

Français

2^e cycle du primaire

Invente ton histoire d'Halloween

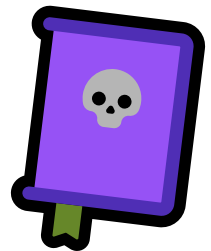


Guide de l'enseignant(e)



Table des matières

- Présentation de l'activité **3**
- Objectifs de l'activité **3**
- Durée de l'activité **3**
- Matériel **3**
- Ressources d'Alloprof **3**
- Déroulement suggéré **4**



Présentation de l'activité

Cette situation d'écriture invite les élèves à faire preuve d'imagination pour créer une histoire d'Halloween à partir d'une image. Cela les amène à se familiariser avec les parties du récit (situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement et situation finale), étant donné qu'ils devront construire une histoire autour de l'image donnée.

Objectifs de l'activité

Les élèves sont amenés à :

- Tenir compte des éléments qui composent la situation d'écriture, notamment les images fournies, le thème à traiter et le contexte.
- Respecter les traits caractéristiques du texte narratif pour structurer et élaborer leur histoire.

Durée de l'activité

- Environ 3 heures (3 ou 4 périodes de 50 minutes)



Matériel

- Cahier de l'élève
- Tout ouvrage de référence pertinent pour l'écriture (dictionnaire, grammaire, conjugueur)

Ressources d'Alloprof

- [Les parties d'un récit](#)
- [5 façons amusantes de faire de l'écriture créative](#)

Déroulement suggéré

L'activité est conçue pour se réaliser sur une durée de 3 ou 4 périodes de 50 minutes. Elle peut être raccourcie selon les besoins.

Partie 1 (environ 30 minutes) – Amorce

En grand groupe

- L'enseignant(e) fait un retour sur les connaissances antérieures des élèves.
 - L'enseignant(e) rappelle aux élèves les cinq parties d'un récit (situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement, situation finale).
- L'enseignant(e) présente la situation d'écriture :
 - Cinq images représentant une situation d'Halloween seront présentées aux élèves. Parmi celles-ci, les élèves devront en choisir une à intégrer à leur récit. Ils auront le choix de la mettre à l'une des cinq étapes de leur histoire. À partir de cette situation imagée, ils devront imaginer les autres parties de l'histoire.
 - L'enseignant(e) peut donner un exemple avec une image fictive. Par exemple, un enfant qui vole sur un balai au-dessus d'une ville :
 - ♦ L'image pourrait représenter la situation initiale : en volant, l'enfant voit quelque chose qui attire son attention. L'élève pourrait développer ce dont il s'agit.
 - ♦ L'image pourrait représenter l'élément déclencheur : alors que l'enfant ne faisait que jouer avec le balai, celui-ci s'est mis à voler et l'enfant s'en trouve émerveillé. L'élève pourrait détailler ce qui s'est passé avant et ce qui arrivera après.
 - ♦ L'image pourrait représenter la situation finale : après avoir surmonté quelques péripéties et le dénouement, tout se calme enfin pour l'enfant qui peut voler tranquillement sur son balai au-dessus de sa ville.
 - L'enseignant(e) présente le cahier de l'élève et explique les différentes étapes : d'abord, les élèves seront amenés à faire un plan, puis ils écriront leur histoire en cinq temps. Finalement, ils auront du temps pour réviser et corriger leur texte.
- L'enseignant(e) aide les élèves à générer des idées.
 - Pour éveiller l'imagination des élèves, l'enseignant(e) peut prendre quelques minutes avec eux pour faire un nuage de mots avec le champ lexical de l'Halloween. Il est aussi possible d'utiliser les images proposées pour trouver des mots à thématique d'Halloween.



Partie 2 (environ 45 minutes) – Rédaction du plan

Individuellement

- Les élèves choisissent une image à partir de laquelle ils souhaitent élaborer leur histoire.
 - Ils découpent l'image et la collent à l'endroit désiré sur la feuille de leur plan.
 - Ils écrivent ensuite des mots-clés pour chacune des étapes de l'histoire en se fiant aux questions indiquées dans le cahier de l'élève.

Partie 3 (environ 75 minutes) – Écriture de l'histoire

Individuellement

- Une fois leur plan élaboré, les élèves amorcent l'écriture de leur histoire.
 - L'enseignant(e) peut leur indiquer le nombre de mots ou de phrases attendus pour chaque partie.

Partie 4 (environ 30 minutes) – Révision et correction

- Une fois que les élèves ont terminé l'écriture de leur texte, ils passent à l'étape de révision.
 - Pour ce faire, ils peuvent se fier à la grille d'autovérification.
- Lorsqu'ils croient que leur texte contient tous les éléments requis, ils sont invités à utiliser le code de correction pour corriger leur texte.

Partie facultative – Illustration de l'histoire

Que ce soit pour [occuper les élèves plus rapides](#) ou pour permettre aux élèves de mettre leurs mots en images, une page est disponible à la fin du cahier de l'élève pour leur permettre d'illustrer les différentes parties de leur histoire.

