ou un pingouin. Grâce aux illustrations, les enfants sont invités à raconter un passage avec alternance d'idées contraires pour d'autres animaux de l'album.

## Monsieur Hmmm et Monsieur Beurk

Monsieur Hmmm et Monsieur Beurk ont des goûts et des idées exactement opposés. On propose aux enfants un tableau en deux colonnes qui correspondent à chacun des deux personnages. Ce tableau est partiellement rempli. Soit dans la colonne de Monsieur Beurk, soit dans celle de Monsieur Hmmm figure un mot ou une idée. Les enfants doivent compléter l'autre colonne par les antonymes ou les idées contraires correspondant.



## L'éléphant et la souris

À partir de l'album à rabats *L'éléphant et la souris* de H. Montardre (Milan) qui présente un portrait de l'éléphant et de la souris construit sur des oppositions, on propose aux enfants de comparer deux autres animaux en opposant leurs caractéristiques. La fin de l'album, quant à elle, montre que malgré toutes les différences énumérées, l'éléphant et la souris ont un point

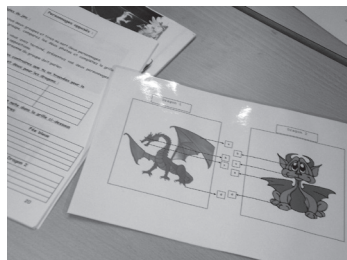
commun « L'éléphant et la souris sont très différents, et pourtant, ils sont gris tous les deux ! ».

On propose aux enfants des bandelettes sur lesquelles on a écrit un point commun entre deux animaux. Aux enfants de trouver des éléments qui les opposent.

## Deux versions d'un même personnage

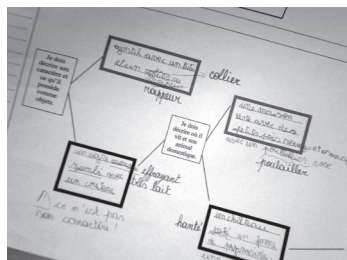
On présente aux enfants une planche sur laquelle figurent deux personnages similaires, mais avec des différences. Les enfants doivent caractériser par des antonymes chaque élément pointé du personnage (pattes, cornes, dents...).

Par la suite, le jeu peut devenir un support pour rédiger deux portraits opposés d'un même personnage.



## Étape 7 ■ Premier jet

Avant de se lancer dans l'écriture proprement dite, chaque paire est invitée à compléter, d'une part la deuxième colonne de la fiche-outil (cf. étape 5), dans laquelle les enfants pourront réinvestir le vocabulaire acquis; et d'autre part, le schéma de la structure du récit.



## Étape 8 ■ Deuxième jet

---

Après avoir vérifié la cohérence de l'histoire et s'être assurés que leur récit correspond bien aux contraintes d'écriture, les enfants peuvent se lancer dans la rédaction. Les consignes sont les suivantes : le début et la fin de l'histoire sont écrits, en négociation, par les deux enfants. À eux de décider qui écrit. Ensuite, après avoir choisi leur rôle (Romain ou sa maman), ils écrivent en alternance chaque paragraphe (correspondant à chaque étape-clé des deux versions). En vue d'améliorer l'orthographe des deux enfants, un système de question/réponse peut être instauré. Ainsi, lorsque l'enfant jouant la maman écrit, celui qui joue Romain peut lui poser des questions, lui demander des explications sur un mot précis, sur un accord qu'il a observé et qu'il ne comprend pas. À l'inverse, l'enfant jouant la maman peut aussi s'interrompre dans la rédaction de son paragraphe et poser des questions à son partenaire quant à l'orthographe d'un mot, à l'accord d'un verbe... Toutes les questions sont bonnes, les enfants doivent se sentir en confiance, et l'enseignant est là pour veiller au bon fonctionnement des groupes.

## Étape 9 : Finalisation

---

Les enfants présentent leur histoire en la dramatisant, tout comme celle de l'album l'avait été lors de sa présentation (voir étape 2). On peut également envisager un support qui mettrait en œuvre la structure de l'histoire en séparant en deux des pages : sur la moitié supérieure l'histoire de maman et son illustration ; sur la partie inférieure, celle de Romain également illustrée.

## Prolongements

---

- un autre album se prête au même atelier d'écriture. Il s'agit de *L'histoire de la petite fourmi qui voulait déplacer des montagnes*, de ESCOFFIER et DI GIACOMO, aux éditions frimousse.
- moyennant des adaptations, le classique *Une histoire à quatre voix de BROWNE* (École des loisirs) peut également être réécrit par les enfants.