

1^{er}, 2^e et
3^e cycles



IL ÉTAIT UNE FOIS



MAIS

ALORS

PUIS

Activités et
outils pour
RACONTER.

Le pro du récit

Dannie Pomerleau et Amy Richard



Auteurs : Dannie Pomerleau
Amy Richard

Révision linguistique : Caroline Vézina
Nicole Blanchette

Illustrations : Patrick Bizier

Graphisme : Manon Boulais

Direction artistique : Dannie Pomerleau

Licence de reproduction restreinte

Les activités de ce document sont reproductibles par la personne ayant fait l'achat de ce document, et ce, pour sa clientèle seulement.

La reproduction et l'utilisation des illustrations de ce document à d'autres fins sont prohibées.

Emploi du masculin

Dans ce document, l'utilisation du genre masculin est faite comme générique, dans le seul but d'alléger le texte.

Dépôt légal

Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2018

Bibliothèque et Archives Canada, 2018

ISBN 978-2-924783-87-0



TABLE DES MATIÈRES

Pistes d'exploitation pour l'intervenant	5	Pour planifier...	67
Mise en situation pour les élèves	6	Tempête d'idées (niveau 1)	68
Pour t'inspirer...	9	Fiche de tempête d'idées (niveau 1)	69
Idées de personnages (niveaux 1 et 2)	10	Tempête d'idées (niveau 2)	70
Les pouvoirs et les talents (niveau 1)	22	Fiche de tempête d'idées (niveau 2)	71
Les pouvoirs et les talents (niveau 2)	23	Qui sont-ils ? (niveau 1)	72
Idées de lieux (niveau 1)	25	Qui sont-ils ? (niveau 2)	73
Idées de lieux (niveau 2)	28	Fiche de personnage (niveaux 1 et 2)	
Idées de temps (niveau 1)	30	Mon personnage	74
Idées de temps (niveau 2)	32	Où se déroule l'histoire ? (niveau 1 et 2)	77
Idées de quêtes (niveaux 1 et 2)	34	Fiche de lieu (niveaux 1 et 2)	
Idées de problèmes (niveaux 1 et 2)	36	Mon lieu	78
Idées de solutions (niveau 1)	40	La machine à raconter (niveau 1)	80
Idées de solutions (niveau 2)	44	La machine à raconter (niveau 2)	81
Pour t'exprimer...	48	Fiche de plan du récit (niveau 1)	
La personnalité et les émotions (niveau 1)	49	Mon plan d'écriture	82
La personnalité et les émotions (niveau 2)	50	Fiche de plan du récit (niveau 2)	
L'apparence physique (niveau 1)	52	Mon plan d'écriture	84
L'apparence physique (niveau 2)	54	Pour t'exercer...	86
Les caractéristiques de lieux (niveau 1)	58	Fiche de rédaction A (niveau 1)	87
Les caractéristiques de lieux (niveau 2)	60	Fiche de rédaction B (niveau 1)	89
Des chainons (niveaux 1 et 2)	62	Fiche de rédaction C (niveau 1)	91
Des chainons (niveau 2)	63	Fiche de rédaction D (niveau 1)	93
Des modificateurs de sens (niveau 2)	65	Fiche de rédaction E (niveau 1)	95
		Fiche de rédaction F (niveau 1)	98



Table des matières

Fiche de rédaction G (niveau 2)	100	Activité d'écriture (niveau 2)	113
Activité d'écriture (niveau 1)	103	Une mystérieuse disparition	114
Le rêve d'Arthur	104	Activité d'écriture (niveau 2)	115
Activité d'écriture (niveau 1)	105	La tempête de sable	116
La potion de Rita	106	Activité d'écriture (niveau 2)	117
Activité d'écriture (niveau 1)	107	Sauvetage en péril	118
La chasse aux bonbons	108	Activité d'écriture (niveau 2)	119
Activité d'écriture (niveau 1)	109	Le rêve de Lila	120
Le vol de Noël	110	Activité d'écriture (niveau 2)	121
Activité d'écriture (niveau 1)	111	Le plan des lutins	122
Une aventure de pirates !	112		

PISTES D'EXPLOITATION POUR L'INTERVENANT

Avant toute chose, plongez vos élèves dans l'univers de Récitus. Si vous possédez l'album « La machine à raconter », faites-leur-en la lecture. Sinon, lisez-leur la mise en situation des pages 6 et 7.

Les activités et les outils du cahier « Le pro du récit » ciblent l'organisation et la cohérence du texte, du 1^{er} au 3^e cycle du primaire. Ainsi, ils s'adressent à tous les élèves, petits et grands. Ils ont été conçus de façon à être progressifs et à favoriser une utilisation de la 1^{re} à la 6^e année. Les mentions « Niveau 1 », « Niveau 2 » ou « Niveaux 1 et 2 » ont été ajoutées selon que les activités ou les outils s'adressent aux scripteurs débutants ou intermédiaires.

NIVEAUX	ANNÉES SCOLAIRES APPROXIMATIVES
1 (débutant)	1 ^{re} à 3 ^e année
2 (intermédiaire)	4 ^e à 6 ^e année

Le cahier comporte quatre sections : « Pour t'inspirer... », « Pour t'exprimer... », « Pour planifier... » et « Pour t'exercer... ». Les trois premières proposent des outils reproductibles, polyvalents et variés pouvant être utilisés dans tout contexte d'écriture d'un texte narratif. Notez que les outils qui concernent les descriptions de personnages et de lieux peuvent aussi servir à la rédaction de textes descriptifs. Quant à la dernière section, elle fournit des activités d'écriture qui permettent la mise en pratique des stratégies et des connaissances ciblées par les outils des trois sections précédentes. Bref, avec l'aide de Récitus, les élèves acquerront les connaissances propres à la grammaire du texte et développeront les processus essentiels pour écrire un récit.

MISE EN SITUATION POUR LES ÉLÈVES

Il était une fois une charmante créature qui adorait imaginer toutes sortes de choses. Malheureusement, toutes ses idées se bousculaient. Tellement qu'on surnomma ce petit être le « fou du village ». Il aurait tellement aimé que les gens voient toute la beauté derrière ses idées ! Mais plutôt, on le força à s'exiler.

Loin sur sa colline, il était triste et désespéré. C'est alors qu'un jour, l'aimable fée Zoé vint lui rendre visite et lui annonça qu'elle avait imaginé une idée brillante qui solutionnerait son problème à tout jamais. Elle lui suggéra alors qu'il se construise une machine à idées. L'engin organiserait tous les mots et toutes les images qu'il avait dans sa tête et permettrait même d'y ajouter des petits mots pour bien connecter les idées ainsi formées. Le charmant petit être amassa donc les matériaux et construisit sa machine. Il y inséra des mots et des images, tourna la manivelle et patienta. Mais, malheureusement, ce qui en ressortit n'avait ni queue ni tête ! Chagriné, le petit être alla donc au lit et pensa tout abandonner.

Puis, il se réveilla et bondit de son lit. Il s'était brusquement rappelé qu'il avait oublié d'insérer dans la machine les chainons qui permettraient de lier ses idées. La créature retourna donc à sa machine, y mit les chainons et regarda la magie s'opérer. La machine finit par recracher un livre tout à fait merveilleux. Le livre fut rapidement apporté au village et, finalement, tous les habitants de la forêt Imaginaria furent éblouis par la beauté et le pouvoir des mots de l'histoire qu'on leur raconta.

Fin



Mise en situation pour les élèves

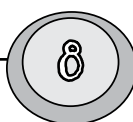
Depuis l'**iNVENTiON** de la machine à idées, non seulement j'ai pu me réinstaller au village, mais je suis maintenant un auteur et un conteur idolâtré partout dans la forêt enchantée Imaginaria et même dans les contrées voisines...

Maintenant, je te lance un **DÉFi** :
devenir toi aussi un pro du récit !

Pour t'aider, je partage avec toi dans ce précieux cahier plusieurs de mes idées et de mes outils pour raconter. Allez, vas-y !
C'est à ton tour de raconter... Tu m'en diras des nouvelles !



Ton ami,
RÉCiTUS



Pour t'inspirer...





IDÉES DE PERSONNAGES

(niveaux 1 et 2)

Famille et amis





Métiers et occupations



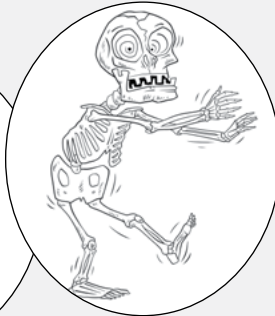


Conte et fiction



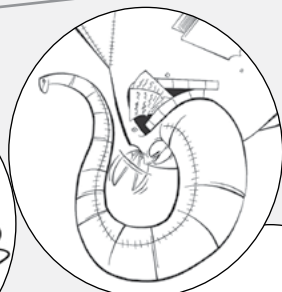
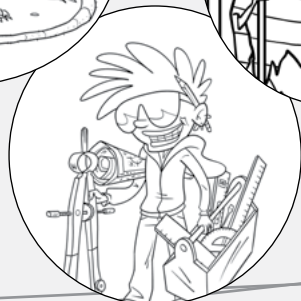


Conte et fiction (suite)





Conte et fiction (suite)

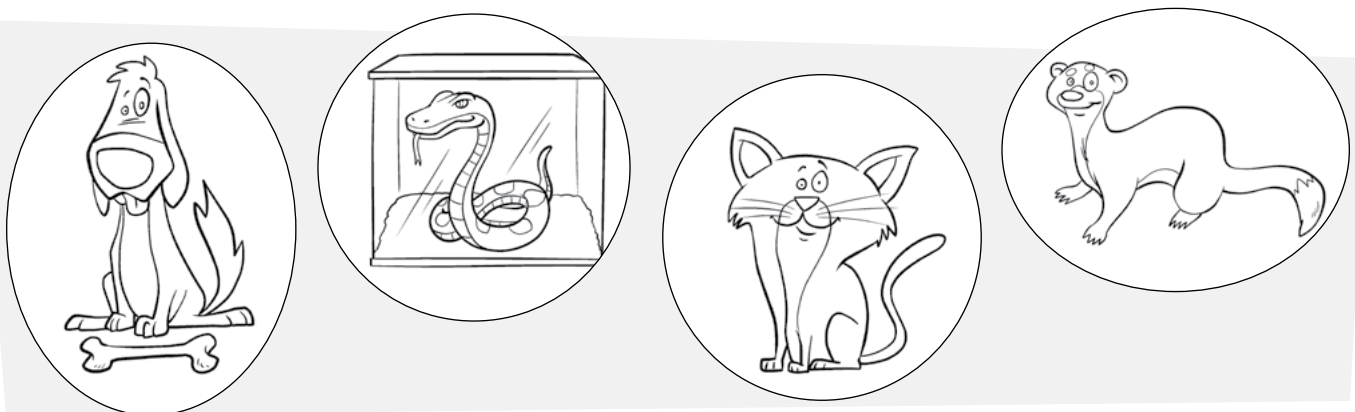




Conte et fiction (suite)



Animaux domestiques





Animaux domestiques (suite)

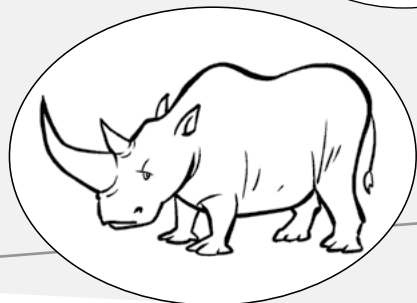
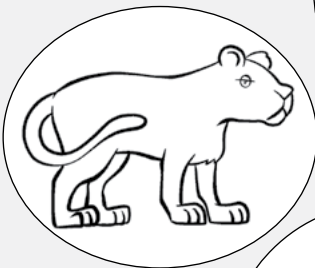
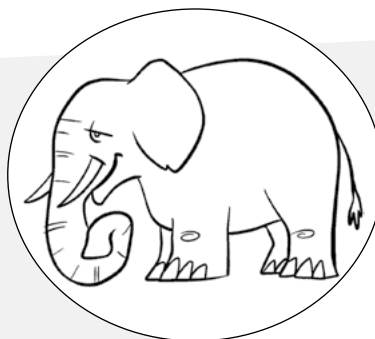


Animaux de la ferme



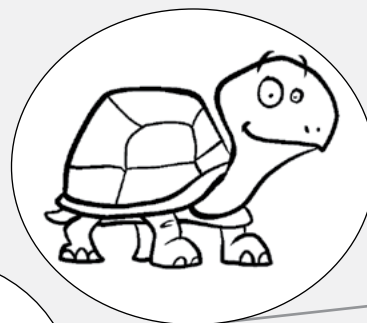
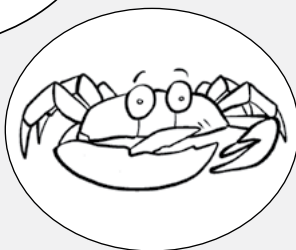
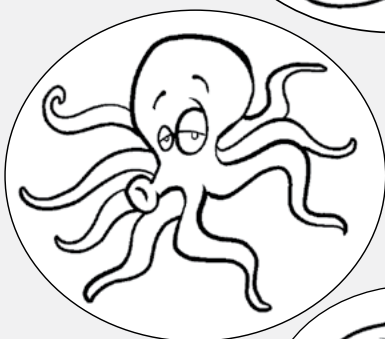
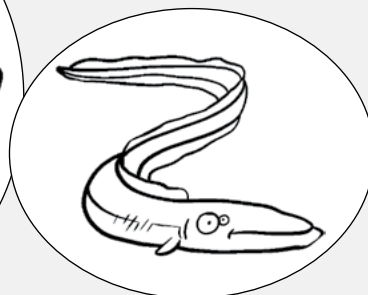
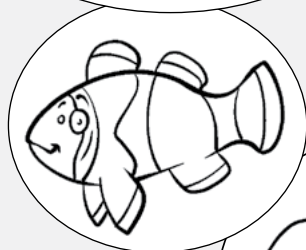
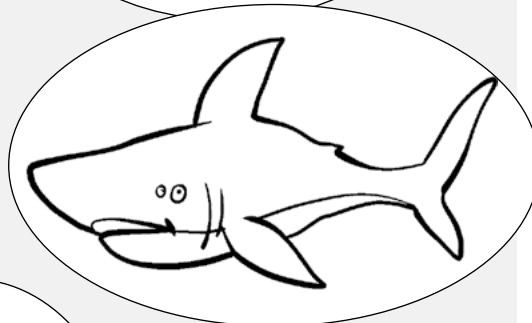
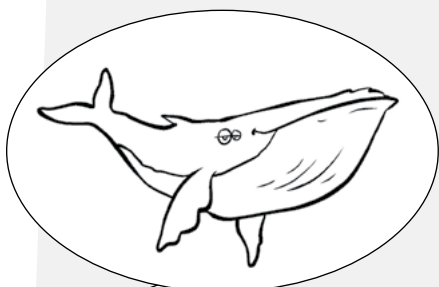
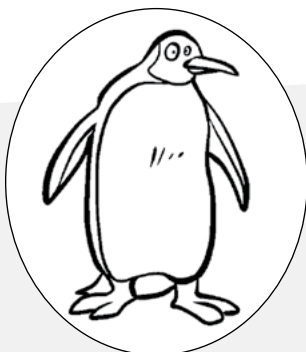


Animaux de la jungle



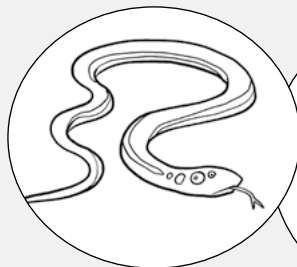


Animaux marins



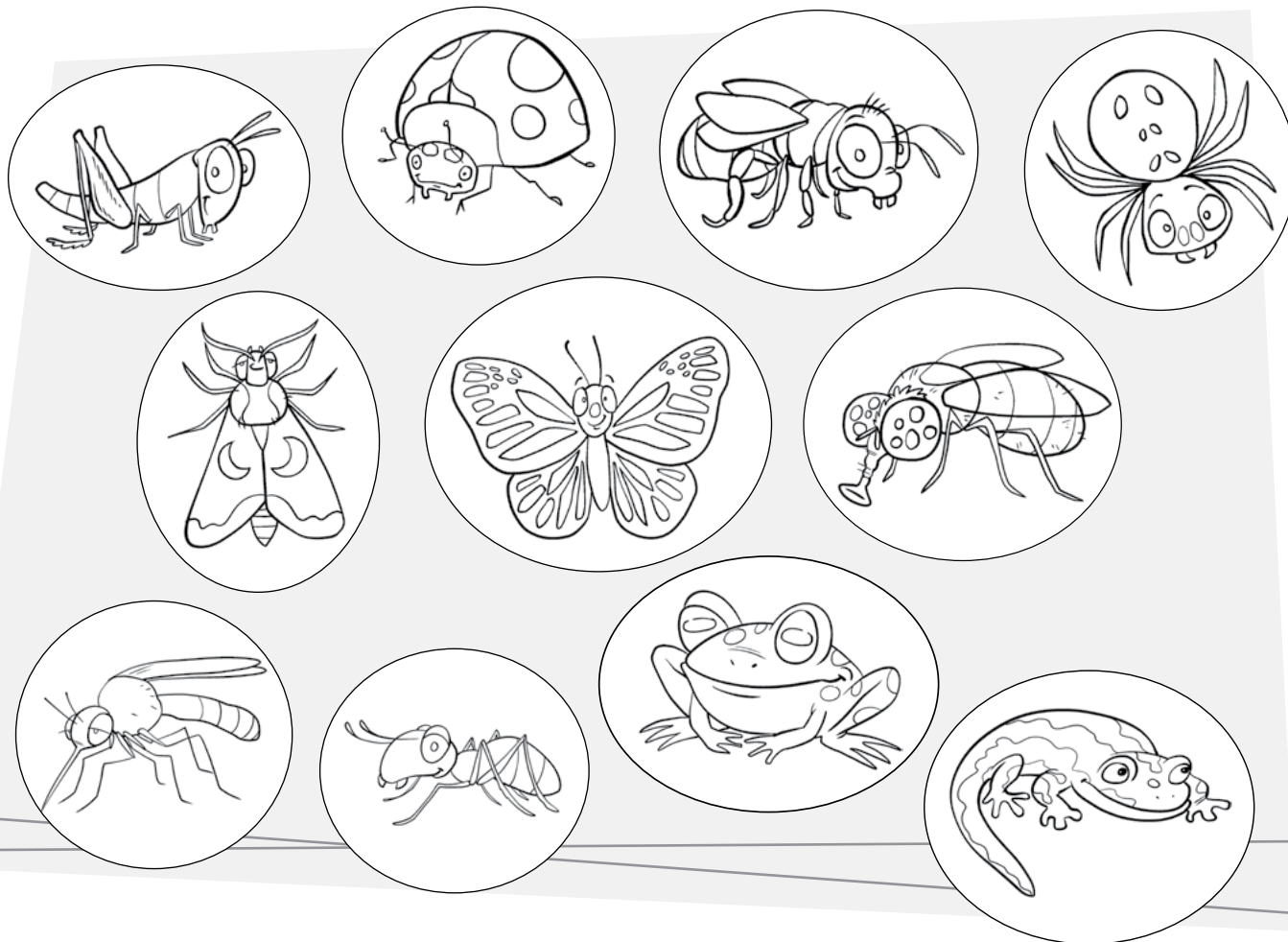


Animaux de la forêt





Insectes, reptiles et amphibiens





LES POUVOIRS ET LES TALENTS

(niveau 1)

Voici des mots et des idées de pouvoirs spéciaux et de talents que peut avoir ton personnage.

Ces pouvoirs et ces talents pourraient t'aider à trouver des solutions aux problèmes rencontrés par ton personnage.

QUE PEUT-IL FAIRE D'INCROYABLE ?

- ◆ Donner vie aux dessins.
- ◆ Donner vie aux jouets.
- ◆ Entrer dans un livre.
- ◆ Faire apparaître un monstre.
- ◆ Faire apparaître des objets.
- ◆ Arrêter le temps.
- ◆ Reculer ou avancer le temps.
- ◆ Ensorceler les autres.
- ◆ Jeter des sorts aux autres.
- ◆ Transformer les autres en statues.
- ◆ Devenir invisible.
- ◆ Voir à travers les murs.
- ◆ Voir dans le noir.
- ◆ Se transformer en robot.
- ◆ Se transformer en animal.
- ◆ Se transformer en plante.
- ◆ Se transformer en objet.
- ◆ Se transformer en véhicule.
- ◆ Devenir géant.
- ◆ Devenir très petit.
- ◆ Faire des pets horribles.
- ◆ Voler dans le ciel.
- ◆ Respirer sous l'eau.
- ◆ Courir très vite.
- ◆ Grimper comme un singe.
- ◆ Cracher du feu.
- ◆ Cracher de l'eau.
- ◆ Sauter très loin et très haut.





LES POUVOIRS ET LES TALENTS

(niveau 2)

Voici des mots et des idées de pouvoirs spéciaux et de talents que peut avoir ton personnage.

Ces pouvoirs et ces talents pourraient t'aider à trouver des solutions aux problèmes rencontrés par ton personnage.

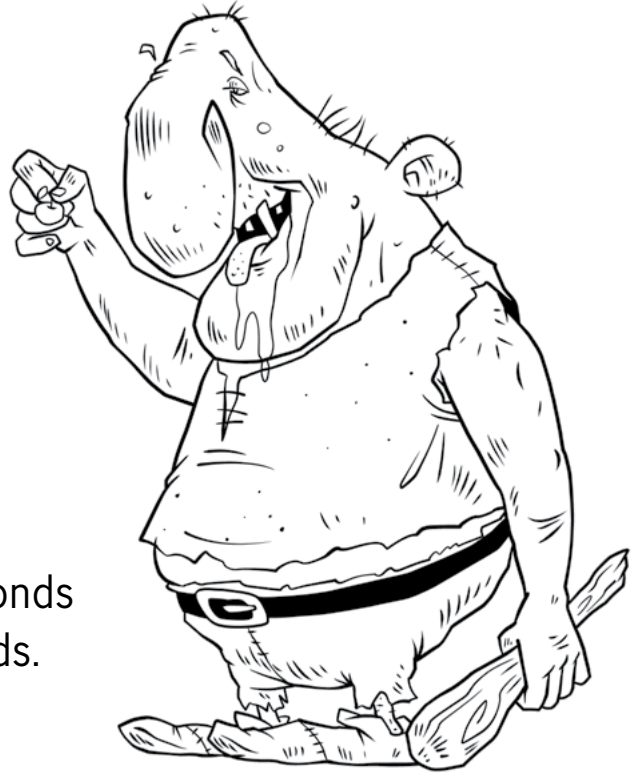
QUE PEUT-IL FAIRE D'INCROYABLE ?

- ◆ Donner vie aux dessins.
- ◆ Donner vie aux jouets.
- ◆ Entrer dans un livre.
- ◆ Créer un tourbillon qui emporte tout sur son passage.
- ◆ Faire apparaître un monstre.
- ◆ Faire apparaître des objets.
- ◆ Faire apparaître des murs invisibles.
- ◆ Arrêter le temps.
- ◆ Reculer ou avancer le temps.
- ◆ Lire dans les pensées des autres.
- ◆ Effacer des souvenirs de la mémoire des autres.
- ◆ Faire de la télépathie.
- ◆ Contrôler les pensées des autres.
- ◆ Ensorceler les autres.
- ◆ Jeter des sorts aux autres.
- ◆ Détecter les mensonges.
- ◆ Transformer les autres en statues.
- ◆ Guérir les blessures avec sa main magique.
- ◆ Devenir invisible.
- ◆ Changer son apparence physique en un claquement de doigts.
- ◆ Voir à travers les murs.
- ◆ Voir dans le noir.
- ◆ Se transformer en robot.
- ◆ Se transformer en animal.
- ◆ Se transformer en plante.



- ◆ Se transformer en objet.
- ◆ Se transformer en véhicule.
- ◆ Devenir géant.
- ◆ Devenir minuscule.
- ◆ Devenir aussi léger qu'une plume.
- ◆ Faire des pets toxiques.
- ◆ Être capable de se cloner, c'est-à-dire de se multiplier.

- ◆ Voler dans le ciel.
- ◆ Respirer sous l'eau.
- ◆ Courir aussi vite qu'un guépard.
- ◆ Grimper comme un singe.
- ◆ Marcher sur les murs et sur les plafonds grâce à des ventouses sous ses pieds.
- ◆ Cracher du feu.
- ◆ Cracher de l'eau.
- ◆ Sauter très loin et très haut.
- ◆ Se transformer en gaz pour entrer dans des endroits par des fissures ou des serrures.





IDÉES DE LIEUX

(niveau 1)

Des pays

- ◆ Au Canada
- ◆ Aux États-Unis
- ◆ En France
- ◆ En Égypte
- ◆ En Australie
- ◆ En Chine
- ◆ En Inde

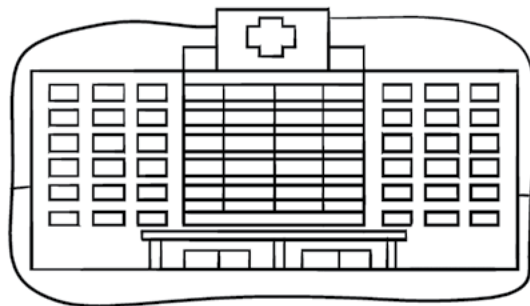
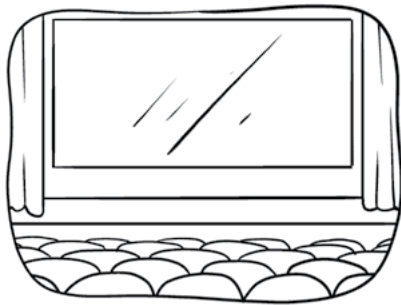
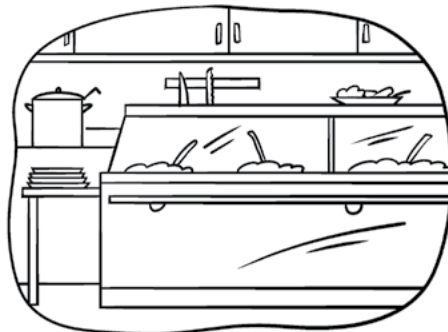
Des endroits précis

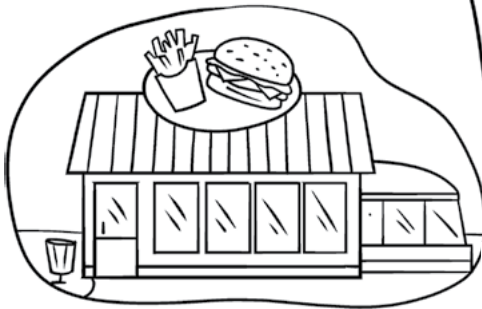
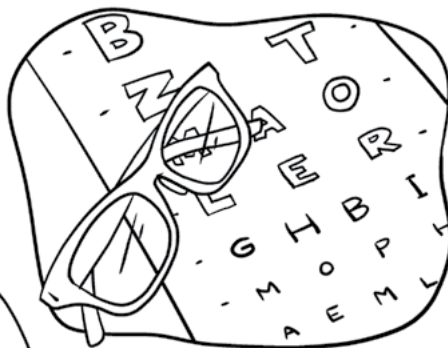
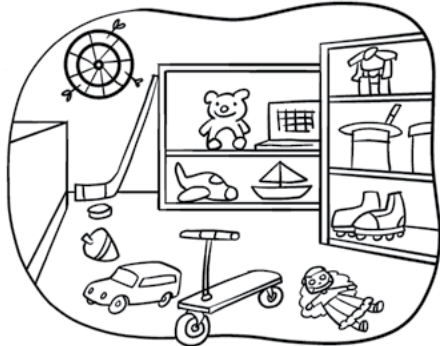
- ◆ À l'école
- ◆ À l'épicerie
- ◆ À l'hôpital
- ◆ À la banque
- ◆ À la bibliothèque
- ◆ À la cafétéria
- ◆ À la campagne
- ◆ À la caserne de pompiers
- ◆ À la clinique dentaire
- ◆ À la clinique vétérinaire
- ◆ À la ferme
- ◆ À la librairie
- ◆ À la maison

- ◆ Au camping
- ◆ Au cinéma
- ◆ Au magasin
- ◆ Au parc
- ◆ Au pôle Nord
- ◆ Au poste de police
- ◆ Au restaurant
- ◆ Au royaume du père Noël
- ◆ Au salon de coiffure
- ◆ Au zoo
- ◆ Dans l'espace
- ◆ Dans la forêt
- ◆ Dans la jungle
- ◆ Dans un château
- ◆ Dans une cabane dans un arbre
- ◆ Dans une forêt hantée
- ◆ Dans une grotte
- ◆ Dans une pyramide
- ◆ Dans une ruelle
- ◆ Sous l'océan
- ◆ Sur un bateau
- ◆ Sur une île déserte
- ◆ Sur une planète imaginaire



Des lieux en images







IDÉES DE LIEUX (niveau 2)

Des continents

- ◆ En Antarctique
- ◆ En Amérique
- ◆ En Europe
- ◆ En Asie
- ◆ En Océanie
- ◆ En Afrique

Des pays

- ◆ Au Cambodge
- ◆ Au Canada
- ◆ Aux États-Unis
- ◆ Au Costa Rica
- ◆ Au Japon
- ◆ Au Maroc
- ◆ Au Mexique
- ◆ En Algérie
- ◆ En Australie
- ◆ En Chine
- ◆ En Égypte
- ◆ En Espagne
- ◆ En France
- ◆ En Haïti
- ◆ En Inde

- ◆ En Indonésie
- ◆ En Italie
- ◆ En Russie
- ◆ En Thaïlande

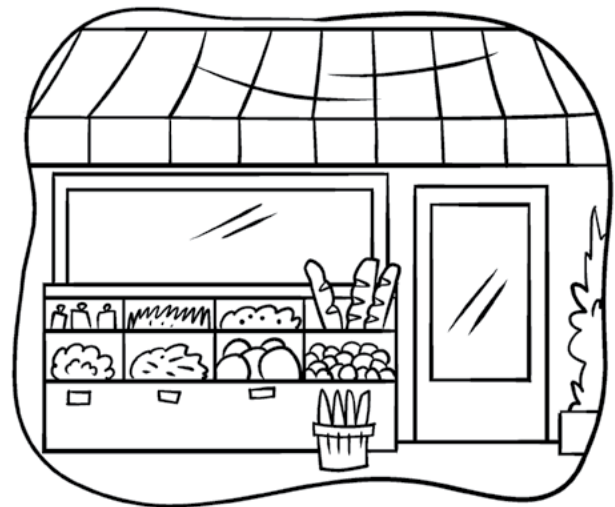
Des endroits précis

- ◆ À l'école
- ◆ À l'épicerie
- ◆ À l'hôpital
- ◆ À la banque
- ◆ À la bibliothèque
- ◆ À la cafétéria
- ◆ À la campagne
- ◆ À la caserne de pompiers
- ◆ À la clinique dentaire
- ◆ À la clinique vétérinaire
- ◆ À la ferme
- ◆ À la foire
- ◆ À la librairie
- ◆ À la maison
- ◆ Au camping
- ◆ Au centre d'optométrie
- ◆ Au centre-ville
- ◆ Au cinéma

Pour t'inspirer...



- ◆ Au magasin
- ◆ Au magasin de jouets
- ◆ Au parc
- ◆ Au pied d'un volcan
- ◆ Au pôle Nord
- ◆ Au poste de police
- ◆ Au restaurant
- ◆ Au royaume du père Noël
- ◆ Au salon de coiffure
- ◆ Au studio de jeux vidéos
- ◆ Au zoo
- ◆ Aux glissades d'eau
- ◆ Chez le garagiste
- ◆ Dans l'espace
- ◆ Dans la forêt
- ◆ Dans la jungle
- ◆ Dans la savane africaine
- ◆ Dans le gymnase
- ◆ Dans un cachot
- ◆ Dans un château
- ◆ Dans un petit village hanté
- ◆ Dans un vaisseau spatial
- ◆ Dans une cabane dans un arbre
- ◆ Dans une forêt hantée
- ◆ Dans une fusée
- ◆ Dans une grotte
- ◆ Dans une planque souterraine
- ◆ Dans une pyramide
- ◆ Dans une ruelle
- ◆ Sous l'océan
- ◆ Sur un bateau
- ◆ Sur une ile déserte
- ◆ Sur une planète inconnue
- ◆ Sur une planète en sucreries
- ◆ Sur une planète où poussent des livres





IDÉES DE TEMPS

(niveau 1)

Saisons

- ◆ À l'hiver
- ◆ Au printemps
- ◆ À l'été
- ◆ À l'automne



- ◆ Septembre
- ◆ Octobre
- ◆ Novembre
- ◆ Décembre

Calendrier

- ◆ Lundi
- ◆ Mardi
- ◆ Mercredi
- ◆ Jeudi
- ◆ Vendredi
- ◆ Samedi
- ◆ Dimanche
- ◆ Janvier
- ◆ Février
- ◆ Mars
- ◆ Avril
- ◆ Mai
- ◆ Juin
- ◆ Juillet
- ◆ Août

Ligne du temps

- ◆ Il y a longtemps
- ◆ Il y a plusieurs années
- ◆ Dans le futur

Moments de la journée

- ◆ Le matin
- ◆ Le midi
- ◆ L'après-midi
- ◆ Le soir
- ◆ La nuit

Périodes et moments variés

- ◆ Un jour d'école
- ◆ Pendant les vacances d'été
- ◆ Pendant les vacances d'hiver
- ◆ Un jour de congé



Fêtes et événements

- ◆ À l'Halloween
- ◆ La veille de Noël
- ◆ Le jour de Noël
- ◆ À la Saint-Valentin
- ◆ À Pâques
- ◆ La veille du jour de l'An
- ◆ Au jour de l'An
- ◆ Au Poisson d'avril
- ◆ Le jour d'un anniversaire





IDÉES DE TEMPS (niveau 2)

Saisons

- ◆ À l'hiver
- ◆ Au printemps
- ◆ À l'été
- ◆ À l'automne



Calendrier

- ◆ Lundi
- ◆ Mardi
- ◆ Mercredi
- ◆ Jeudi
- ◆ Vendredi
- ◆ Samedi
- ◆ Dimanche
- ◆ Janvier
- ◆ Février
- ◆ Mars
- ◆ Avril
- ◆ Mai
- ◆ Juin
- ◆ Juillet
- ◆ Août

- ◆ Septembre
- ◆ Octobre
- ◆ Novembre
- ◆ Décembre

Ligne du temps

- ◆ Pendant la préhistoire
- ◆ À l'ère préhistorique
- ◆ Au temps des dinosaures
- ◆ Au Moyen Âge
- ◆ Au temps des chevaliers
- ◆ À la Renaissance
- ◆ À l'Antiquité
- ◆ Aux temps modernes
- ◆ À l'époque contemporaine
- ◆ Il y a longtemps
- ◆ Il y a plusieurs années
- ◆ Dans un lointain passé
- ◆ Dans le futur
- ◆ Dans un lointain avenir



Moments de la journée

- ◆ Au lever du soleil
- ◆ Le matin
- ◆ Aux aurores
- ◆ Le midi
- ◆ L'après-midi
- ◆ Le soir
- ◆ Pendant le repas du soir
- ◆ En soirée
- ◆ Au coucher du soleil
- ◆ Pendant la nuit

Fêtes et événements

- ◆ À l'Halloween
- ◆ La veille de Noël
- ◆ Le jour de Noël
- ◆ Le lendemain de Noël
- ◆ À la Saint-Valentin
- ◆ À Pâques
- ◆ À l'Action de grâce
- ◆ La veille du jour de l'An
- ◆ Au jour de l'An
- ◆ Au Poisson d'avril
- ◆ Le jour d'un anniversaire

Périodes et moments variés

- ◆ Le premier jour d'école
- ◆ Le dernier jour d'école
- ◆ Un jour d'école
- ◆ Pendant les vacances d'été
- ◆ Pendant les vacances d'hiver
- ◆ Un jour de congé
- ◆ Pendant un spectacle
- ◆ Pendant le carnaval
- ◆ Pendant une tempête
- ◆ Pendant un festival





IDÉES DE QUÊTES (niveaux 1 et 2)

Dans une histoire de la vie de tous les jours...

- ◆ Aller au cirque.
- ◆ Aller au cinéma.
- ◆ Aller à la foire.
- ◆ Se rendre à l'école.
- ◆ Avoir un nouveau jouet.
- ◆ Cuisiner un festin.
- ◆ Cuisiner un gâteau.
- ◆ Manger des sucreries.
- ◆ Faire un piquenique.
- ◆ Faire un voyage.
- ◆ Faire une fête.
- ◆ Regarder un film.
- ◆ Gagner un concours.
- ◆ Remporter une course.
- ◆ Se construire une maison.
- ◆ Se trouver un emploi.
- ◆ Soigner un animal.
- ◆ Soigner un malade.
- ◆ Trouver l'amour.
- ◆ Devenir beau ou belle.
- ◆ Devenir riche.

Dans une histoire de fêtes...

- ◆ Répandre de l'amour.
- ◆ Surprendre le lapin de Pâques.
- ◆ Distribuer du chocolat.
- ◆ Peindre des œufs.
- ◆ Fêter Noël.
- ◆ Distribuer des cadeaux de Noël.
- ◆ Fabriquer des jouets pour Noël.
- ◆ Trouver l'amour.

Dans une histoire d'extraterrestres ou de créatures mutantes...

- ◆ Sauver la Terre d'une attaque
d'extraterrestres.
Rencontrer un extraterrestre.
- ◆ Devenir ami avec
un extraterrestre.
- ◆ Visiter une planète.
- ◆ Découvrir une nouvelle planète.
- ◆ Détruire l'univers.
- ◆ Détruire une planète.



Dans un conte fantastique...

- ◆ Capturer la sorcière ou le sorcier.
- ◆ Combattre le dragon.
- ◆ Devenir un sorcier ou une sorcière.
- ◆ Devenir un chevalier ou une chevalière.
- ◆ Devenir une fée.
- ◆ Devenir beau ou belle.
- ◆ Gagner un concours de sorcellerie.
- ◆ Réussir un tour de magie.
- ◆ Sauver la licorne.
- ◆ Sauver le dragon.
- ◆ Sauver le prince ou la princesse.
- ◆ Sauver le roi ou la reine.

Dans une histoire de pirates...

- ◆ Devenir ami avec une sirène.
- ◆ Trouver un navire.
- ◆ Trouver un trésor.
- ◆ Trouver une île déserte secrète.
- ◆ Faire le tour du monde.

Dans une histoire en Égypte...

- ◆ Visiter une pyramide.
- ◆ Trouver une lampe magique.
- ◆ Trouver un trésor.

Dans une histoire de scientifiques et d'inventeurs...

- ◆ Fabriquer un robot.
- ◆ Fabriquer une machine à voyager dans le temps.
- ◆ Fabriquer un remède.
- ◆ Fabriquer une invention révolutionnaire.





IDÉES DE PROBLÈMES (niveaux 1 et 2)

Dans une histoire de la vie de tous les jours...

- ◆ Avoir mal à une dent.
- ◆ Avoir un rendez-vous urgent.
- ◆ Égarer une clé.
- ◆ Se casser une jambe.
- ◆ Se casser un bras.
- ◆ Être coincé dans un embouteillage.
- ◆ Être coincé dans un immeuble en feu.
- ◆ Être coincé dans une tempête.
- ◆ Être ébloui par le soleil.
- ◆ Être hypnotisé.
- ◆ Être malade.
- ◆ Être terriblement laid.
- ◆ Se réveiller en retard.
- ◆ Se sentir trop nerveux.
- ◆ Perdre son devoir.
- ◆ Oublier son sac d'école.
- ◆ Se tromper de cahier ou de cartable.
- ◆ Tomber en panne avec sa voiture.
- ◆ Rater l'autobus.
- ◆ Rater le train.
- ◆ Rater l'avion.
- ◆ Perdre sa valise.
- ◆ Égarer son passeport.
- ◆ Se faire voler son passeport.
- ◆ Égarer son billet d'embarquement.
- ◆ Se faire voler son billet d'embarquement.
- ◆ Perdre ses pièces d'identité.
- ◆ Se rendre au mauvais endroit.
- ◆ Être plongé dans le noir à cause d'une panne d'électricité.
- ◆ Faire une gaffe épouvantable.
- ◆ Glisser sur une crotte.
- ◆ Ne pas avoir d'argent.
- ◆ Ne pas avoir de talent.
- ◆ Ne pas avoir un ingrédient.
- ◆ Perdre sa liste d'épicerie.
- ◆ Ne pas bien voir à cause du brouillard.
- ◆ Perdre la mémoire.
- ◆ S'enfarger dans quelque chose.
- ◆ S'enfermer accidentellement à quelque part.



- ◆ S'évanouir à cause d'un horrible pet.
- ◆ Sentir horriblement mauvais.
- ◆ Voir un papier important s'envoler dans le ciel.

Dans une histoire de fêtes...

- ◆ Apprendre qu'un lutin a perdu la liste de cadeaux.
- ◆ Apprendre que les lutins refusent de travailler.
- ◆ Découvrir que le traîneau du père Noël a été volé.
- ◆ Découvrir que les rennes ne peuvent plus voler.
- ◆ Découvrir que le père Noël a été victime d'un mauvais sort.
- ◆ Être coincé dans une tempête.
- ◆ Trouver le traîneau du père Noël en mille morceaux.
- ◆ Apprendre que le lapin de Pâques s'est égaré.
- ◆ Apprendre que le lapin de Pâques est malade.
- ◆ Casser les œufs de Pâques.
- ◆ Empoisonner les chocolats de Pâques par accident.

- ◆ Perdre la cargaison de chocolats de Pâques.
- ◆ Se faire voler les réserves de chocolat par un poussin.
- ◆ Se faire voler toutes ses fléchettes ensorcelantes.
- ◆ Apprendre la disparition de Cupidon.

Dans un conte fantastique...

- ◆ Briser son épée.
- ◆ Briser un flacon.
- ◆ Échapper un ingrédient dans sa marmite.
- ◆ Croiser un méchant dragon sur son chemin.
- ◆ Égarer sa baguette magique.
- ◆ Être capturé par un ogre.
- ◆ Être capturé par un sorcier ou une sorcière.
- ◆ Être pourchassé par une créature.
- ◆ Être poursuivi par un monstre.
- ◆ Être transformé en peluche.
- ◆ Être transformé en statue.
- ◆ Se faire jeter un mauvais sort.
- ◆ Se faire voler son grimoire.



- ◆ Se faire voler un ingrédient.
- ◆ Se perdre dans un labyrinthe.
- ◆ Se transformer en loup-garou.
- ◆ Se transformer en zombie.
- ◆ Être ébloui par le soleil.
- ◆ Être emprisonné dans un donjon.
- ◆ Être figé dans de la glace.
- ◆ Perdre son superpouvoir.
- ◆ Rencontrer un géant furieux.
- ◆ Rencontrer un monstre des glaces.
- ◆ Rencontrer un sorcier ou une sorcière maléfique.
- ◆ Rencontrer un zombie.
- ◆ S'égarer dans un château hanté.
- ◆ S'égarer en forêt.
- ◆ Être menacé d'être dévoré par un ogre.
- ◆ Perdre le contrôle de ses bras.
- ◆ Perdre le contrôle de ses jambes.
- ◆ Être enfermé dans la cale d'un navire.
- ◆ Être ébloui par le soleil.
- ◆ Faire naufrage sur une île déserte.
- ◆ Être pourchassé par un monstre marin.
- ◆ Être pourchassé par un requin.
- ◆ Être perdu en mer.
- ◆ Rencontrer un indigène menaçant.
- ◆ Se coincer un pied dans une algue.
- ◆ Se faire dérober une carte aux trésors.
- ◆ Se faire voler son navire.
- ◆ Être attaqué par un bateau fantôme.
- ◆ Être bombardé par un canon.
- ◆ Être attaqué par un méchant pirate.
- ◆ Échapper sa carte aux trésors à la mer.

Dans une histoire de pirates...

- ◆ Avoir de l'eau salée dans les yeux.
- ◆ Échapper un objet dans l'océan.
- ◆ Égarer une clé.
- ◆ Être aspergé d'encre de pieuvre.
- ◆ Être avalé par une baleine.

Dans une histoire en Égypte...

- ◆ Être ébloui par le soleil.
- ◆ Être enfermé dans une lampe magique.
- ◆ Perdre son tapis volant.



- ◆ Se faire voler son tapis volant.
- ◆ Être enfermé dans une caverne.
- ◆ Être coincé dans une tempête de sable.
- ◆ Se faire lancer du sable dans les yeux.
- ◆ Être coincé dans des sables mouvants.
- ◆ Perdre son chemin dans une pyramide.
- ◆ Perdre son chemin dans une caverne.
- ◆ Être attaqué par un dromadaire devenu fou.
- ◆ Être encerclé par des chats des sables enragés.
- ◆ Être hypnotisé par un serpent.
- ◆ Être enfermé dans une lampe magique.
- ◆ Se perdre dans un labyrinthe.
- ◆ Perdre sa carte aux trésors.
- ◆ Se faire voler sa lampe magique.

Dans une histoire d'extraterrestres ou de créatures mutantes...

- ◆ Être aspergé de gaz toxiques.

- ◆ Être coincé dans de la bave visqueuse.
- ◆ Être encerclé par des créatures mutantes.
- ◆ Être ébloui par le soleil.
- ◆ Être démasqué.
- ◆ Se perdre dans l'espace.
- ◆ Être coincé dans sa fusée.
- ◆ Être pourchassé par un monstre.
- ◆ Être pourchassé par un extraterrestre.
- ◆ Être capturé par une créature.
- ◆ Être capturé par un vaisseau spatial.

Dans une histoire de scientifiques et d'inventeurs...

- ◆ Briser une éprouvette.
- ◆ Mélanger des substances toxiques par erreur.
- ◆ Provoquer une explosion dans le laboratoire.
- ◆ Être ébloui par le soleil.
- ◆ Se faire voler son invention.
- ◆ Se faire voler sa découverte.
- ◆ Briser son invention.



IDÉES DE SOLUTIONS (niveau 1)

Dans une histoire de la vie de tous les jours...

- ◆ Lancer des balles de neige.
- ◆ Capturer l'ennemi dans une boule de neige géante.
- ◆ Trouver un passage secret.
- ◆ Découvrir une maisonnette cachée.
- ◆ Crier très fort.
- ◆ Faire un feu.
- ◆ Se cacher dans un endroit sûr.
- ◆ Offrir une récompense.
- ◆ Découvrir une porte secrète.
- ◆ Demander de l'aide pour réparer l'objet brisé.
- ◆ Demander l'aide de ses parents.
- ◆ S'exercer pour s'améliorer.
- ◆ Demander l'aide de sa grand-mère.
- ◆ Trouver un autre moyen de transport.
- ◆ S'acheter de nouveaux vêtements.
- ◆ Emprunter quelque chose à un ami.

Dans une histoire de fêtes...

- ◆ Recevoir l'aide d'un lutin.
- ◆ Recevoir l'aide de la mère Noël.
- ◆ Distraire quelqu'un.
- ◆ Voler dans le ciel sur le dos d'un renne du père Noël.
- ◆ Recevoir l'aide d'un bonhomme de neige animé.
- ◆ Recevoir l'aide d'un biscuit en pain d'épice vivant.
- ◆ Organiser une réunion avec le père Noël.
- ◆ Cuisiner un gâteau.
- ◆ Fabriquer un cadeau soi-même.
- ◆ Cueillir de jolies fleurs.



Pour t'inspirer...



- ◆ Trouver un orchestre.
- ◆ Préparer un festin.
- ◆ Faire des grimaces horribles.
- ◆ Chatouiller l'ennemi.
- ◆ Attendre patiemment.
- ◆ Courir à toute vitesse.

Dans un conte fantastique...

- ◆ Rencontrer un chevalier.
- ◆ Recevoir l'aide d'un gentil dragon.
- ◆ Transformer des maisons en bonbons.
- ◆ Ensevelir la planète de barbe à papa.
- ◆ Faire tomber une pluie de chocolat.
- ◆ Transformer quelqu'un en chocolat.
- ◆ Installer un piège magique invisible.



- ◆ Dessiner un trou au sol avec un crayon magique.
- ◆ Dessiner des personnages qui prennent vie.
- ◆ Trouver une plante magique qui pousse jusqu'au ciel.
- ◆ Recevoir l'aide d'une fée.



Dans une histoire de pirates...

- ◆ Trouver une boussole.
- ◆ Trouver une bouteille à la mer.
- ◆ Se cacher dans la cale du navire.
- ◆ Se transformer en créature marine.
- ◆ Recevoir l'aide des sirènes.
- ◆ Découvrir une étoile de mer magique.
- ◆ Nager le plus vite possible.
- ◆ Trouver une carte aux trésors.
- ◆ Fabriquer un navire.

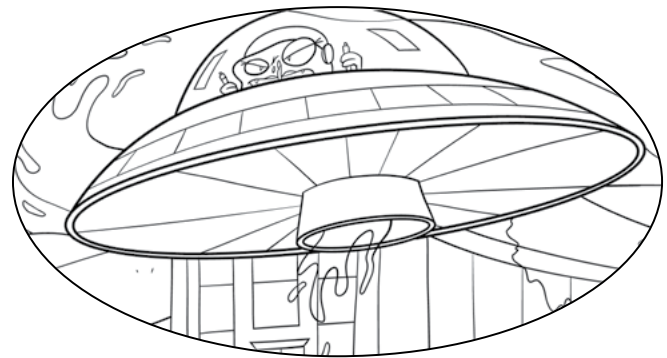


Dans une histoire en Égypte...

- ◆ Figurer quelqu'un dans la pierre.
- ◆ Attirer l'ennemi dans des sables mouvants.
- ◆ Rencontrer le marchand de sable.
- ◆ Trouver une lampe magique.
- ◆ Rencontrer un dromadaire qui parle.
- ◆ Recevoir l'aide d'un scorpion.
- ◆ Trouver un tapis magique.
- ◆ Rencontrer un génie.



Dans une histoire d'extraterrestres ou de créatures mutantes...



- ◆ Trouver un vaisseau spatial.
- ◆ Trouver un pince-nez.
- ◆ Recevoir l'aide d'un extraterrestre.
- ◆ Rencontrer un astronaute.
- ◆ Se sauver grâce à un vaisseau spatial ultra rapide.
- ◆ Hypnotiser l'ennemi.
- ◆ Transformer l'ennemi en statue.
- ◆ Capturer la créature avec un filet.



Dans une histoire de scientifiques et d'inventeurs...



- ◆ Mettre un casque spécial pour lire dans les pensées.
- ◆ Mettre une cape pour devenir invisible.
- ◆ Découvrir une machine à voyager dans le temps.
- ◆ Aller demander conseil au chef avec sa bicyclette volante.
- ◆ Transformer sa voiture en véhicule volant.
- ◆ Recevoir une potion qui rend beau.

Psst... N'oublie pas de penser aux pouvoirs spéciaux et aux talents de ton personnage. Cela pourrait t'aider à imaginer des solutions aux problèmes.





IDÉES DE SOLUTIONS (niveau 2)

Dans une histoire de la vie de tous les jours...

- ◆ Recevoir une boîte contenant un mystérieux objet.
- ◆ Lancer des balles de neige.
- ◆ Capturer l'ennemi dans une boule de neige géante.
- ◆ Apprendre quelques techniques de yoga.
- ◆ Faire des exercices de respiration.
- ◆ Trouver un passage secret.
- ◆ Découvrir une maisonnette cachée.
- ◆ Crier à tue-tête.
- ◆ Faire un feu.
- ◆ Se cacher dans un endroit sûr.
- ◆ Offrir une récompense.
- ◆ Découvrir une porte secrète.
- ◆ Contacter un serrurier.
- ◆ Demander de l'aide pour réparer l'objet brisé.
- ◆ Se montrer convaincant.
- ◆ Demander l'aide de ses parents.

- ◆ Contacter des amis à l'aide des réseaux sociaux.
- ◆ S'exercer pour s'améliorer.
- ◆ Demander l'aide de sa grand-mère.
- ◆ Réussir à contacter les secours.
- ◆ Se rendre à l'ambassade.
- ◆ Trouver un autre moyen de transport.
- ◆ Acheter un nouveau billet d'embarquement.
- ◆ S'acheter de nouveaux vêtements.
- ◆ Emprunter quelque chose à un ami.

Dans une histoire de fêtes...

- ◆ Recevoir l'aide d'un lutin.
- ◆ Recevoir l'aide de la mère Noël.
- ◆ Distraire quelqu'un.
- ◆ Voler dans le ciel sur le dos d'un renne du père Noël.
- ◆ Recevoir l'aide d'un bonhomme de neige animé.



- ◆ Recevoir l'aide d'un biscuit en pain d'épice vivant.
- ◆ Organiser une réunion avec le père Noël.
- ◆ Cuisiner un gâteau.
- ◆ Cuisiner une armée de bonhommes en pain d'épice et leur donner vie.
- ◆ Confectionner un cadeau soi-même.
- ◆ Cueillir de jolies fleurs.
- ◆ Trouver un orchestre.
- ◆ Préparer un festin.
- ◆ Demeurer immobile pour passer inaperçu.
- ◆ Contacter un membre de sa famille.
- ◆ Faire des grimaces horribles.
- ◆ Chatouiller l'ennemi.
- ◆ Attendre patiemment.
- ◆ Courir à toute vitesse.



Dans un conte fantastique...

- ◆ Rencontrer un valeureux chevalier.
- ◆ Transformer des maisons en bonbons.
- ◆ Ensevelir la planète de barbe à papa.
- ◆ Faire tomber une pluie de chocolat.
- ◆ Transformer quelqu'un en chocolat.
- ◆ Installer un piège magique invisible.
- ◆ Dessiner un trou au sol avec un crayon magique.
- ◆ Dessiner des personnages qui prennent vie.
- ◆ Jouer une mélodie ensorcelante.
- ◆ Découvrir un passage secret menant dans un autre monde.
- ◆ Découvrir une forêt effaçant la mémoire de ceux qui y passent.
- ◆ Trouver une plante magique qui pousse jusqu'au ciel.
- ◆ Recevoir l'aide d'une fée.
- ◆ Attendre patiemment que le sort soit brisé.



Dans une histoire de pirates...

- ◆ Trouver une boussole.
- ◆ Trouver une bouteille à la mer.
- ◆ Se cacher dans la cale du navire.
- ◆ Se transformer en créature marine.
- ◆ Hisser les voiles du navire.
- ◆ Recevoir l'aide des sirènes.
- ◆ Recevoir l'aide d'un groupe d'hippocampes.
- ◆ Découvrir une étoile de mer magique.
- ◆ Nager le plus vite possible.
- ◆ Trouver une carte aux trésors.
- ◆ Se repérer grâce aux indications d'indigènes.
- ◆ Faire la paix avec l'ennemi.
- ◆ Fabriquer un navire.

Dans une histoire en Égypte...

- ◆ Figurer quelqu'un dans la pierre.
- ◆ Attirer l'ennemi dans des sables mouvants.
- ◆ Rencontrer le marchand de sable.
- ◆ Trouver une lampe magique.
- ◆ Rencontrer un dromadaire qui parle.

- ◆ Recevoir l'aide d'un scorpion.
- ◆ Trouver un tapis magique.
- ◆ Rencontrer un génie.

Dans une histoire d'extraterrestres ou de créatures mutantes...

- ◆ Trouver un vaisseau spatial.
- ◆ Trouver un pince-nez.
- ◆ Recevoir l'aide d'un extraterrestre.
- ◆ Rencontrer un astronaute.
- ◆ Se sauver grâce à un vaisseau spatial ultra rapide.
- ◆ Hypnotiser l'ennemi.
- ◆ Capturer la créature avec un filet.
- ◆ Contrôler les pensées de la créature avec un objet magique.
- ◆ Réduire la créature en gaz.
- ◆ Contrôler la mutation des créatures avec une pastille spéciale.

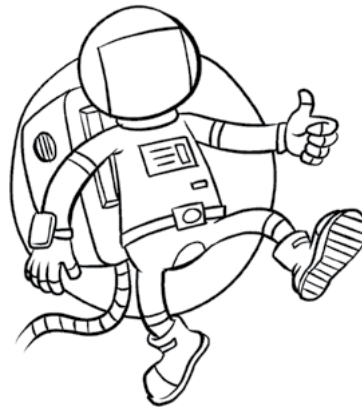




Dans une histoire de scientifiques et d'inventeurs...

- ◆ Mettre un casque spécial permettant de lire dans les pensées.
- ◆ Mettre une cape permettant de devenir invisible.
- ◆ Découvrir une machine à voyager dans le temps.
- ◆ Rencontrer l'inventeur d'une invention qui changera le monde.
- ◆ Aller demander conseil au chef avec sa bicyclette volante.

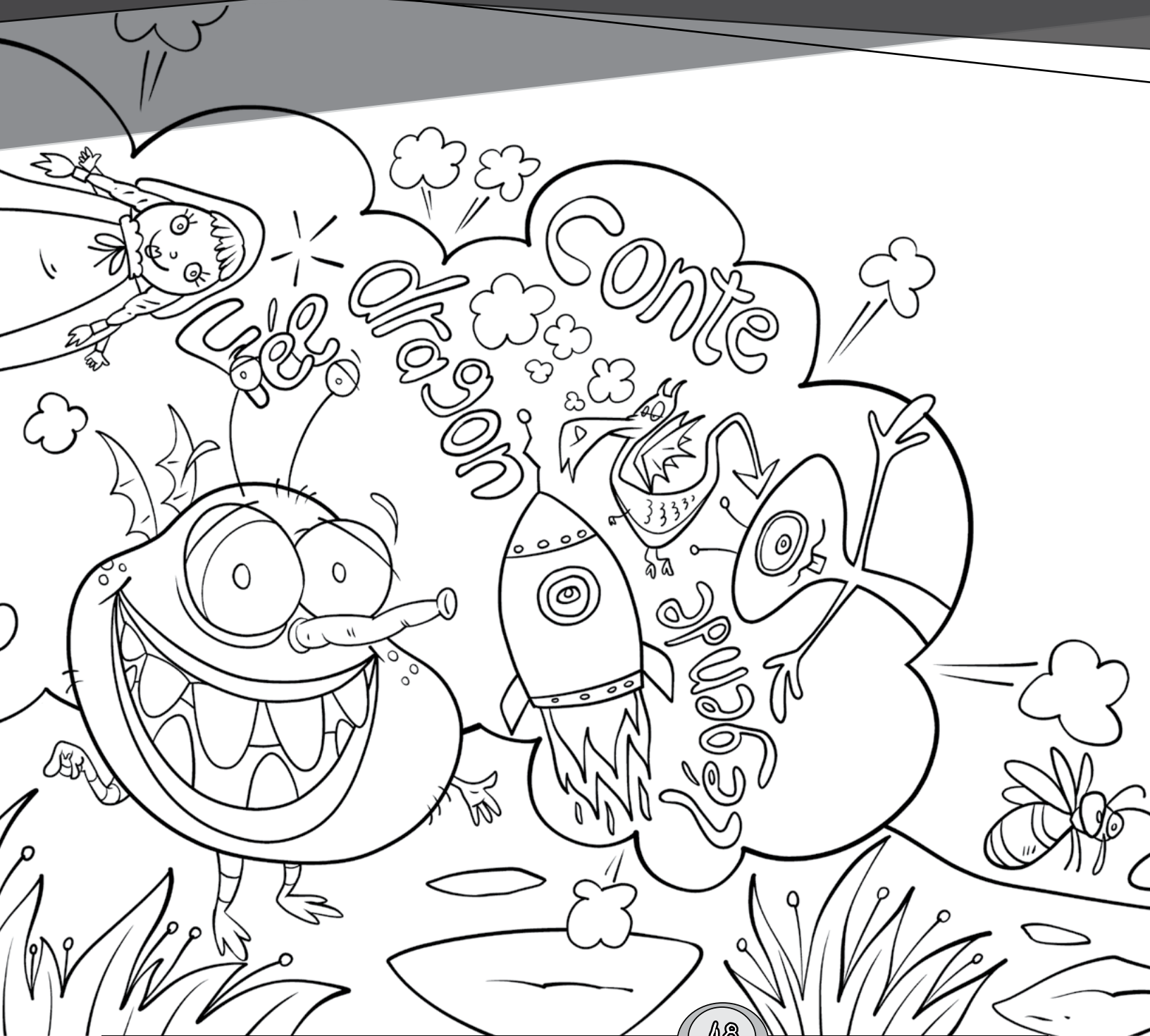
- ◆ Transformer sa voiture en véhicule volant.
- ◆ Recevoir une potion qui rend beau.
- ◆ Demander de l'aide par télépathie.
- ◆ Utiliser un moyen de communication spécial.



Psst... N'oublie pas de penser aux pouvoirs spéciaux et aux talents de ton personnage. Cela pourrait t'aider à imaginer des solutions aux problèmes.



Pour t'exprimer...

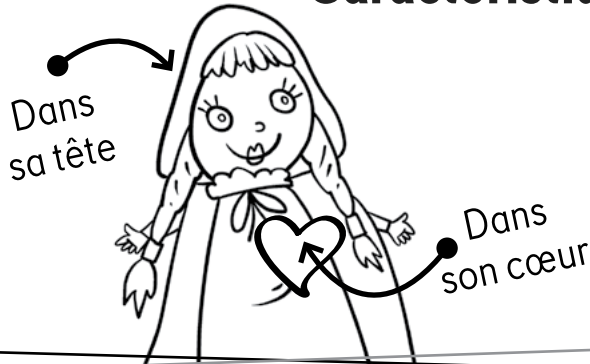




La PERSONNALITÉ ET LES ÉMOTIONS

(niveau 1)

Caractéristiques psychologiques



Ce que l'on ne peut pas voir d'un seul coup d'œil :

- ◆ Sa personnalité
- ◆ Ses émotions

Voici des mots pour décrire la **personnalité** et les **émotions** de ton personnage.

COMMENT EST-IL ?

- ◆ agité
- ◆ calme
- ◆ coquin
- ◆ courageux
- ◆ curieux
- ◆ drôle
- ◆ gentil
- ◆ malin
- ◆ méchant
- ◆ menteur
- ◆ peureux
- ◆ serviable
- ◆ vilain

COMMENT SE SENT-IL ?



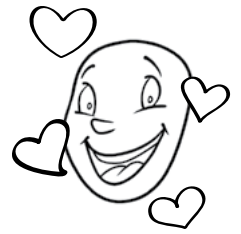
content



songeur



déçu



amoureux



fâché



surpris



paniqué



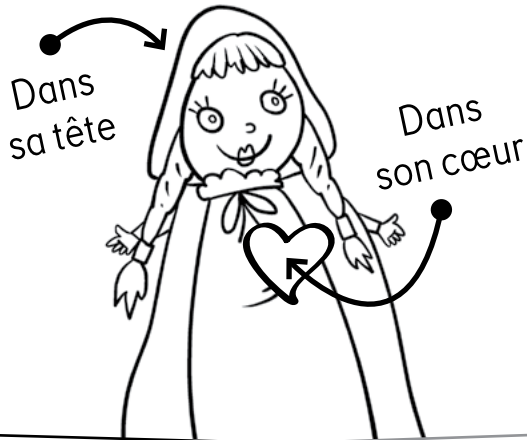
triste



La PERSONNALITÉ ET LES ÉMOTIONS

(niveau 2)

Caractéristiques psychologiques



Ce que l'on ne peut pas voir d'un seul coup d'œil :

- ◆ Ce que l'on découvre sur le personnage à travers l'histoire
- ◆ Ses traits de caractère, sa personnalité
- ◆ Ses émotions, ce qu'il ressent

Voici des mots pour décrire la **personnalité** et les **émotions** de ton personnage.

COMMENT EST-IL ?

- | | | |
|----------------|---------------|-------------|
| ◆ agressif | ◆ futé | ◆ menteur |
| ◆ ambitieux | ◆ généreux | ◆ mesquin |
| ◆ avare | ◆ honnête | ◆ moqueur |
| ◆ boudeur | ◆ humble | ◆ obstiné |
| ◆ brillant | ◆ hypocrite | ◆ optimiste |
| ◆ chaleureux | ◆ impoli | ◆ poli |
| ◆ compréhensif | ◆ intelligent | ◆ rieur |
| ◆ curieux | ◆ jovial | ◆ sage |
| ◆ drôle | ◆ loyal | ◆ serviable |
| ◆ effronté | ◆ malicieux | ◆ vantard |
| | ◆ méchant | ◆ vilain |



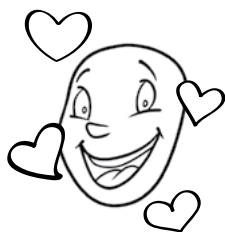
**COMMENT
SE SENT-IL ?**

- ◆ agressif
- ◆ amoureux
- ◆ anxieux
- ◆ bouleversé
- ◆ choqué
- ◆ colérique
- ◆ confus
- ◆ découragé
- ◆ déçu
- ◆ dépressif
- ◆ désespéré
- ◆ effrayé
- ◆ ennuyé
- ◆ enragé
- ◆ enthousiaste
- ◆ exaspéré
- ◆ excité

- ◆ fâché
- ◆ festif
- ◆ fier
- ◆ frustré
- ◆ gêné
- ◆ heureux
- ◆ insulté
- ◆ mécontent
- ◆ nerveux
- ◆ préoccupé



- ◆ songeur
- ◆ soulagé
- ◆ souriant
- ◆ surpris
- ◆ terrifié
- ◆ trahi
- ◆ traumatisé
- ◆ triste

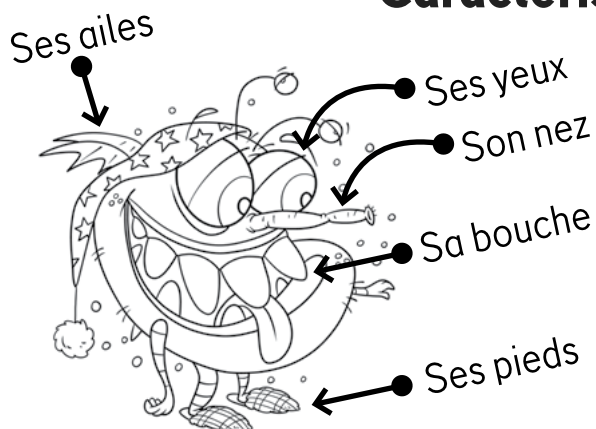




L'APPARENCE PHYSIQUE

(niveau 1)

Caractéristiques physiques



Ce que l'on peut voir avec nos yeux :

- ◆ Son corps
- ◆ Sa tête
- ◆ Ses vêtements

Voici des mots et des idées pour décrire l'**apparence physique** de ton personnage.

QUELLES COULEURS VOIS-TU QUAND TU REGARDES TON PERSONNAGE ?

- ◆ blanc - blanche
- ◆ bleu - bleue
- ◆ brun - brune
- ◆ gris - grise
- ◆ jaune
- ◆ mauve
- ◆ noir - noire
- ◆ orange
- ◆ rose
- ◆ rouge
- ◆ vert - verte



DE QUOI A-T-IL L'AIR ?

Cheveux

- ◆ blancs
- ◆ blonds
- ◆ bruns
- ◆ châains
- ◆ gris
- ◆ noirs
- ◆ roux
- ◆ attachés
- ◆ coiffés
- ◆ frisés
- ◆ lisses
- ◆ louses
- ◆ mêlés
- ◆ tressés

Teint

- ◆ blême
- ◆ bronzé
- ◆ foncé
- ◆ pâle

Bouche

- ◆ crispée
- ◆ fermée
- ◆ grande
- ◆ longue
- ◆ ouverte
- ◆ petite
- ◆ souriante

Yeux

- ◆ bridés
- ◆ fermés
- ◆ globuleux
- ◆ grands
- ◆ ouverts
- ◆ petits
- ◆ ronds

Nez

- ◆ aplati
- ◆ fin
- ◆ gros
- ◆ large
- ◆ minuscule
- ◆ pointu

Menton

- ◆ barbu
- ◆ large
- ◆ long
- ◆ petit
- ◆ pointu

Corps

- ◆ grand
- ◆ gros
- ◆ maigre
- ◆ mince
- ◆ musclé
- ◆ petit

Vêtements

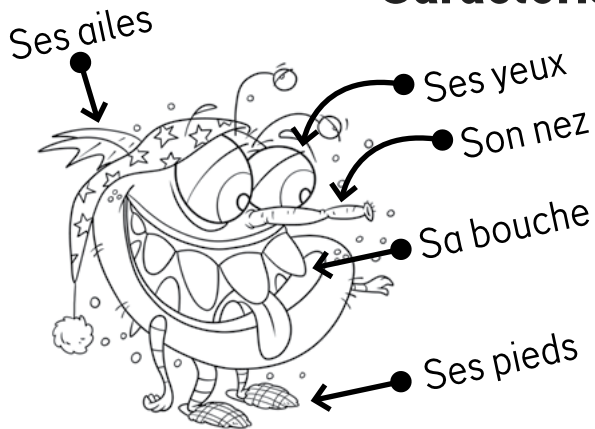
- ◆ bottes
- ◆ cape
- ◆ chapeau
- ◆ chandail
- ◆ foulard
- ◆ jupe
- ◆ manteau
- ◆ masque
- ◆ mitaine
- ◆ pantalon
- ◆ pantoufles
- ◆ sandales
- ◆ souliers



L'APPARENCE PHYSIQUE

(niveau 2)

Caractéristiques physiques



Ce que l'on peut voir avec nos yeux :

- ◆ Son corps
- ◆ Sa tête
- ◆ Ses vêtements

Voici des mots et des idées pour décrire l'**apparence physique** de ton personnage.

QUELLES COULEURS VOIS-TU QUAND TU REGARDES TON PERSONNAGE ?

- ◆ argenté - argentée
- ◆ blanc - blanche
- ◆ bleu - bleue
- ◆ brun - brune
- ◆ doré - dorée
- ◆ émeraude
- ◆ gris - grise
- ◆ jaune
- ◆ mauve
- ◆ noir - noire
- ◆ noisette
- ◆ orange
- ◆ rose
- ◆ rouge
- ◆ vert - verte



DE QUOI A-T-IL L'AIR ?

Cheveux

- ◆ attachés
- ◆ blonds
- ◆ brillants
- ◆ châains
- ◆ coiffés
- ◆ colorés
- ◆ courts
- ◆ crépus
- ◆ ébouriffés
- ◆ emmêlés
- ◆ en broussaille
- ◆ en chignon
- ◆ en mohawk
- ◆ frisés
- ◆ gris
- ◆ lisses
- ◆ longs
- ◆ lousses
- ◆ noirs
- ◆ raides
- ◆ rasés
- ◆ rebelles
- ◆ roux
- ◆ secs
- ◆ soyeux
- ◆ ternes
- ◆ touffus
- ◆ tressés

Teint

- ◆ basané
- ◆ blême
- ◆ bonne mine
- ◆ bronzé
- ◆ étincelant
- ◆ foncé
- ◆ huileux
- ◆ malade
- ◆ mat
- ◆ pâle
- ◆ rosé
- ◆ terne

Bouche

- ◆ crispée
- ◆ entrouverte
- ◆ étroite
- ◆ expressive
- ◆ fermée
- ◆ fine
- ◆ grande
- ◆ mince
- ◆ petite
- ◆ pincée
- ◆ souriante

Yeux

- ◆ bleus
- ◆ bridés
- ◆ brillants
- ◆ cernés
- ◆ en amande
- ◆ enfoncés
- ◆ fermés
- ◆ globuleux
- ◆ gris
- ◆ méchants
- ◆ noirs
- ◆ noisette
- ◆ ouverts
- ◆ pers
- ◆ perçants
- ◆ verts
- ◆ vifs



DE QUOI A-T-IL L'AIR ?

Nez

- ◆ affiné
- ◆ allongé
- ◆ aplati
- ◆ court
- ◆ crochu
- ◆ fin
- ◆ gros
- ◆ immense
- ◆ large
- ◆ long
- ◆ petit
- ◆ pointu
- ◆ retroussé

Menton

- ◆ barbu
- ◆ carré
- ◆ discret
- ◆ double
- ◆ fin
- ◆ fuyant
- ◆ poilu
- ◆ pointu
- ◆ proéminent
- ◆ rond

Corps

- ◆ bedonnant
- ◆ corpulent
- ◆ élancé
- ◆ en forme
- ◆ frêle
- ◆ grand
- ◆ gras
- ◆ lourd
- ◆ maigre
- ◆ musclé
- ◆ obèse
- ◆ petit
- ◆ poids santé
- ◆ rondet
- ◆ squelettique
- ◆ svelte
- ◆ trapu
- ◆ bras croisés
- ◆ bras enlacés
- ◆ bras forts
- ◆ bras frêles
- ◆ bras musclés
- ◆ bras osseux
- ◆ bras poilus
- ◆ bras soyeux
- ◆ épaules carrées
- ◆ épaules fines
- ◆ épaules larges
- ◆ jambes arquées
- ◆ jambes boiteuses
- ◆ jambes dodues
- ◆ jambes élancées
- ◆ jambes longues
- ◆ jambes maigres
- ◆ jambes musclées
- ◆ jambes osseuses
- ◆ jambes poilues
- ◆ jambes soyeuses
- ◆ jambes velues
- ◆ mains douces
- ◆ mains fines
- ◆ mains massives
- ◆ mains ridées
- ◆ mains rugueuses



DE QUOI A-T-IL L'AIR ?

Vêtements

- ◆ ajusté
- ◆ ample
- ◆ chic
- ◆ classique
- ◆ coloré
- ◆ de bon gout
- ◆ de mauvais gout
- ◆ doux
- ◆ en lambeaux
- ◆ excentrique
- ◆ frappant
- ◆ froissé
- ◆ horrible
- ◆ joli
- ◆ laid
- ◆ propre
- ◆ rugueux
- ◆ sale
- ◆ simple
- ◆ sportif
- ◆ terne
- ◆ troué
- ◆ blouson
- ◆ bonnet
- ◆ camisole
- ◆ cape
- ◆ casquette
- ◆ ceinture
- ◆ chandail
- ◆ chapeau
- ◆ chaussette
- ◆ costume
- ◆ culotte
- ◆ foulard
- ◆ habit
- ◆ imperméable
- ◆ jupe
- ◆ maillot de bain
- ◆ manteau
- ◆ masque
- ◆ mitaine
- ◆ pantalon
- ◆ pulloueur
- ◆ robe
- ◆ tailleur
- ◆ t-shirt
- ◆ tuque
- ◆ bottes
- ◆ bottines
- ◆ chaussons
- ◆ chaussures
- ◆ escarpins
- ◆ espadrilles
- ◆ mocassins
- ◆ palmes
- ◆ sandales
- ◆ souliers
- ◆ souliers de course





LES CARACTÉRISTIQUES DE LIEUX

(niveau 1)

Voici des mots pour décrire le ou les lieux où se déroule ton histoire.

OÙ EST LE LIEU ?

- ◆ près de...
- ◆ à côté de...
- ◆ à gauche de...
- ◆ à droite de...
- ◆ entre... et...
- ◆ en face de...
- ◆ derrière...
- ◆ près de...
- ◆ loin de...
- ◆ au fond de...

COMMENT EST LE LIEU ?

fleuri
gazonné
enneigé
bossu
plat

un relief / un sol

avec des montagnes
avec du sable
avec des roches
avec une colline
avec un chemin

en désordre
bien rangé
sale
propre
désert

un endroit

vide
abandonné
vieux
joli
laid

agitée
calme
bleue
turquoise

une mer



COMMENT EST LE CLIMAT ?

hivernal
printanier
estival
automnal

un climat

humide
ensoleillé
enneigé
frais
sec

un temps

pluvieux
orageux
nuageux
venteux

une pluie

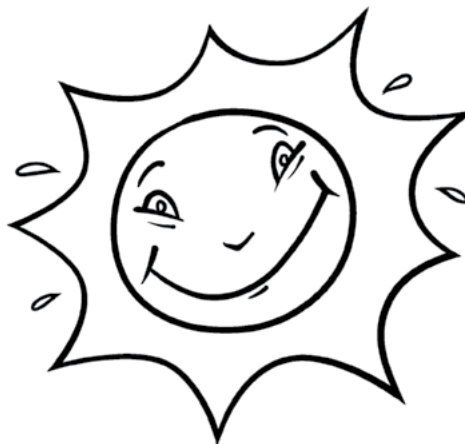
forte
fine
froide
chaude

une tempête

de mer
de neige
de sable

aveuglant
brûlant
doux
chaud

un soleil





LES CARACTÉRISTIQUES DE LIEUX

(niveau 2)

Voici des mots pour décrire le ou les lieux où se déroule ton histoire.

OÙ EST LE LIEU ?

- ◆ près de...
- ◆ à côté de...
- ◆ à gauche de...
- ◆ à droite de...
- ◆ entre... et...
- ◆ en face de...
- ◆ derrière...
- ◆ près de...
- ◆ loin de...
- ◆ au fond de...

COMMENT EST LE LIEU ?

fleuri
verdoyant
enneigé
cahoteux
gazonné

un relief / un sol

montagneux
plat
vaste
rocailleux
sablonneux

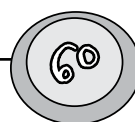
en désordre
bien rangé
sale
propre
désert

un endroit

vide
abandonné
achalandé
touristique
ancien

vert émeraude
bleutée
calme
tumultueuse
déchainée

une mer





COMMENT EST LE CLIMAT ?

hivernal
printanier
estival
automnal

un climat

humide
ensoleillé
enneigé
frais
sec

un temps

brumeux
pluvieux
orageux
nuageux
venteux

abondante
fine
froide
chaude

une pluie

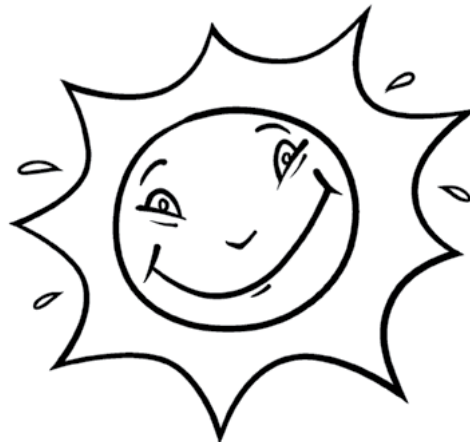
torrentielle
déchainée
dévastatrice

une tempête

de sable
de neige
de mer

aveuglant
brûlant
doux
chaud

un soleil





DES CHAINONS (niveaux 1 et 2)

Dans la machine à raconter, tu remarqueras de petits chainons bien spéciaux. Quand tu racontes une histoire, connecte tes idées à l'aide de petits chainons. Ces petits chainons permettent de lier les idées entre elles.

ATTENTION de choisir les bons, c'est essentiel ! Par exemple :

POUR commencer ton histoire :

Il était une fois...

Il y a de cela très longtemps...

Au tout début...

POUR enchaîner tes idées :

Puis...

Ensuite...

Après...

Plus tard...

POUR avertir d'un problème :

Mais...

Tout à coup...

Soudain...

POUR annoncer une solution :

Alors...

Ainsi...

Donc...

ET POUR que tous

comprennent que tu arrives à la **fin** de ton histoire, n'oublie pas d'ajouter un dernier chainon :

Enfin...

À la fin...

Finalement...

Et c'est ainsi que...



DES CHAÎNONS (niveau 2)

Voici des mots pour...

ORDONNER 1, 2, 3...

au début	après	à la fin
premièrement	deuxièmement	troisièmement
d'abord	puis	enfin
	ensuite	finalement

ANNONCER UN PROBLÈME

tout à coup	soudain
soudainement	subitement



ÉTABLIR DES CHOIX

ou soit

AJOUTER +

aussi	de plus
ensuite	et
	puis

MARQUER LE TEMPS

au cours de	durant
lorsque	pendant que
	quand

ÉTABLIR DES BUTS

alors ainsi donc
pour cette raison



Et encore plus de mots pour...

**ANNONCER
UNE CONSÉQUENCE**

alors donc
pour cette raison

**ANNONCER
UNE CAUSE**

à cause de

EXPLIQUER

c'est-à-dire car
parce que puisque
soit

OPPOSER

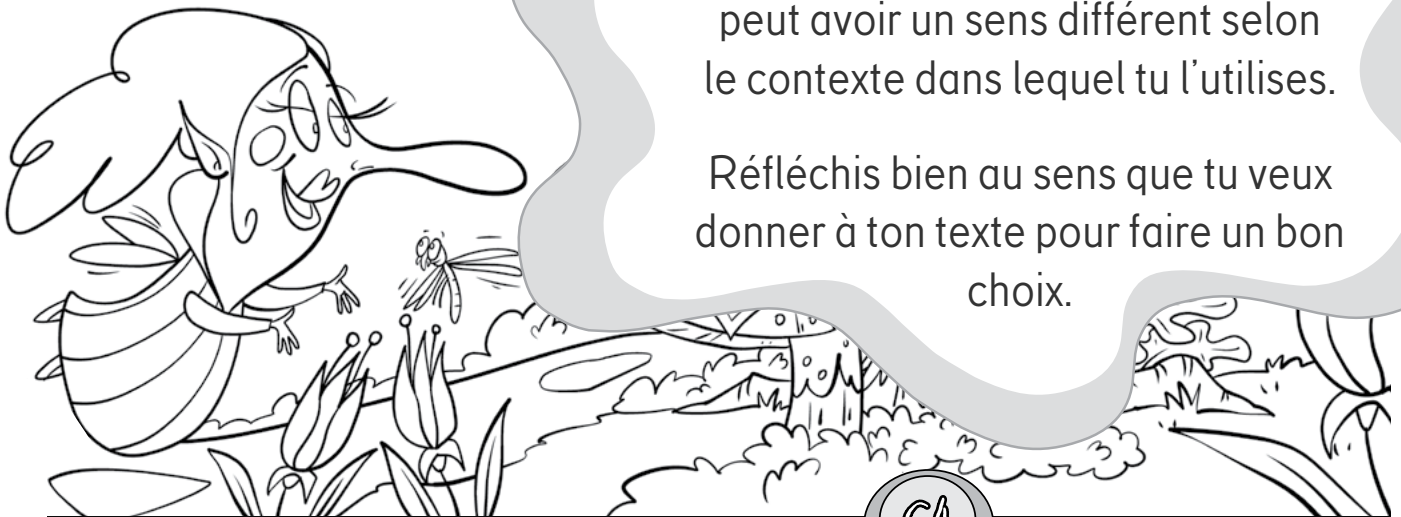
cependant
contrairement à
mais par contre

**DONNER
DES EXEMPLES**

comme
par exemple

Psst... Un même marqueur de relation
peut avoir un sens différent selon
le contexte dans lequel tu l'utilises.

Réfléchis bien au sens que tu veux
donner à ton texte pour faire un bon
choix.



DES MODIFICATEURS DE SENS (niveau 2)

Les **adverbes** sont des mots invariables. Ils permettent de modifier le sens d'un verbe, d'un adjectif ou d'un autre adverbe. Par exemple :

VERBE + ADVERBE → Il court.

Il court **VITE**. Il court **LENTEMENT**.

ADVERBE + ADJECTIF → Il est gourmand.

Il est **TRÈS** gourmand. Il est **PEU** gourmand.

ADVERBE + ADVERBE → Il marche rapidement.

Il marche **TRÈS** rapidement. Il marche **PEU** rapidement.

Voici des mots pour exprimer...

UNE AFFIRMATION

- ◆ assurément
- ◆ certainement
- ◆ effectivement
- ◆ évidemment
- ◆ inmanquablement

UN DOUTE

- ◆ apparemment
- ◆ hypothétiquement
- ◆ peut-être
- ◆ possiblement
- ◆ probablement
- ◆ sans doute



Pour t'exprimer...

UNE FRÉQUENCE

- ◆ fréquemment
- ◆ habituellement
- ◆ jamais
- ◆ occasionnellement
- ◆ parfois
- ◆ rarement
- ◆ souvent
- ◆ toujours

INTENSITÉ - QUANTITÉ

- ◆ à peu près
- ◆ assez
- ◆ autant
- ◆ beaucoup
- ◆ davantage
- ◆ environ
- ◆ exagérément
- ◆ extrêmement
- ◆ intensément
- ◆ modérément
- ◆ moins
- ◆ peu
- ◆ plus
- ◆ tellement
- ◆ très
- ◆ trop

MANIÈRE

- ◆ adroitement
- ◆ agréablement
- ◆ aveuglément
- ◆ bravement
- ◆ curieusement
- ◆ doucement
- ◆ effrontément
- ◆ franchement
- ◆ gauchement
- ◆ gentiment
- ◆ gracieusement
- ◆ habilement
- ◆ impunément
- ◆ joliment
- ◆ joyeusement
- ◆ lentement
- ◆ naturellement
- ◆ obstinément
- ◆ prudemment
- ◆ rapidement
- ◆ sauvagement
- ◆ savamment









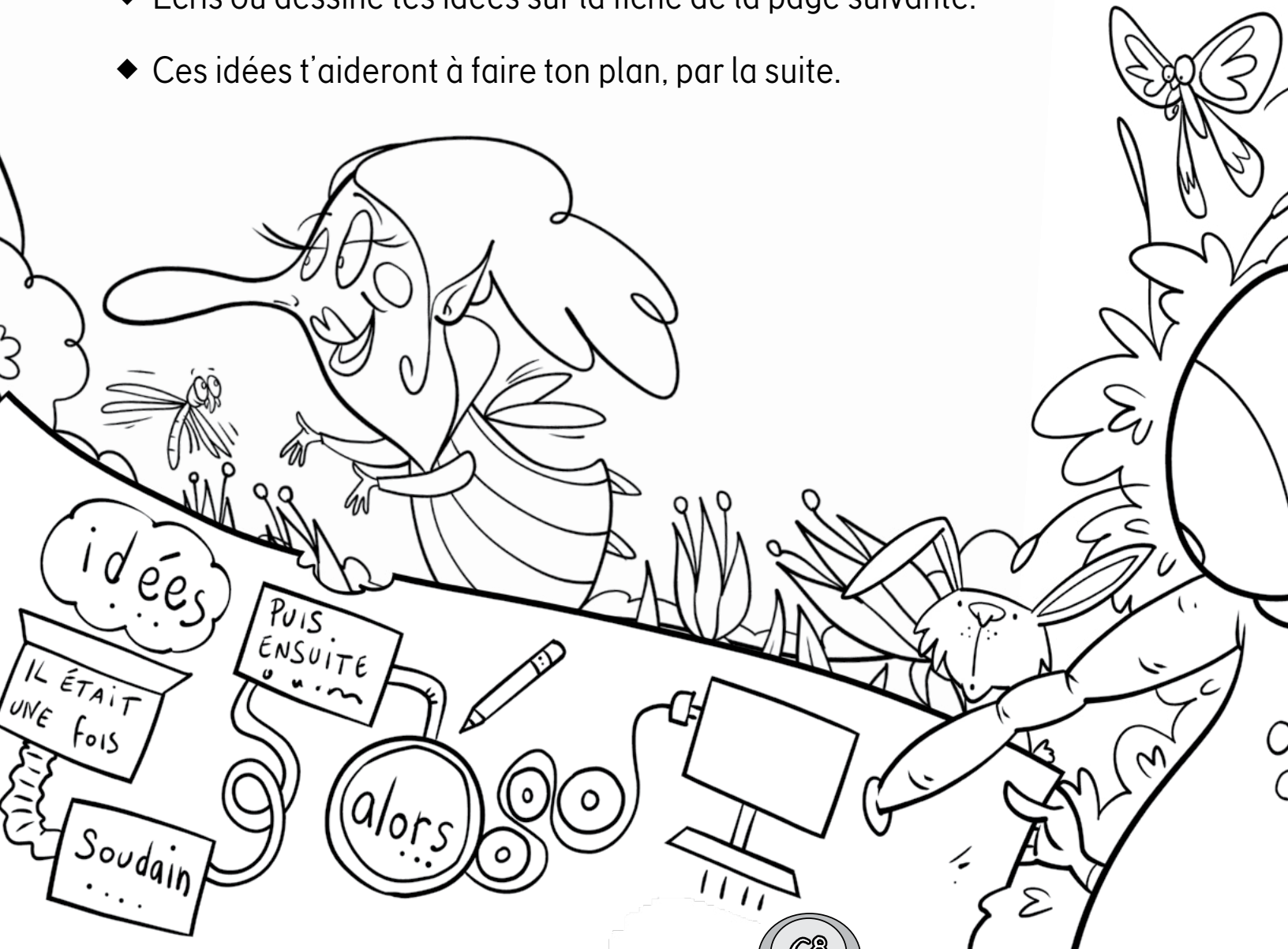
Pour planifier...



TEMPÊTE D'IDÉES

(niveau 1)

- ◆ Identifie le thème de ton histoire.
- ◆ Trouve des idées de       en lien avec ton thème.
- ◆ Écris ou dessine tes idées sur la fiche de la page suivante.
- ◆ Ces idées t'aideront à faire ton plan, par la suite.





Fiche de tempête d'idées (niveau 1)









Nom : _____

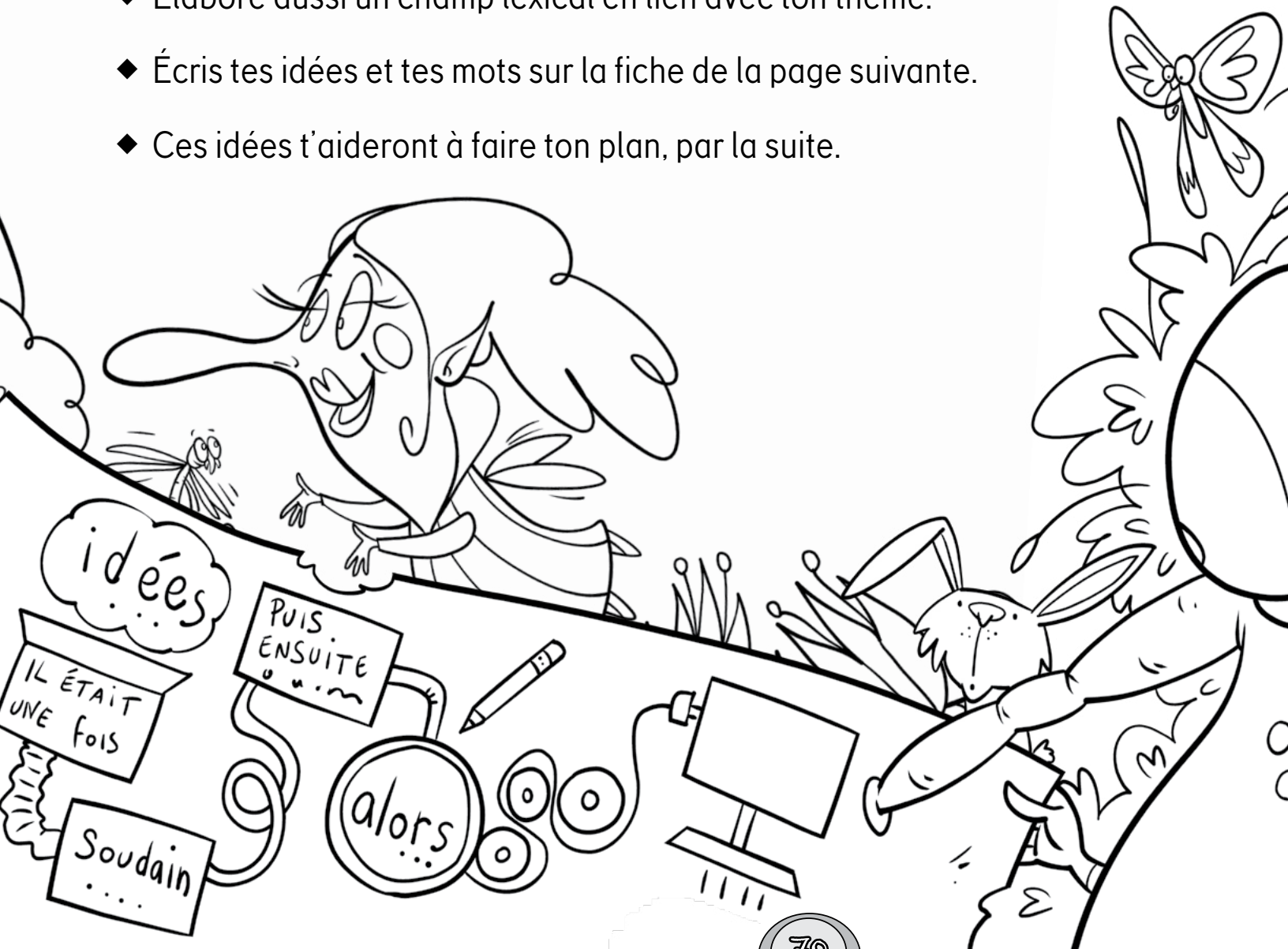
Thème : _____



TEMPÊTE D'IDÉES

(niveau 2)

- ◆ Identifie le thème de ton histoire.
- ◆ Trouve des idées de       en lien avec ton thème.
- ◆ Élabore aussi un champ lexical en lien avec ton thème.
- ◆ Écris tes idées et tes mots sur la fiche de la page suivante.
- ◆ Ces idées t'aideront à faire ton plan, par la suite.





Fiche de tempête d'idées (niveau 2)



Nom : _____

Thème : _____



Champ lexical :



Qui SONT-ils? (niveau 1)

Dans ton histoire, amuse-toi à décrire chaque personnage important.

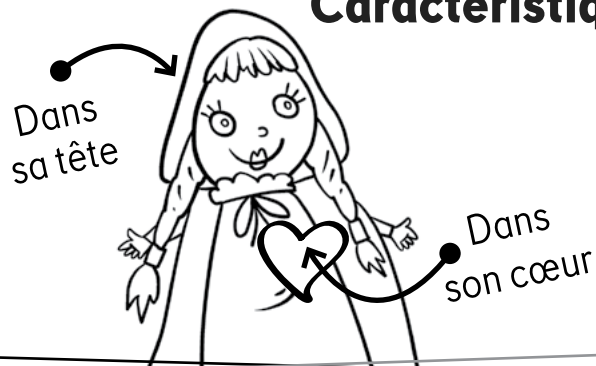
DONNE DES DÉTAILS SUR :

- ◆ Sa personnalité
- ◆ Ses émotions
- ◆ Sa tête, son corps et ses vêtements

DIS AUSSI QUI IL EST :

- ◆ Nom
- ◆ Âge
- ◆ Ami(s) et membre(s) de la famille
- ◆ Ennemi(s)
- ◆ Occupation (école ? travail ?)
- ◆ Pouvoir magique (s'il en a un)

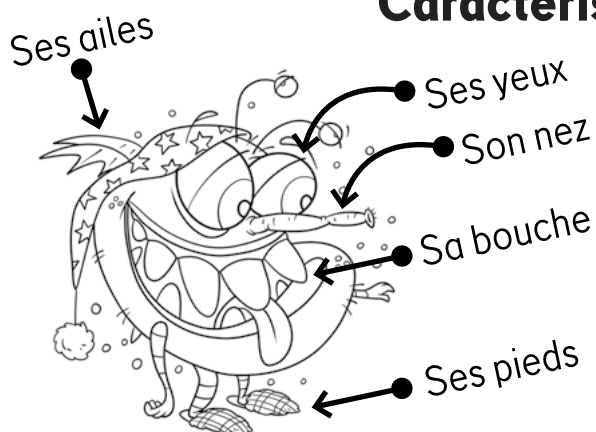
Caractéristiques psychologiques



Ce que l'on ne peut pas voir d'un seul coup d'œil :

- ◆ Sa personnalité
- ◆ Ses émotions

Caractéristiques physiques



Ce que l'on peut voir avec nos yeux :

- ◆ Son corps
- ◆ Sa tête
- ◆ Ses vêtements



QUI SONT-ILS ? (niveau 2)

Dans ton histoire, amuse-toi à décrire chaque personnage important.

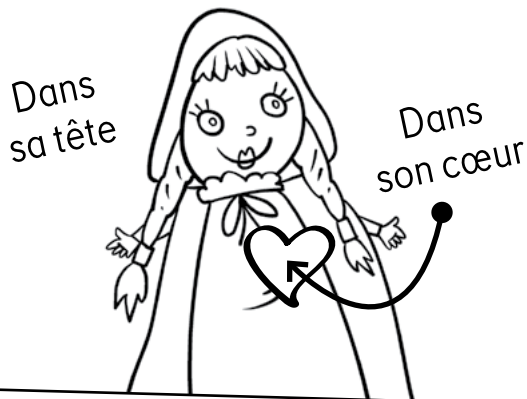
DONNE DES DÉTAILS SUR :

- ◆ Sa personnalité
- ◆ Ses émotions
- ◆ Sa tête, son corps et ses vêtements

DIS AUSSI QUI IL EST :

- ◆ Nom
- ◆ Âge
- ◆ Ami(s) et membre(s) de la famille
- ◆ Ennemi(s)
- ◆ Occupation (école ? travail ?)
- ◆ Pouvoir magique (s'il en a un)

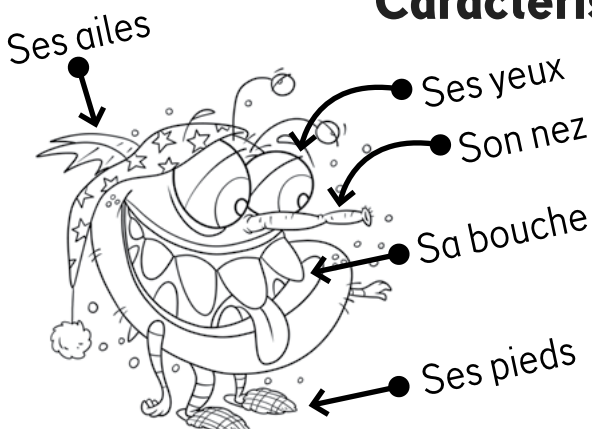
Caractéristiques psychologiques



Ce que l'on ne peut pas voir d'un seul coup d'œil :

- ◆ Ce que l'on découvre sur le personnage à travers l'histoire
- ◆ Ses traits de caractère, sa personnalité
- ◆ Ses émotions, ce qu'il ressent

Caractéristiques physiques



Ce que l'on peut voir avec nos yeux :

- ◆ Son corps
- ◆ Sa tête
- ◆ Ses vêtements



Fiche de personnage (niveaux 1 et 2)



Nom : _____

MON PERSONNAGE

Nom :

Âge :

Occupation :

Habitat :

Pouvoir spécial ou talent :

Membre(s) de sa famille :

Ami(s) :

Ennemi(s) :

Caractéristiques psychologiques

Personnalité :

Émotions :



Caractéristiques physiques

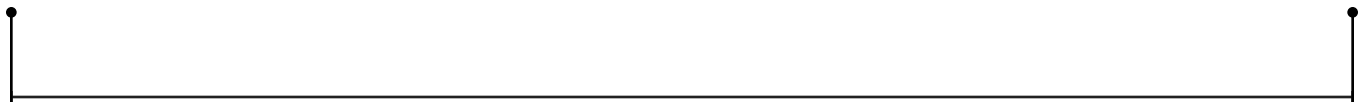
Cheveux :	Teint :
Bouche :	Yeux :
Nez :	Menton :
Corps :	Vêtements :



Fiche de personnage (niveaux 1 et 2)



Dessin de mon personnage





OÙ SE DÉROULE L'HISTOIRE?

(niveau 1 et 2)

Dans ton histoire, amuse-toi à décrire chaque lieu important.

1. Identifie bien ton lieu.

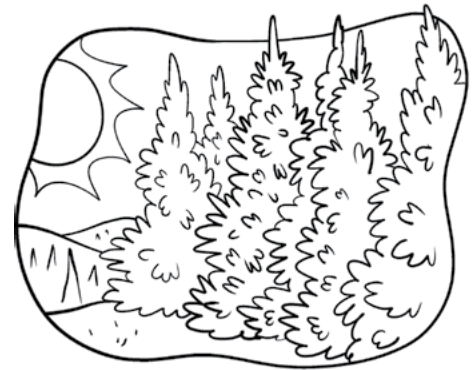
- Quel est ce lieu ?
- Est-ce une maison ?
- Un restaurant ?
- Une clinique vétérinaire ?
- Un parc ?
- Une ruelle ?
- Un désert ?
- Une caverne ?



2. Donne des détails sur :

◆ Son emplacement en te servant d'un point de repère.

- Il est près de...
- Il est en face de...
- Il est situé entre...
- Il est situé au coin de...



◆ Ses caractéristiques physiques.

- À quoi ressemble ce lieu ?
- Que vois-tu en regardant autour de toi dans ce lieu ?

◆ Les conditions climatiques dans ce lieu, s'il est extérieur.

- Comment est la température ?
- Comment un animateur d'une chaîne de météo décrirait-il la météo ?

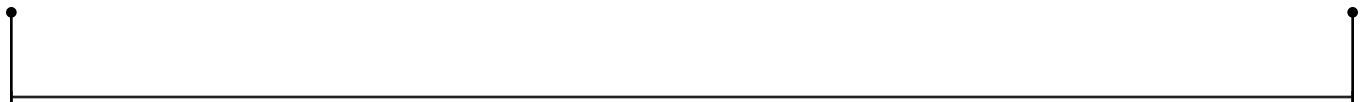


MON LiEU

Identification :	Emplacement :
Caractéristiques physiques :	Conditions climatiques (s'il est à l'extérieur) :



Dessin de mon lieu

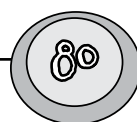
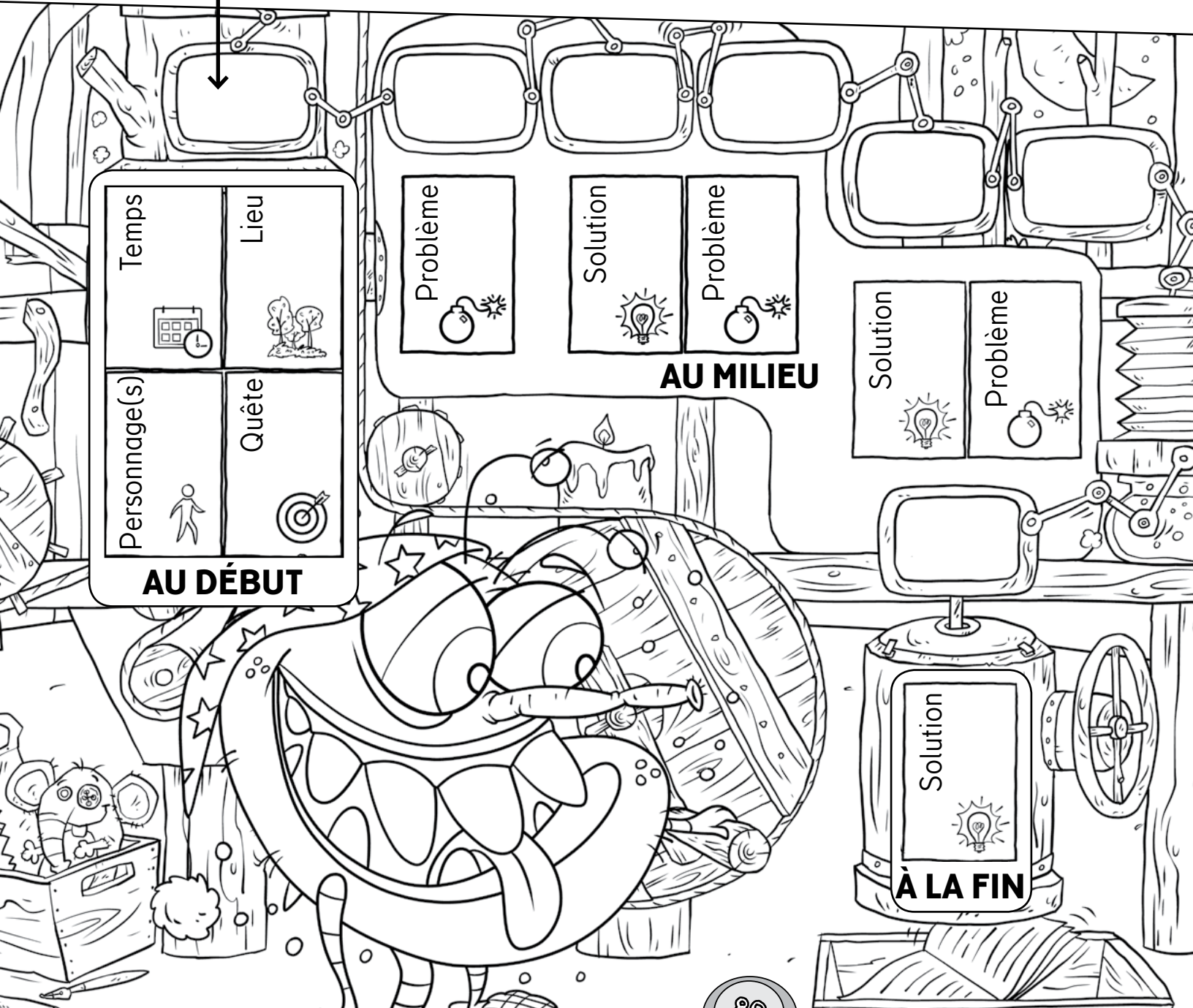


Pour planifier...

La MACHINE à Raconter

(niveau 1)

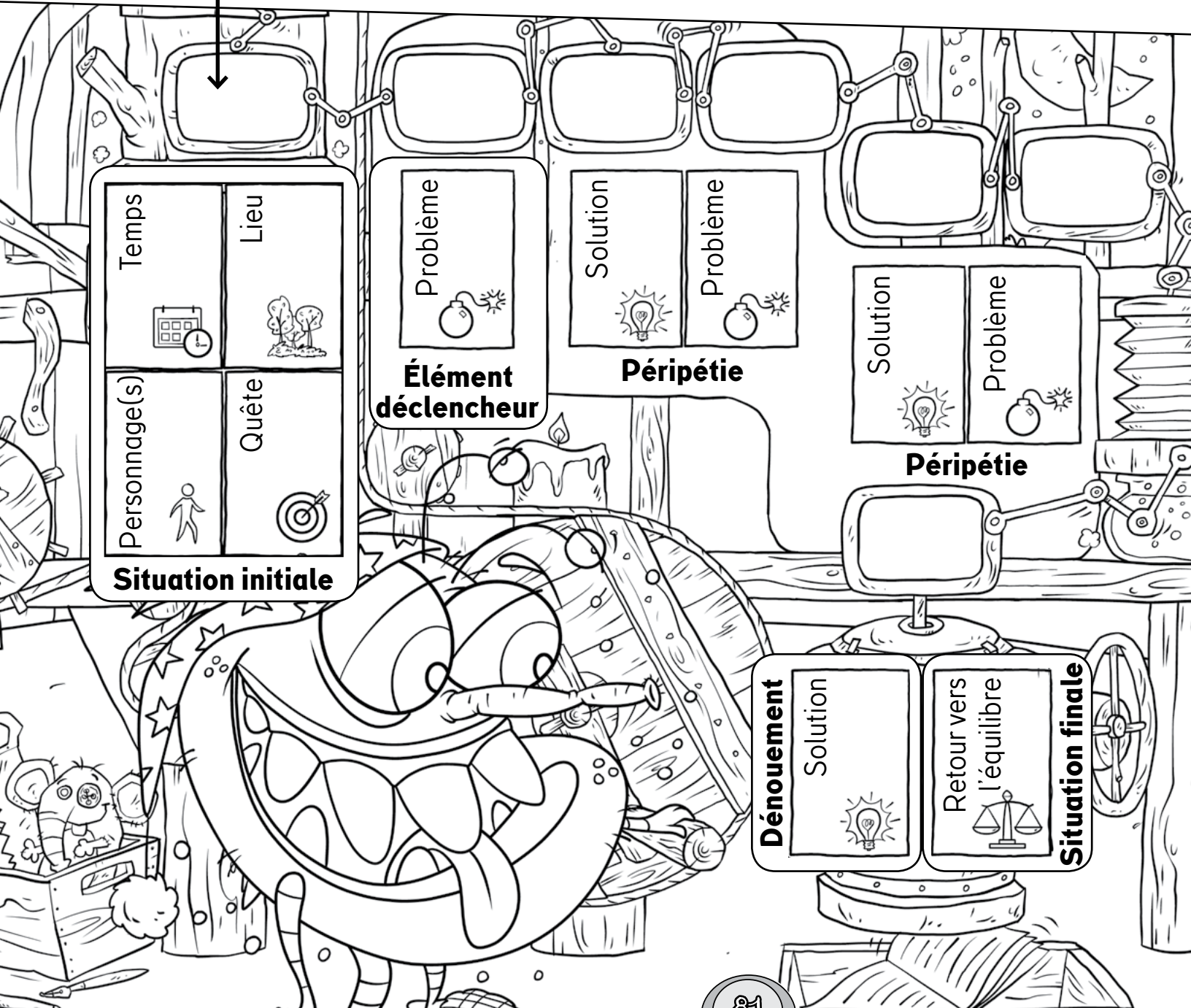
Les mots dans les chainons permettent de **connecter les idées**, c'est-à-dire de **les lier entre elles**.

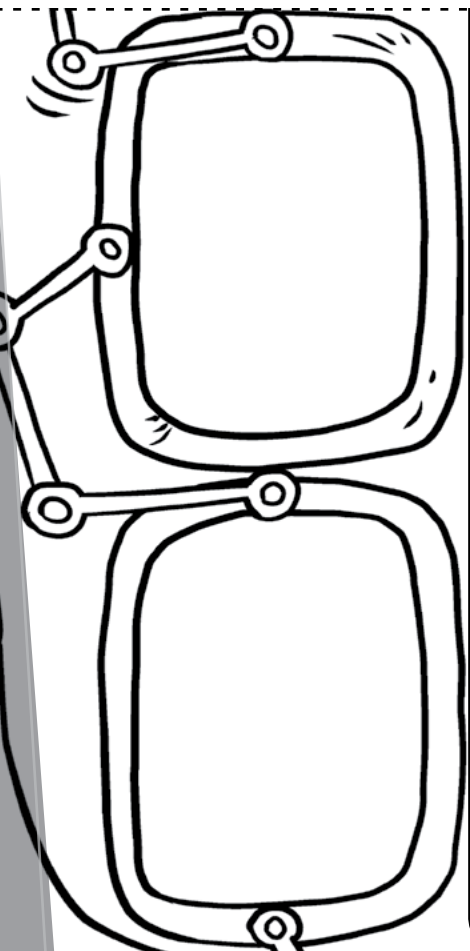




Pour planifier...

La MACHINE à Raconter (niveau 2)

Les mots dans les chainons permettent de **connecter les idées**, c'est-à-dire de **les lier entre elles**.



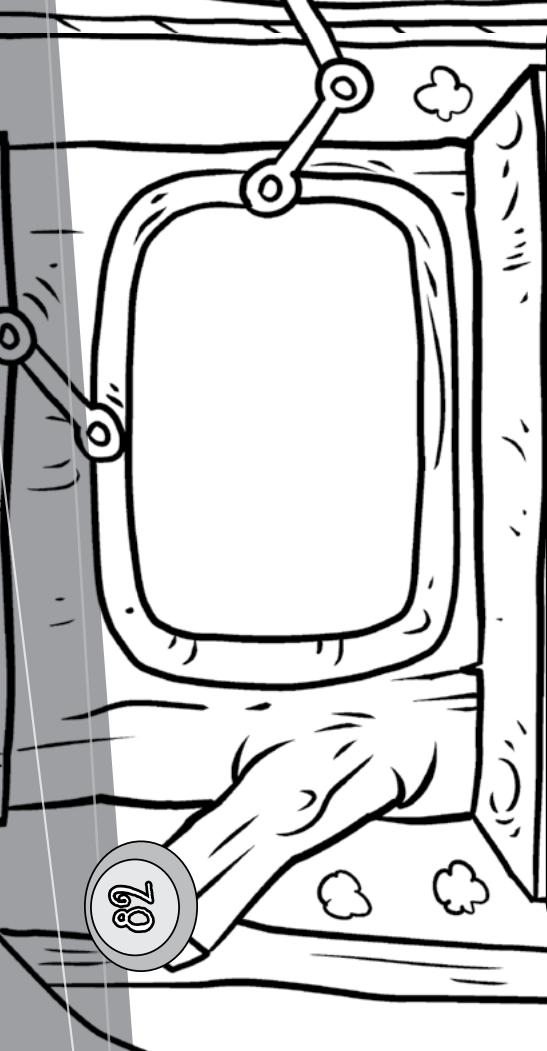






	
	

MON PLAN D'ÉCRITURE

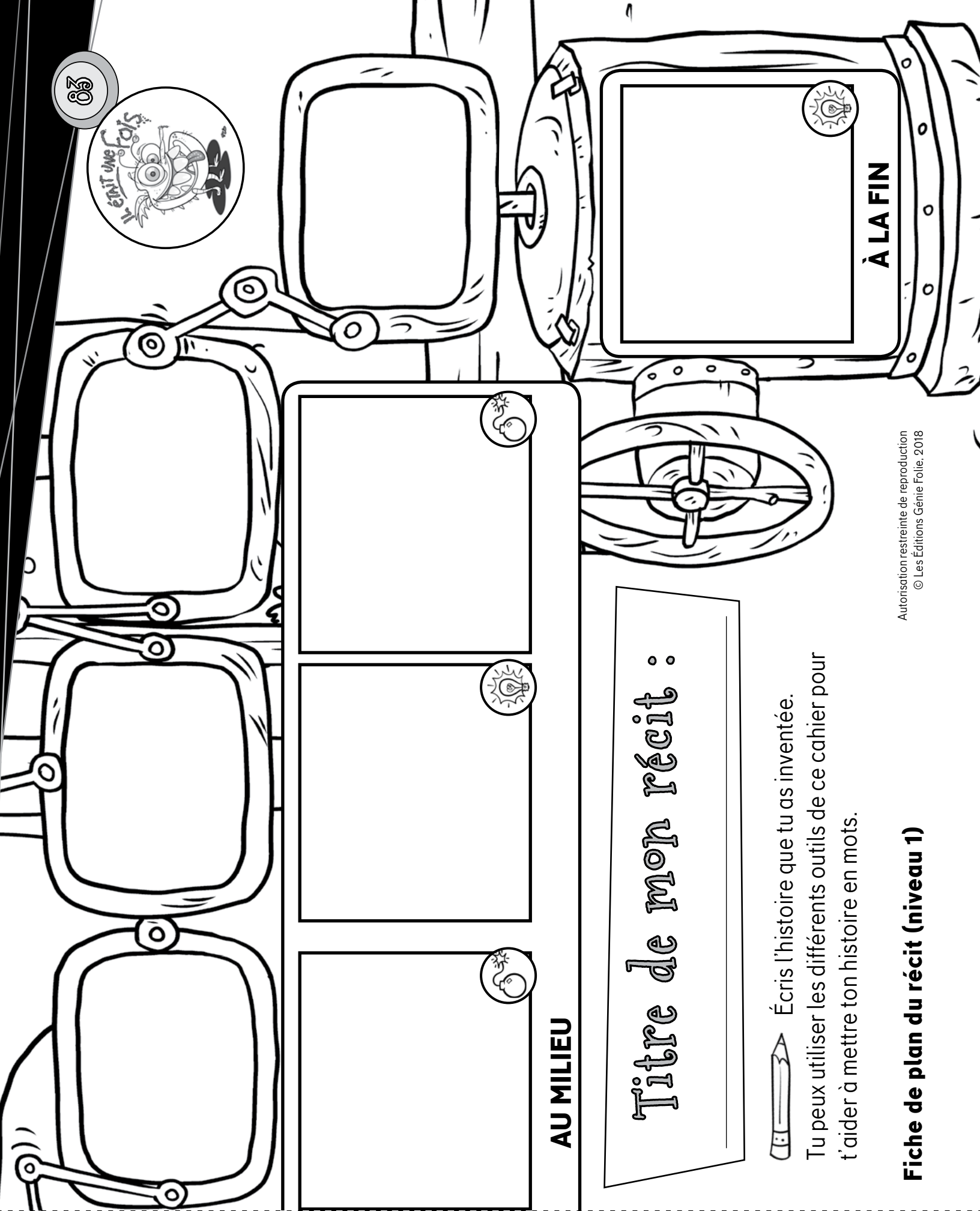
Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.



AU DÉBUT



AU MILIEU

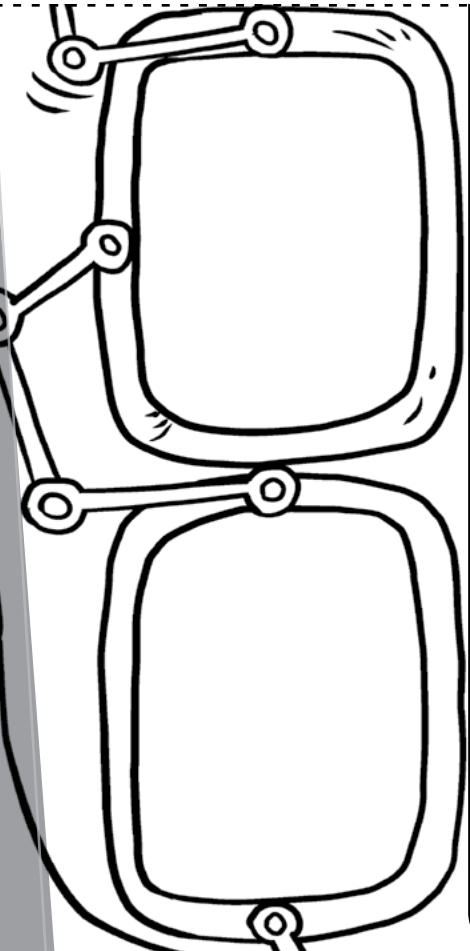
Titre de mon récit :



Écris l'histoire que tu as inventée.

Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

Fiche de plan du récit (niveau 1)



Empty rectangular box for writing.



Empty rectangular box for writing.

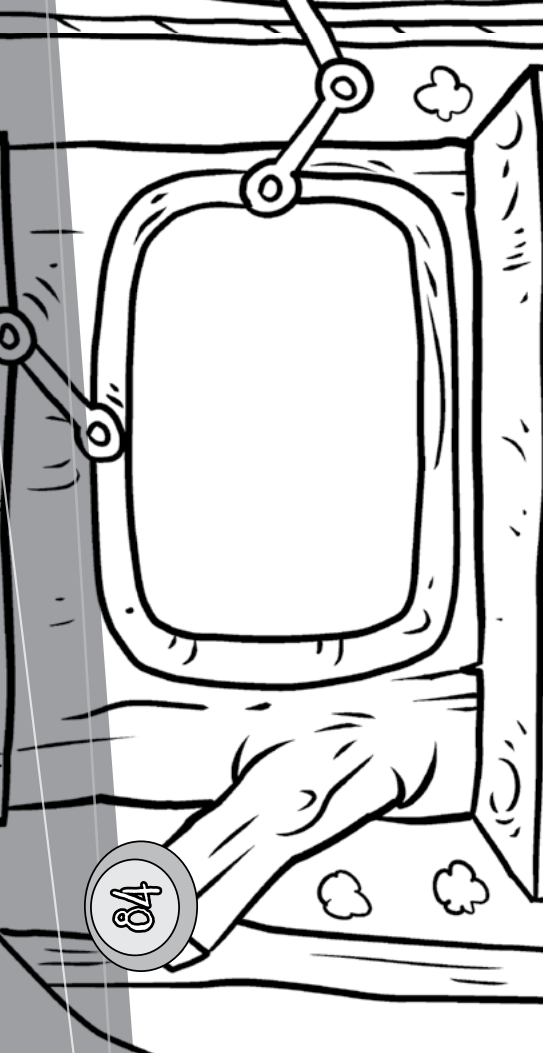


Élément déclencheur

MON PLAN D'ÉCRITURE

Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.



Empty rectangular box for writing.



Empty rectangular box for writing.



Empty rectangular box for writing.

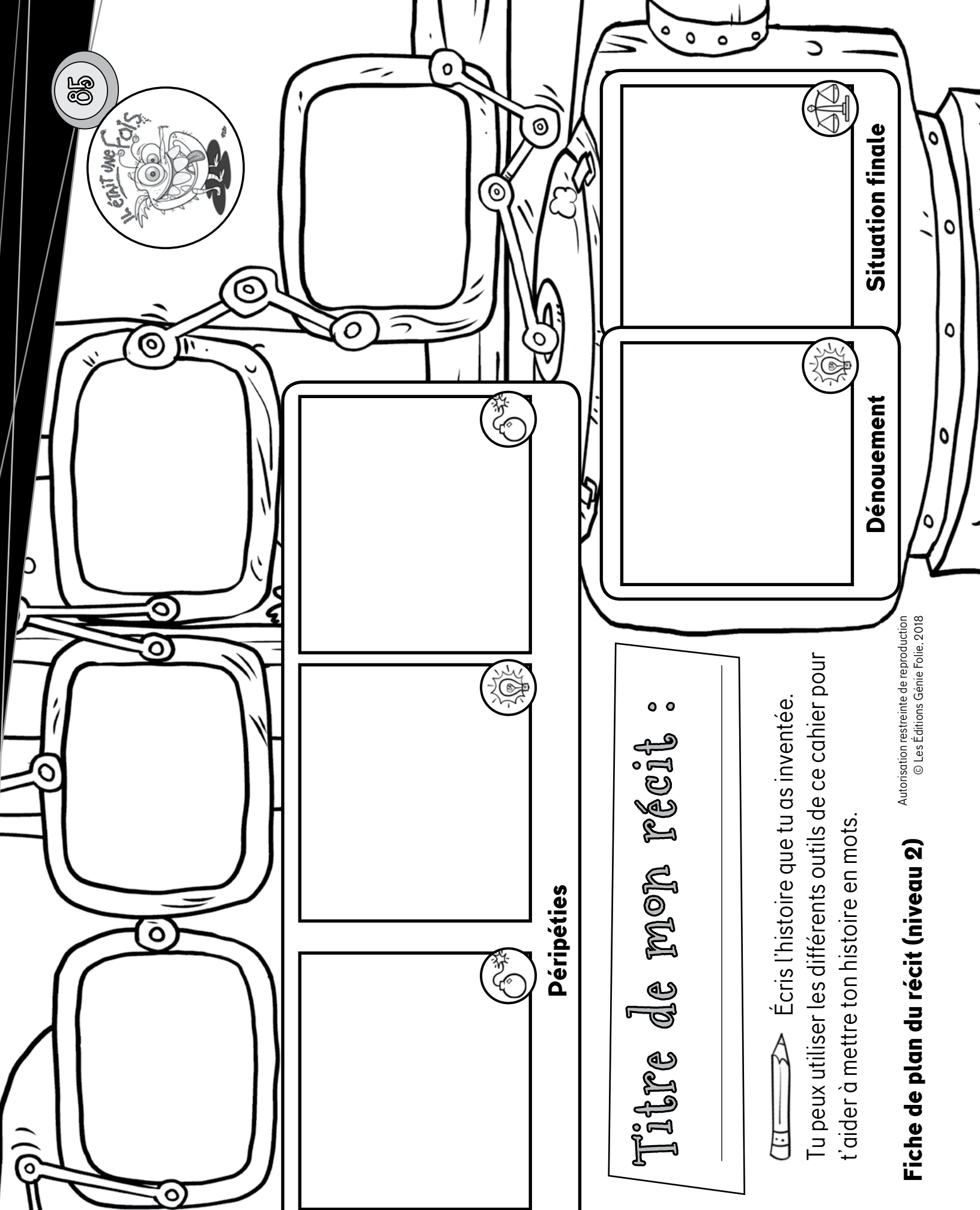


Empty rectangular box for writing.



Situation initiale

K'ÉCRIT UNE FOLIE



Péripéties



Titre de mon récit :



Écris l'histoire que tu as inventée.

Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

Dénouement



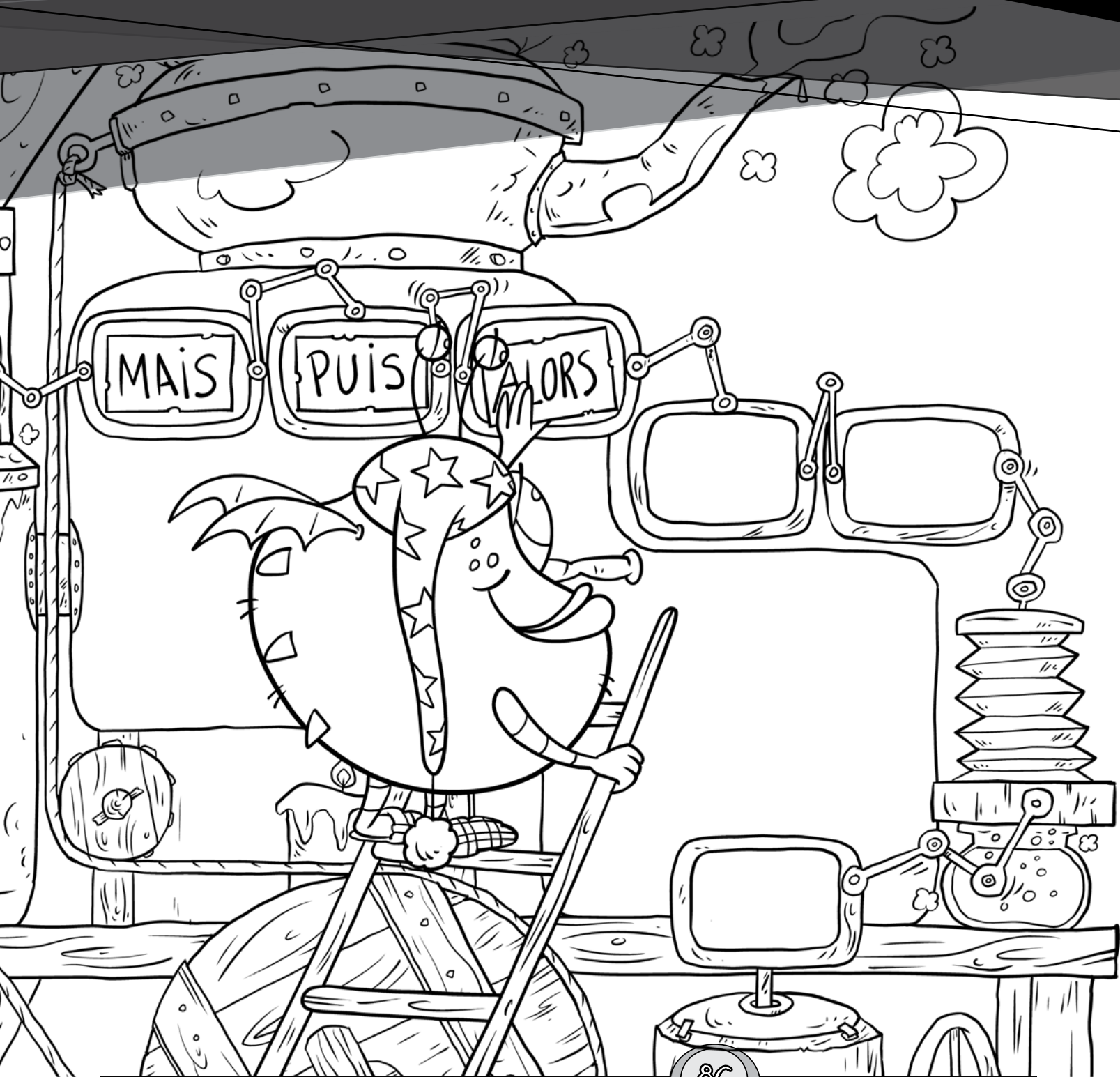
Situation finale



Fiche de plan du récit (niveau 2)

Autorisation restreinte de reproduction
© Les Éditions Génie Folle, 2018

Pour t'exercer...





Fiche de rédaction A (niveau 1)



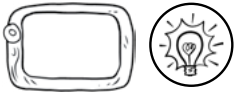
Nom : _____

Titre : _____









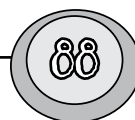






Fiche de rédaction A (niveau 1)

Dessin de mon histoire





Fiche de rédaction B (niveau 1)



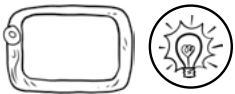
Nom : _____

Titre : _____















Fiche de rédaction B (niveau 1)

Dessin de mon histoire





Fiche de rédaction C (niveau 1)



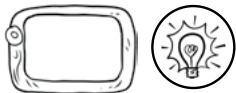
Nom : _____

Titre : _____

















Fiche de rédaction C (niveau 1)



.....
.....
.....
.....
.....

Dessin de mon histoire

.....

.....



Fiche de rédaction D (niveau 1)



Nom : _____

Titre : _____

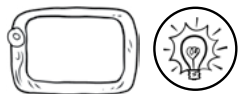
















Fiche de rédaction D (niveau 1)



Dessin de mon histoire



Fiche de rédaction E (niveau 1)



Nom : _____

Titre : _____



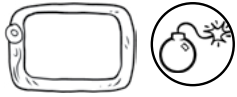


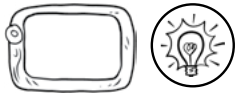


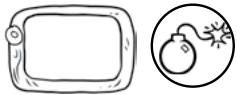


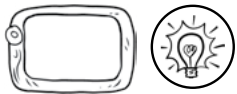


Fiche de rédaction E (niveau 1)













Fiche de rédaction E (niveau 1)

Dessin de mon histoire



Fiche de rédaction F (niveau 1)



Nom : _____

Titre : _____









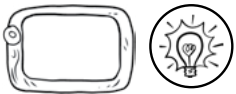




Fiche de rédaction F (niveau 1)







Dessin de mon histoire



Fiche de rédaction G (niveau 2)



Nom : _____

Titre : _____







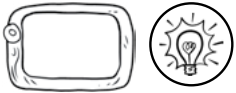




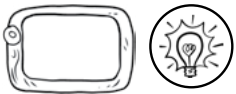




Fiche de rédaction G (niveau 2)





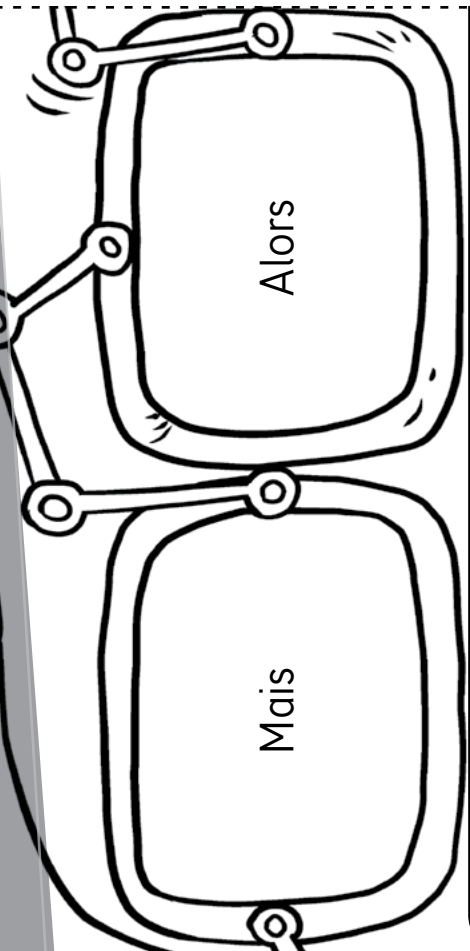






Fiche de rédaction G (niveau 2)

Dessin de mon histoire



Mais

Alors

Ne pas avoir
d'ailes.



Demander l'aide
d'une créature
magique.



Dans
une grotte



Au temps
des dinosaures



Voler dans
le ciel.



Arthur,
le dinosaure

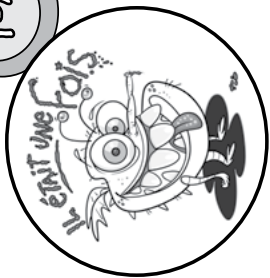


AU DÉBUT

MON PLAN D'ÉCRITURE

Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.



Cependant

Ne pas savoir
comment voler
avec ses
nouvelles ailes.



AU MILIEU

Le rêve d'Arthur



Écris l'histoire que tu as inventée.

Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

À LA FIN

Il était une fois

Mais

Alors

Un beau matin

Dans une forêt

Ne pas avoir
un ingrédient :
du caca
de crapaud.

Chercher du caca
de crapaud dans
la forêt.

Rita, la sorcière

Faire une potion
magique.

Ajoute des éléments dans la machine pour inventer
une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases
des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter
les idées.

AU DÉBUT

MON PLAN D'ÉCRITURE

Nom : _____



Tout à coup

Se perdre
dans la forêt.

AU MILIEU

La potion de Rita



Écris l'histoire que tu as inventée.

Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

À LA FIN

Il y a très
longtemps

Soudain

Le soir de
l'Halloween

Dans un petit
village

Rencontrer
un loup-garou.

Eva et Amy

Faire la chasse
aux bonbons.

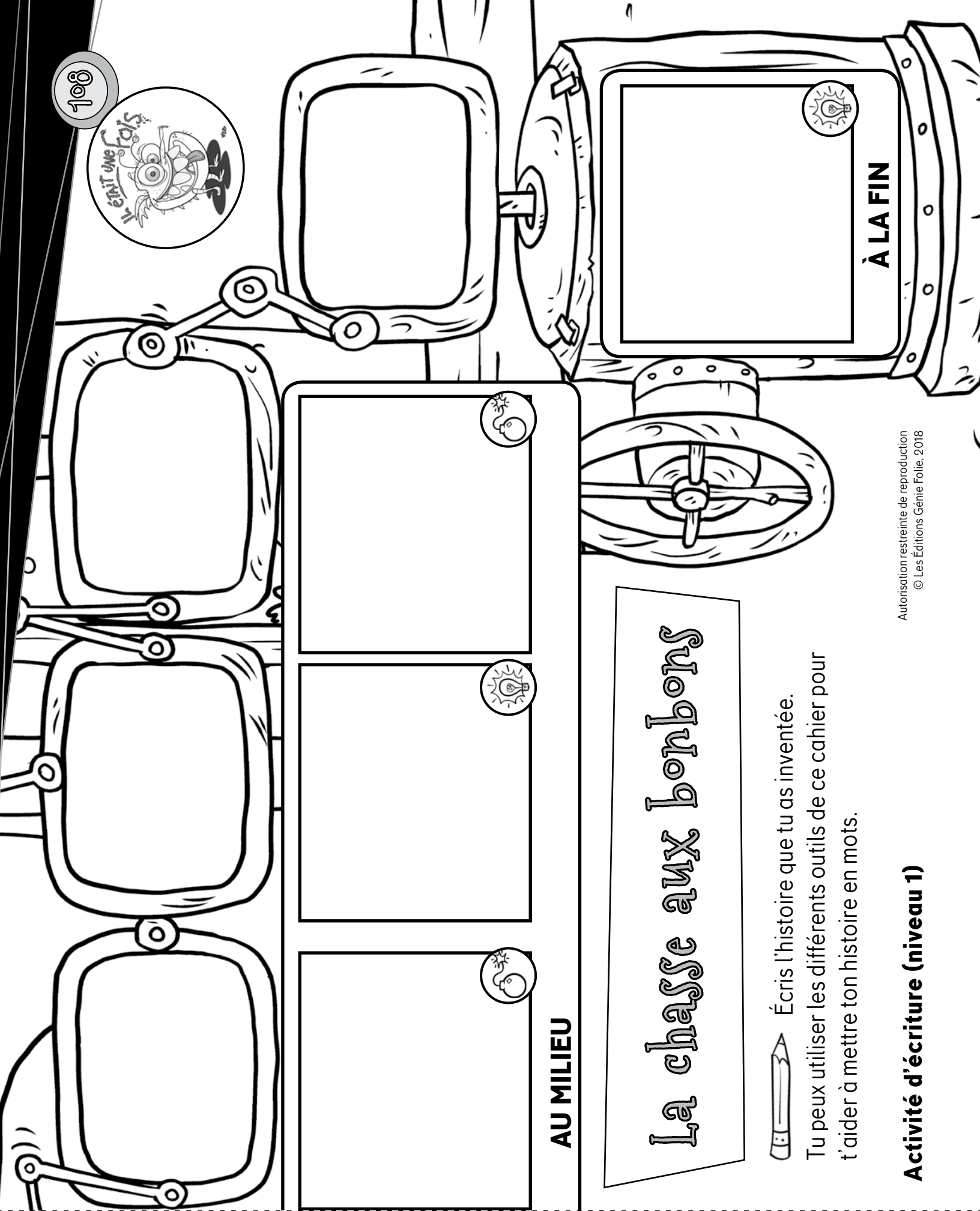
AU DÉBUT

MON PLAN D'ÉCRITURE

Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.

Nom : _____



AU MILIEU

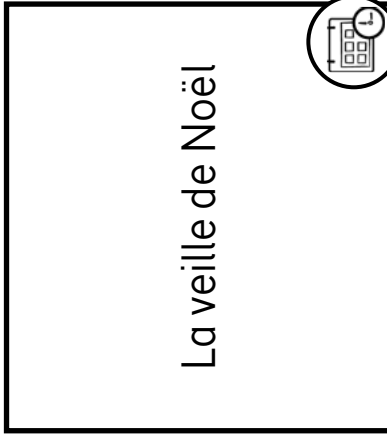
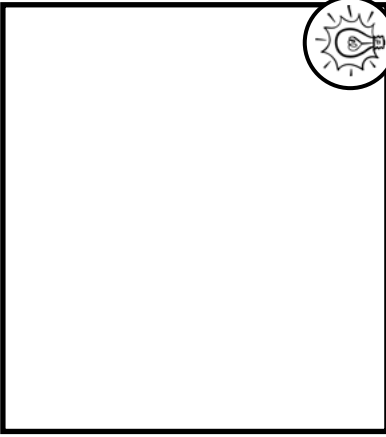
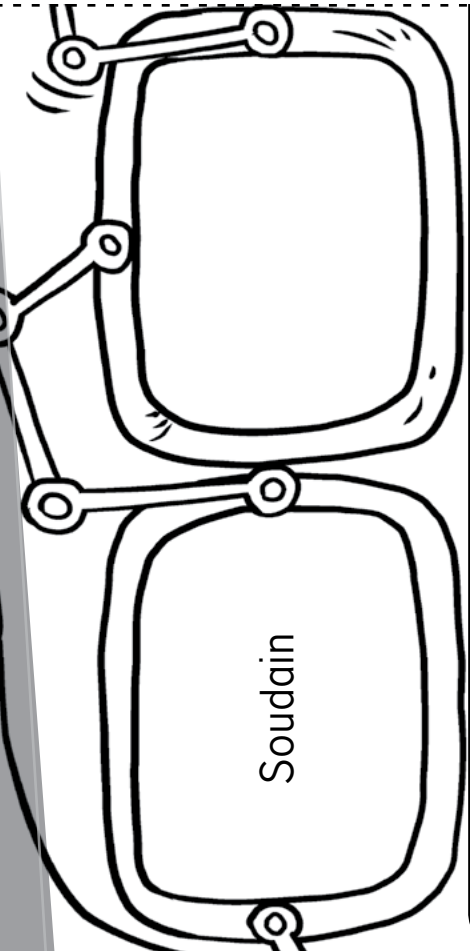
La chasse aux bonbons



Écris l'histoire que tu as inventée.

Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

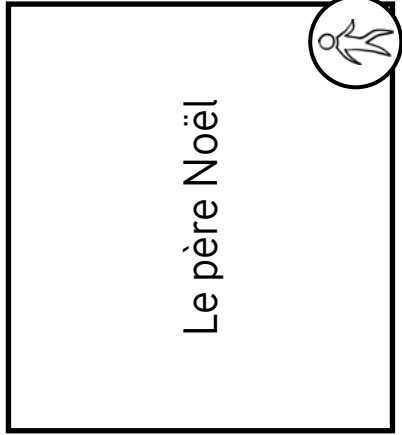
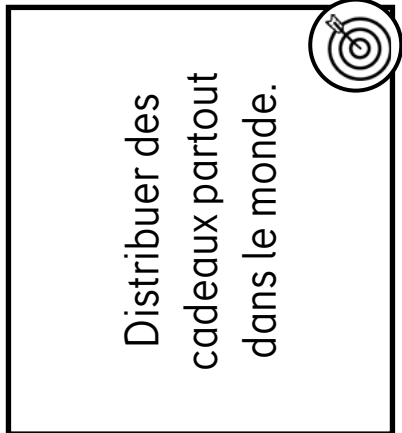
Activité d'écriture (niveau 1)



MON PLAN D'ÉCRITURE

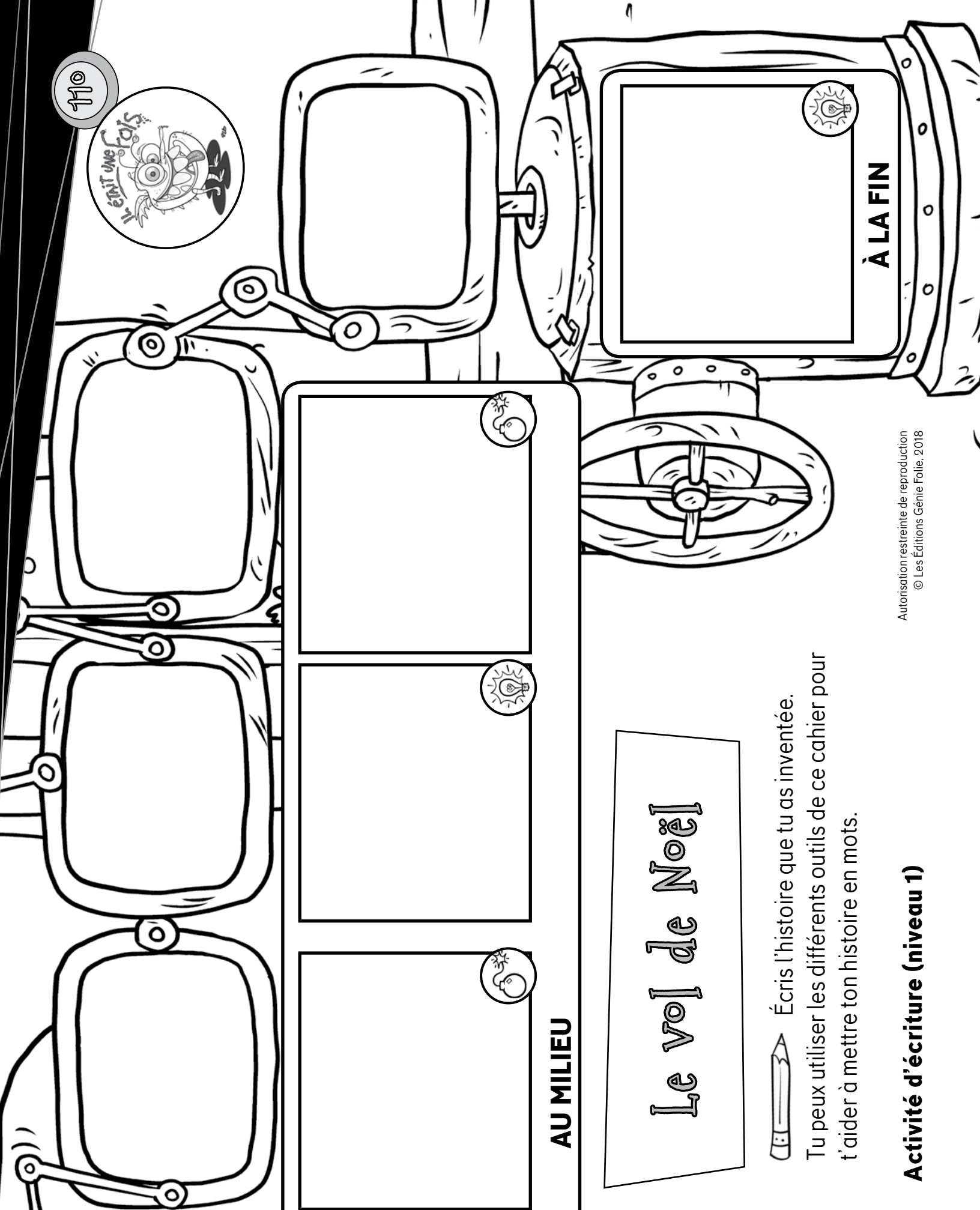
Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.



AU DÉBUT

Nom : _____



AU MILIEU

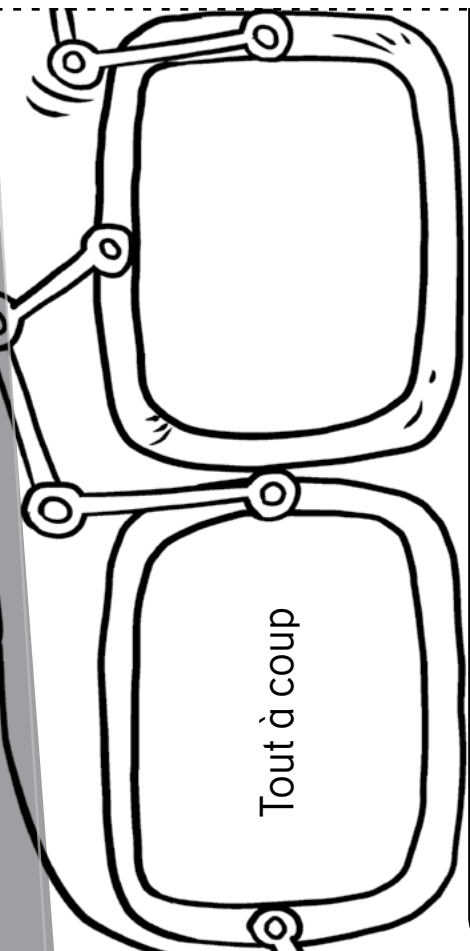
Le vol de Noël



Écris l'histoire que tu as inventée.

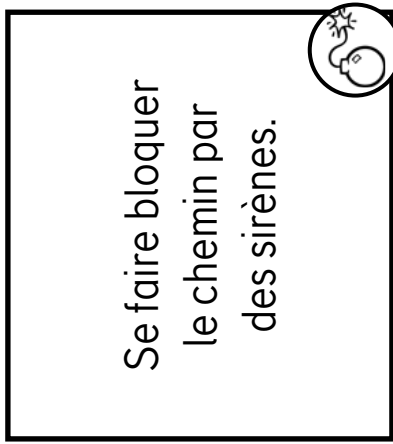
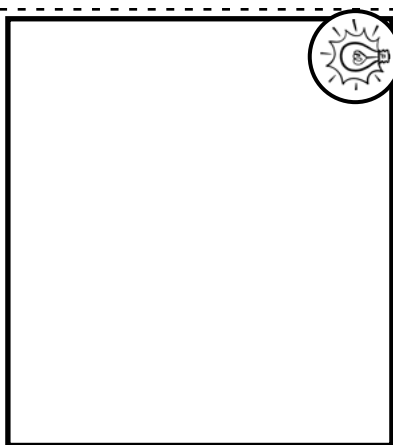
Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

Activité d'écriture (niveau 1)

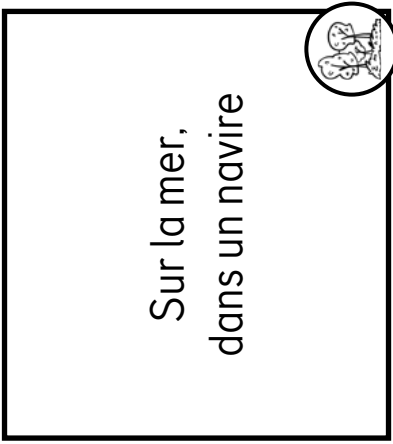


Il y a très
longtemps

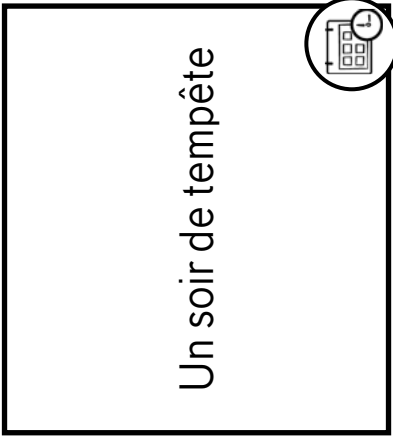
Tout à coup



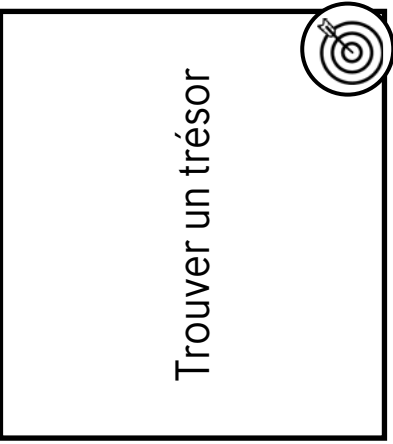
Se faire bloquer
le chemin par
des sirènes.



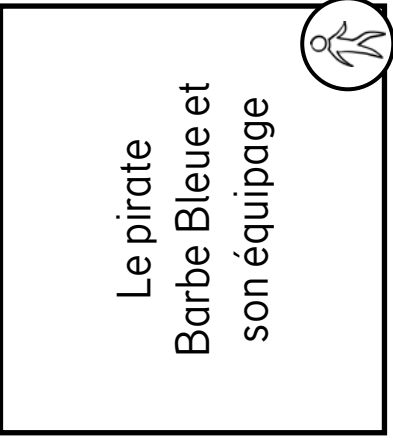
Sur la mer,
dans un navire



Un soir de tempête



Trouver un trésor



Le pirate
Barbe Bleue et
son équipage

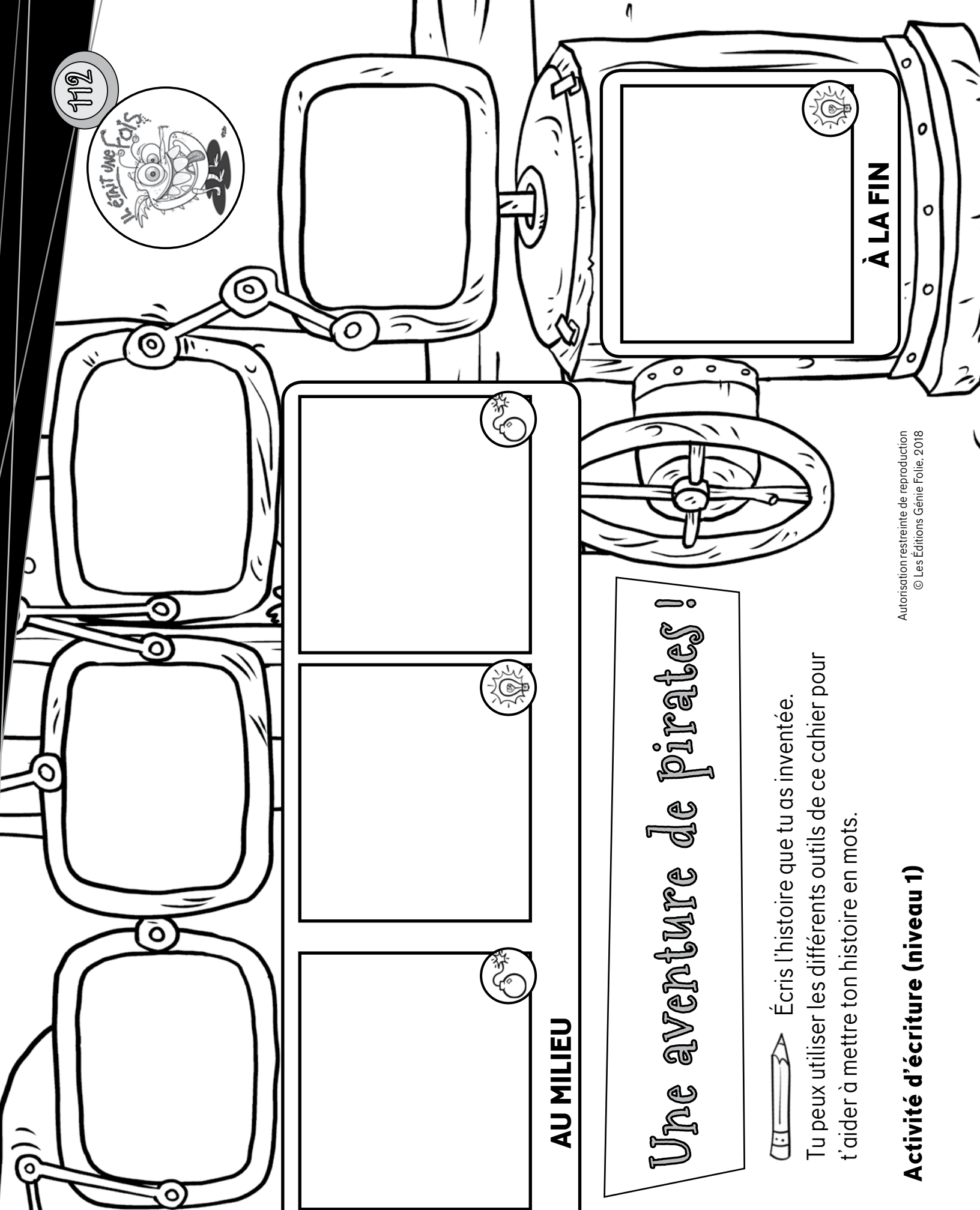
AU DÉBUT

MON PLAN D'ÉCRITURE

Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.

Nom : _____



AU MILIEU

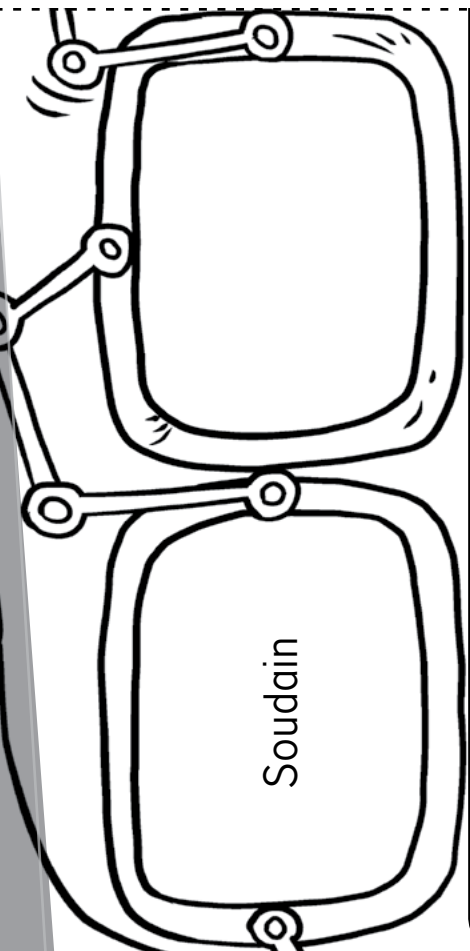
Une aventure de pirates !



Écris l'histoire que tu as inventée.

Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

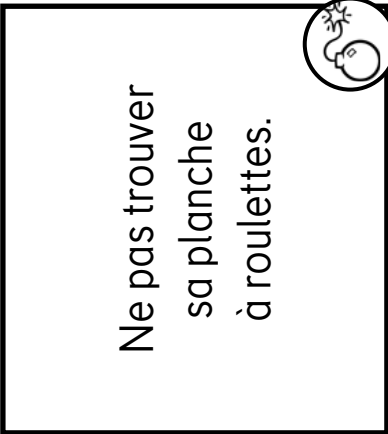
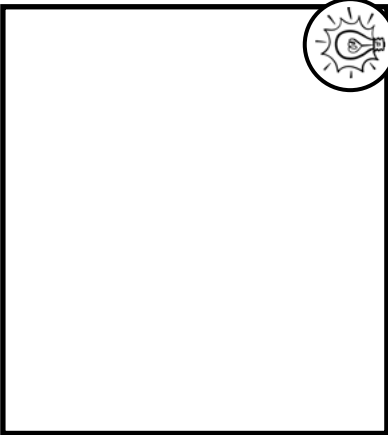
Activité d'écriture (niveau 1)



Soudain



Au tout début



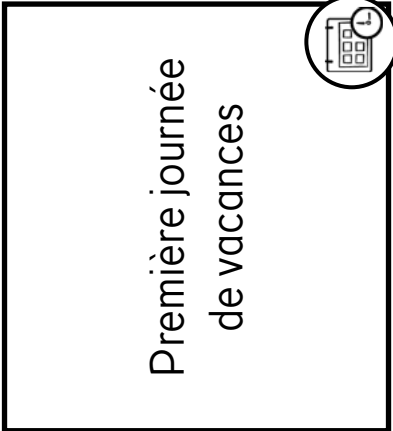
Ne pas trouver sa planche à roulettes.



Élément déclencheur



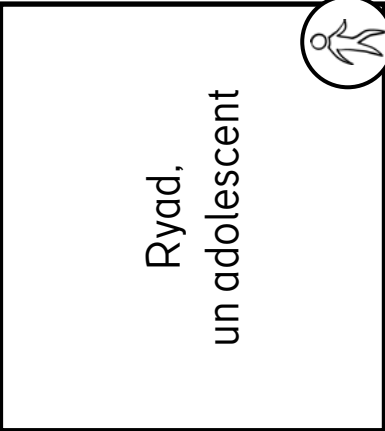
Dans un appartement, en banlieue



Première journée de vacances



Aller faire de la planche à roulettes.



Ryad, un adolescent



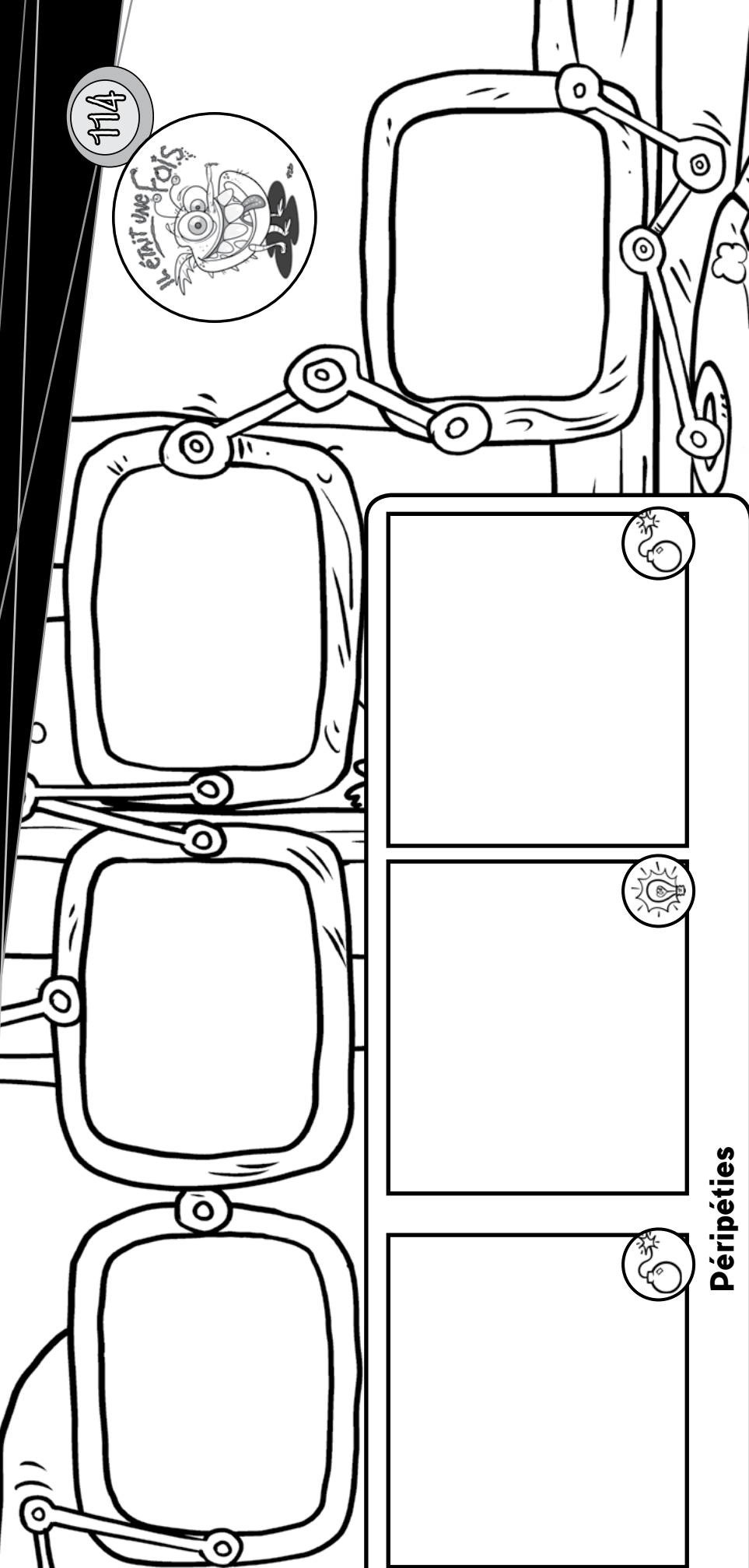
Situation initiale

MON PLAN D'ÉCRITURE

Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.

Nom :



Péripéties

Une mystérieuse disparition



Écris l'histoire que tu as inventée.

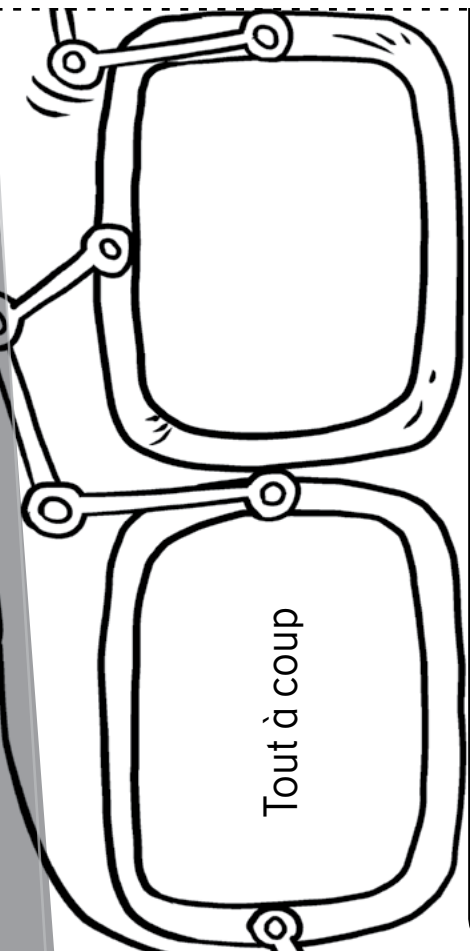
Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.



Dénouement

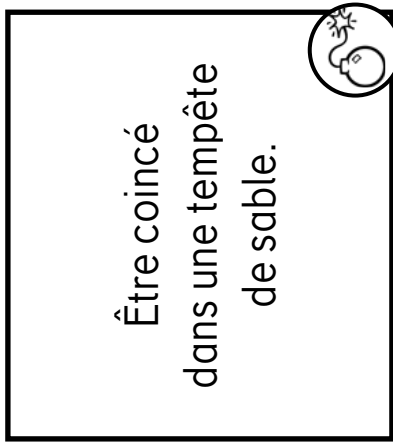
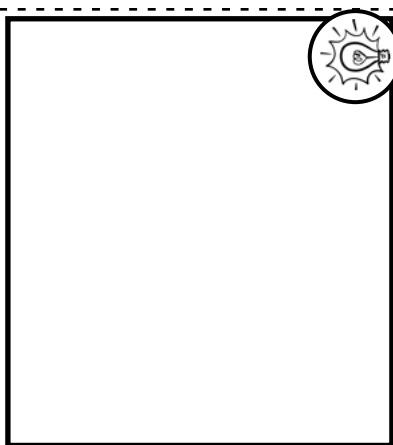


Situation finale



Il était une fois

Tout à coup



Être coincé
dans une tempête
de sable.

Élément déclencheur

MON PLAN D'ÉCRITURE

Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

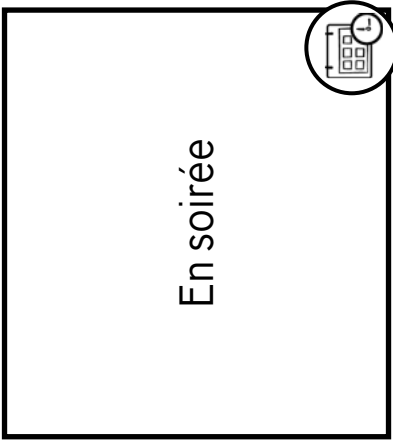
- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.



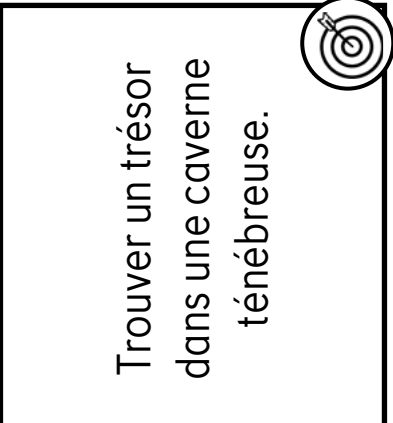
Il était une fois



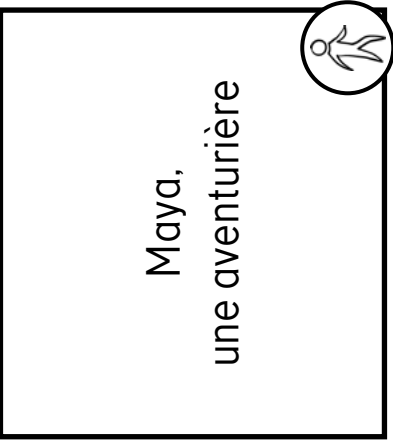
Dans le désert,
en Égypte



En soirée



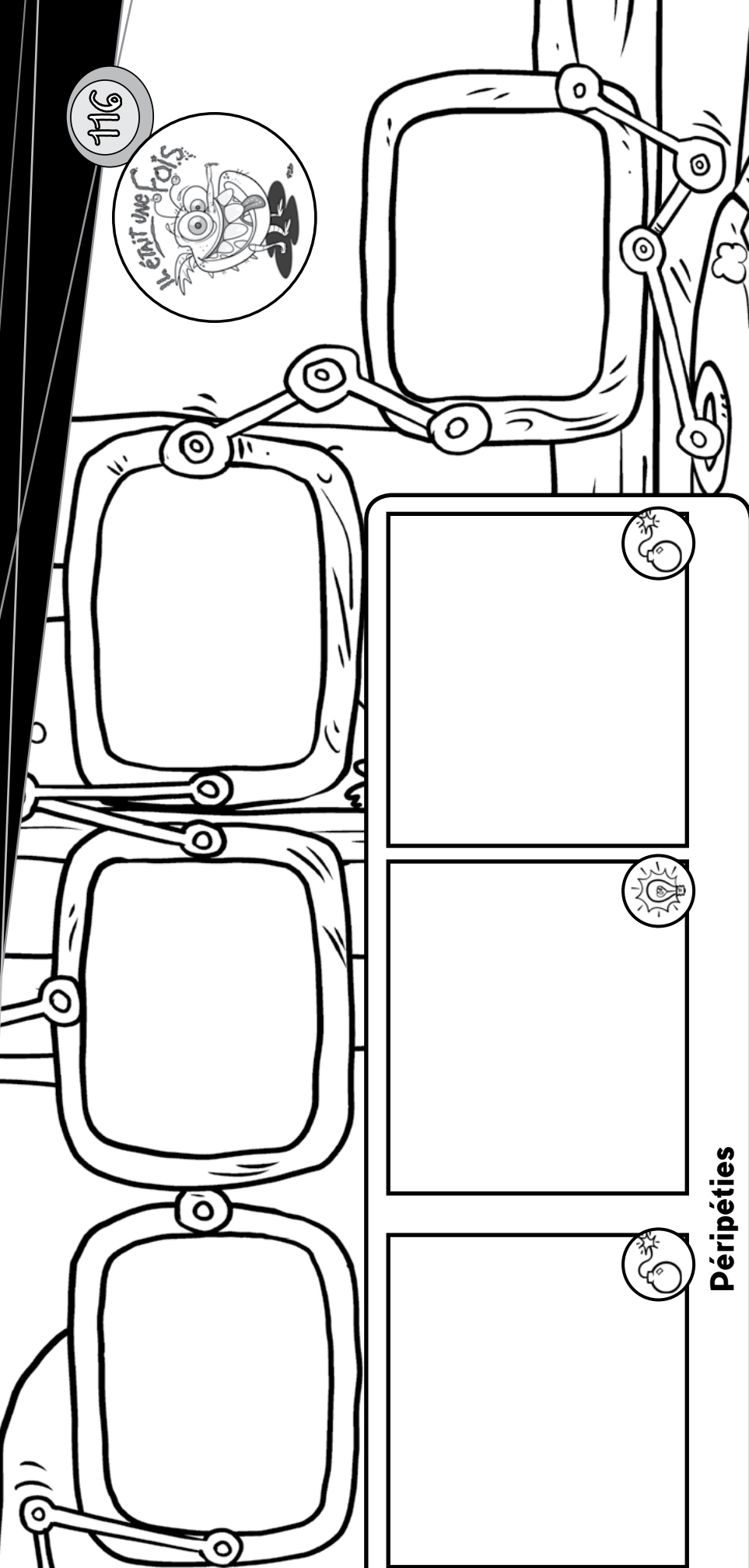
Trouver un trésor
dans une caverne
ténébreuse.



Maya,
une aventurière

Situation initiale

Nom :



Péripéties

La tempête de sable



Écris l'histoire que tu as inventée.

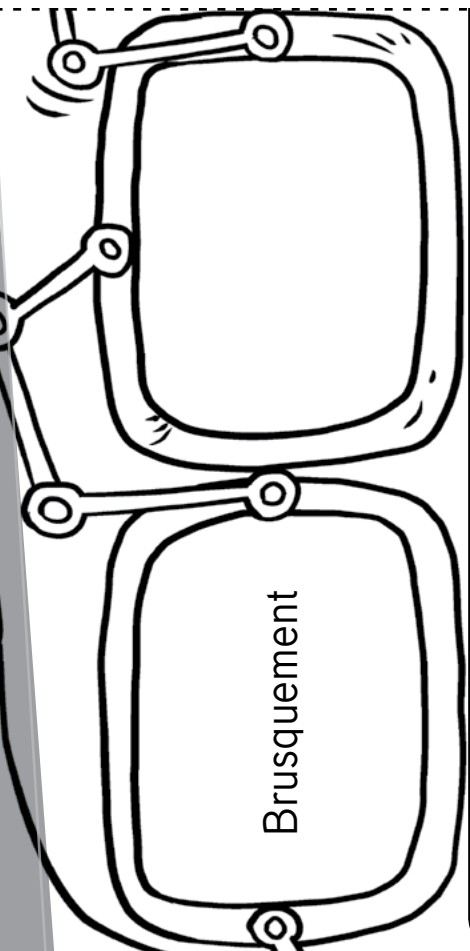
Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

Dénouement



Situation finale





Cette nuit-là

Brusquement

Pendant
la nuit

Au centre-ville



Un superhéros



Sauver un chat
coincé sur le toit
d'un gratte-ciel.



Situation initiale

Perdre ses
superpouvoirs
de façon
inexpliquée.



Élément déclencheur



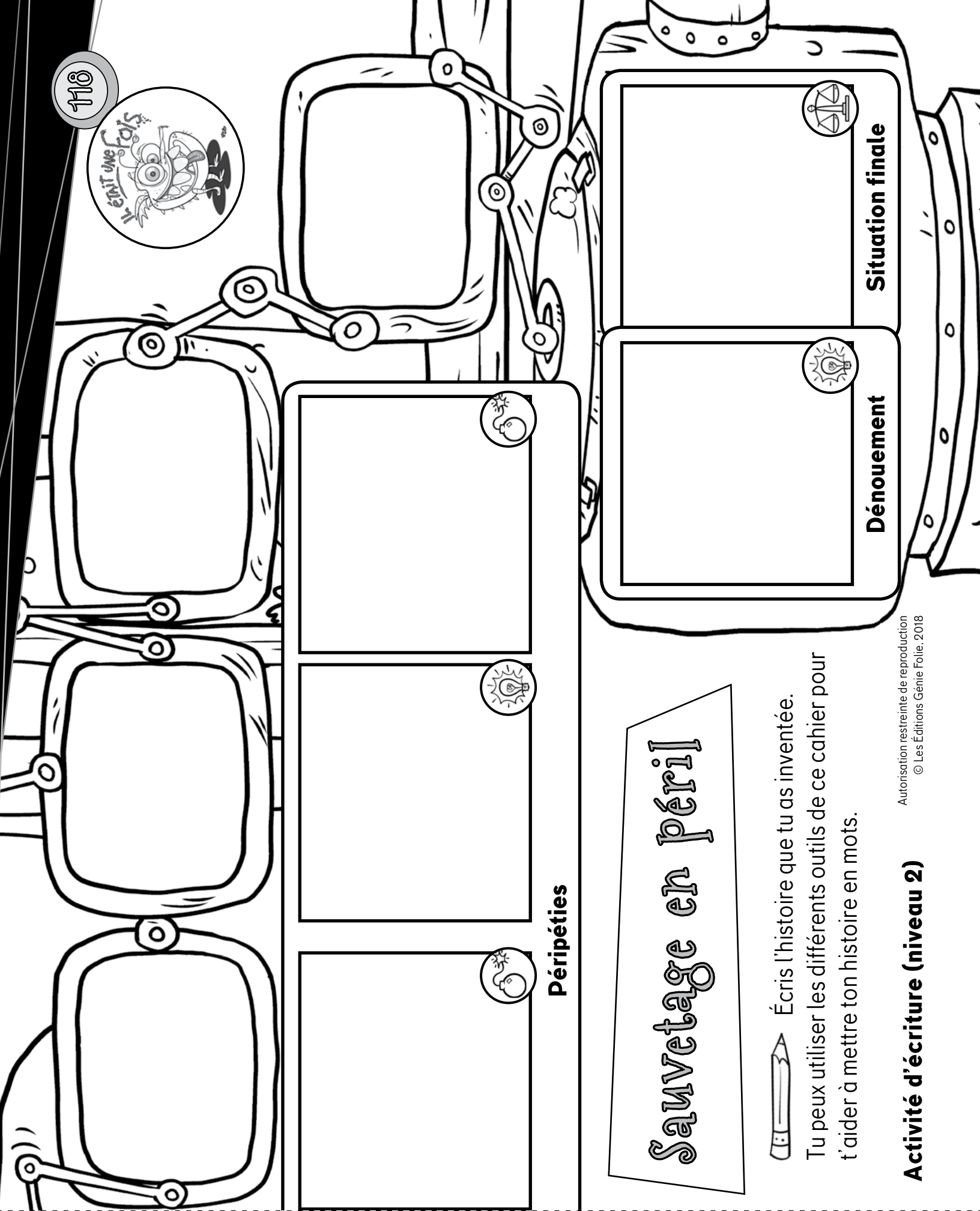
MON PLAN D'ÉCRITURE

Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.

Nom :

K'ÉCRIT UNE FOIS



Péripéties

Sauvetage en péril



Écris l'histoire que tu as inventée.

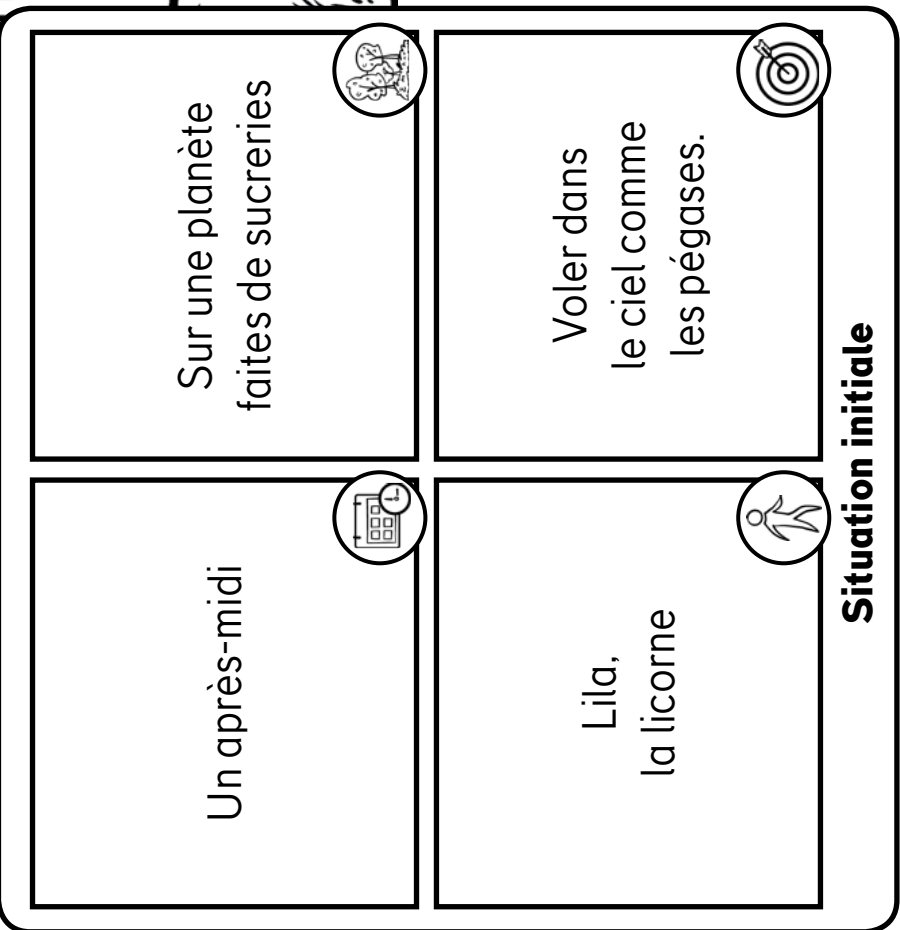
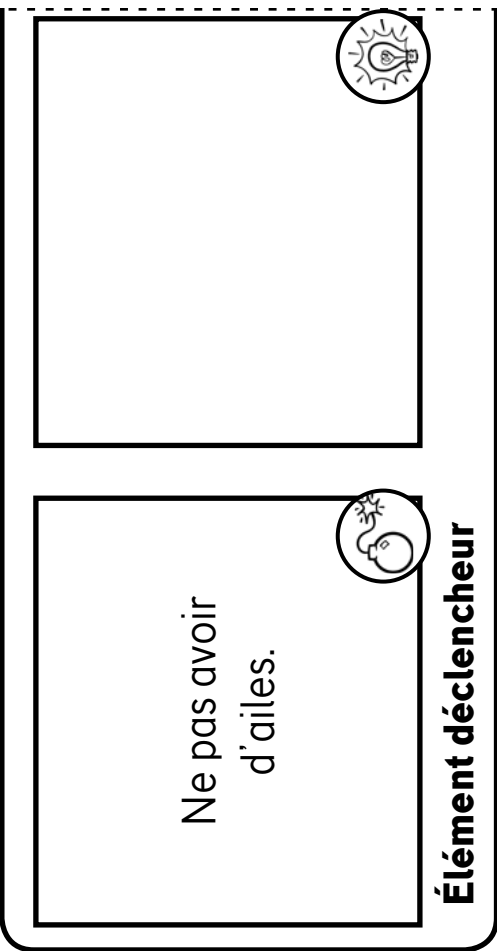
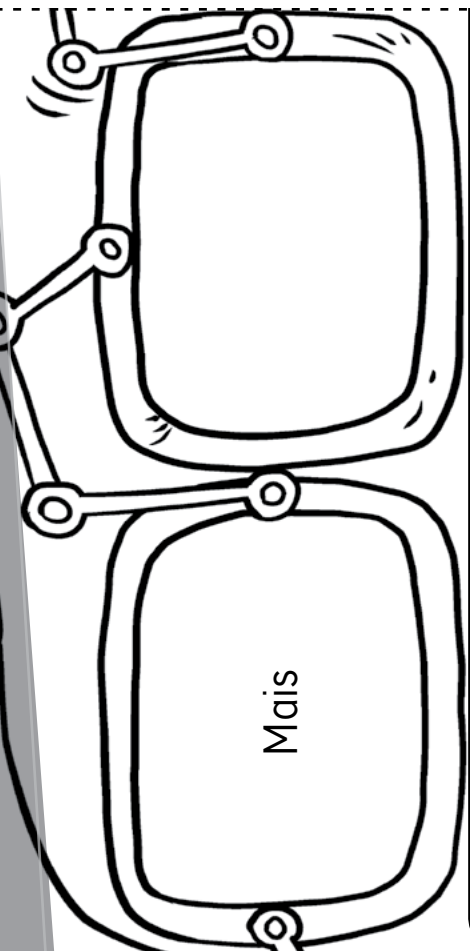
Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

Dénouement



Situation finale



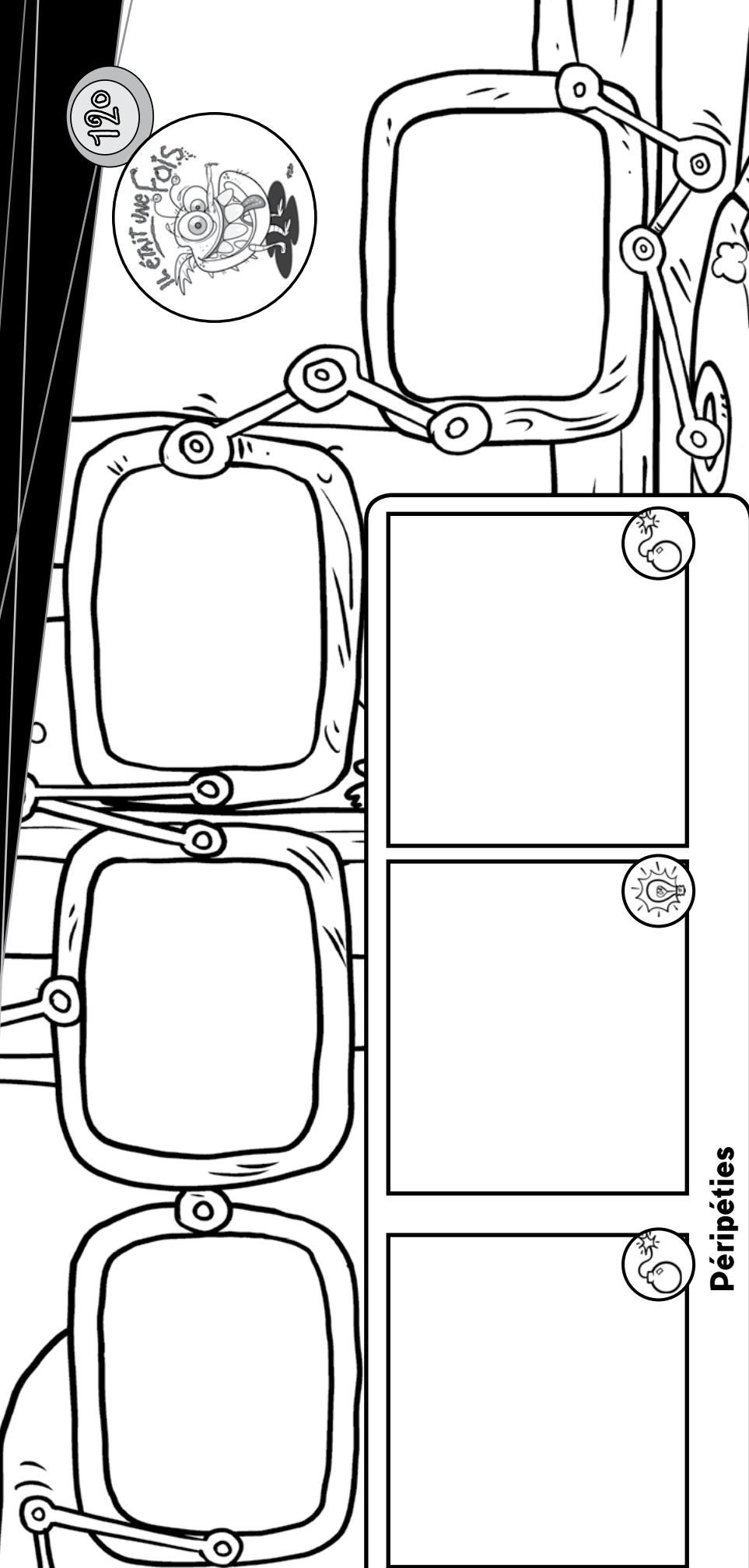


MON PLAN D'ÉCRITURE

Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.

Nom :



Péripéties

Le rêve de Lila



Écris l'histoire que tu as inventée.

Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

Dénouement



Situation finale



Il y a de cela
très longtemps

Soudain

Une semaine
avant Noël

Au royaume
du père Noël

Découvrir que
les lutins planifient
de distribuer
eux-mêmes
les cadeaux.

Le père Noël

Terminer
les préparatifs de
la distribution
de cadeaux.

Élément déclencheur

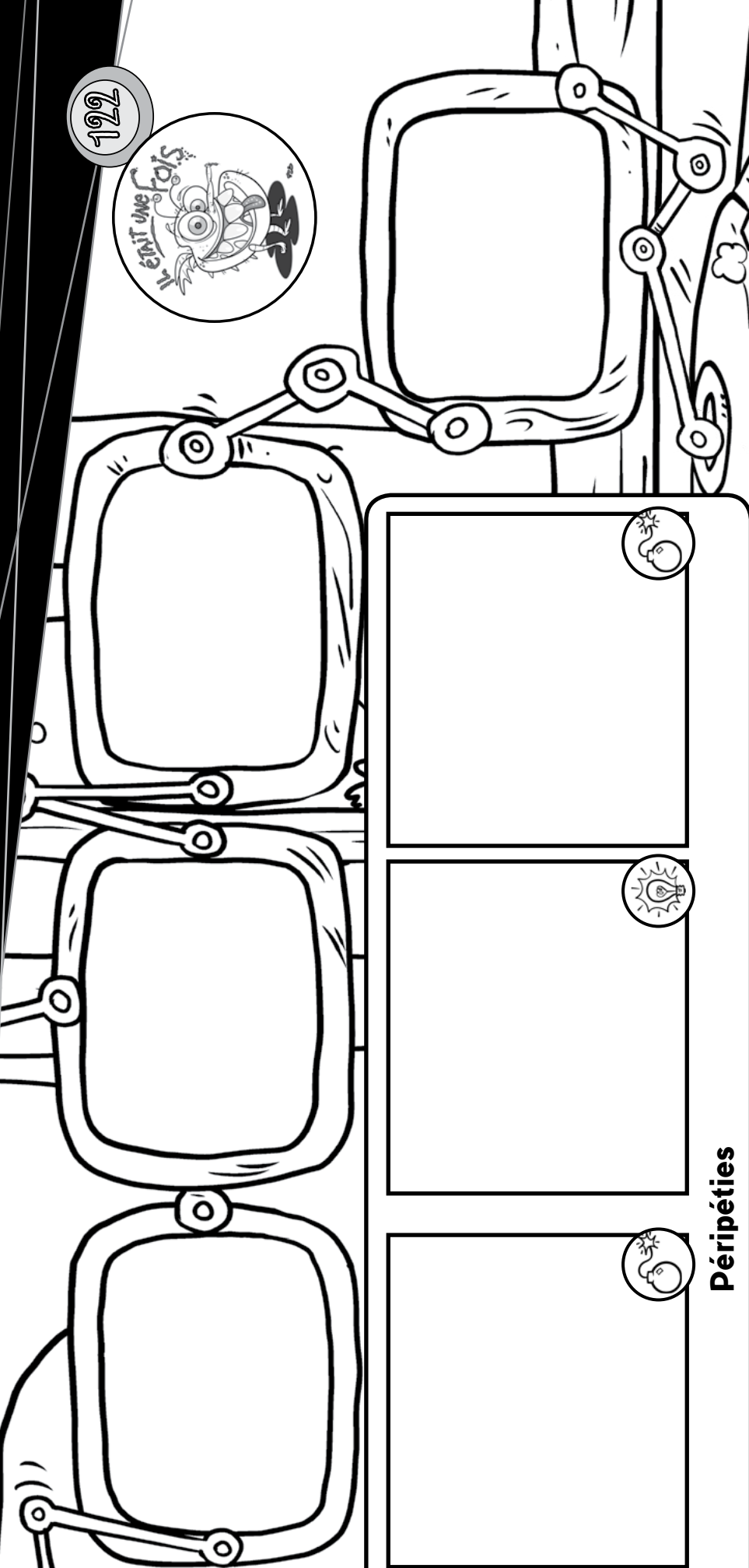
MON PLAN D'ÉCRITURE

Ajoute des éléments dans la machine pour inventer une histoire.

- ◆ Écris ou dessine tes idées dans les cases des constituants du récit.
- ◆ Écris des mots dans les chainons pour connecter les idées.

Situation initiale

Nom :



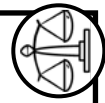
Le plan des Intins



Écris l'histoire que tu as inventée.

Tu peux utiliser les différents outils de ce cahier pour t'aider à mettre ton histoire en mots.

Situation finale



Dénouement



Péripéties





**Dannie Pomerleau
et Amy Richard**

**Activités et
outils progressifs
et gradués**

Ce cahier contient (123 pages) :

Des idées pour inspirer

- ◆ Personnages
- ◆ Lieux
- ◆ Temps
- ◆ Quêtes
- ◆ Problèmes
- ◆ Solutions

Des mots et des outils pour exprimer et pour décrire

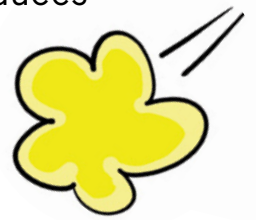
- ◆ Caractéristiques physiques et psychologiques de personnages
- ◆ Caractéristiques physiques de lieux
- ◆ Marqueurs de relation et organisateurs textuels
- ◆ Adverbes modificateurs de sens

Des outils pour planifier

- ◆ Tempêtes d'idées par thème
- ◆ Schémas de personnages
- ◆ Schémas de lieux
- ◆ Plans de récit

Des outils et des activités pour écrire

- ◆ Feuilles de rédaction graduées avec pictogrammes
- ◆ 10 activités d'écriture de récits



Découvrez l'univers de Récitus, une créature loufoque à l'imagination débordante ! La collection « Il était une fois » propose des livres, des jeux et du matériel reproductible progressifs et gradués qui ciblent l'organisation et la cohérence du texte, du 1^{er} au 3^e cycle du primaire. Avec l'aide de Récitus et de ses outils, les élèves acquerront les connaissances propres à la grammaire du texte et développeront les processus essentiels pour écrire un récit.

ISBN 978-2-924783-87-0



9 782924 783870

**Découvrez aussi les autres jeux de
la collection « Il était une fois » !**

www.geniefolie.com

