

Festival de littérature genèse

Fiche d'aide à l'usage des enseignants

Cycle 3

Titre : Une histoire dont vous êtes le héros

Définition

Les livres-jeux souvent appelés **livres dont vous êtes le héros** sont un genre de romans ayant pour caractéristique d'être interactifs, le déroulement de l'histoire dépendant des choix du lecteur.

Il s'agira d'écrire un récit imaginaire de l'œuvre choisie (un petit livret de 12 vignettes) dans lequel chaque lecteur cherchera une issue.

Connaissances et compétences associées (Programmes vigueur en 2020)

Comprendre un texte littéraire et se l'approprier :

- Etre capable de s'engager dans une démarche progressive pour accéder au sens
- Etre capable d'identifier les principaux genres littéraires et de repérer leurs caractéristiques majeures

Rédiger des écrits variés :

- Mettre en œuvre une démarche de rédaction de textes : convoquer un univers de référence, un matériau linguistique, trouver et organiser des idées, élaborer des phrases, les enchaîner avec cohérence, élaborer des paragraphes ou d'autres formes d'organisation textuelles
- Mobiliser ses connaissances sur la langue

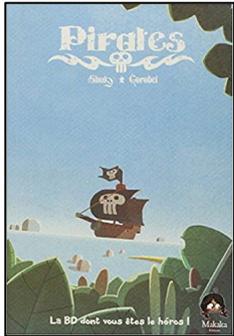
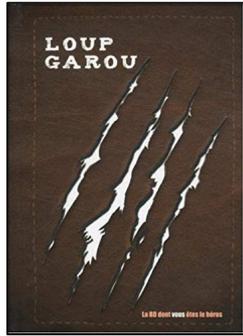
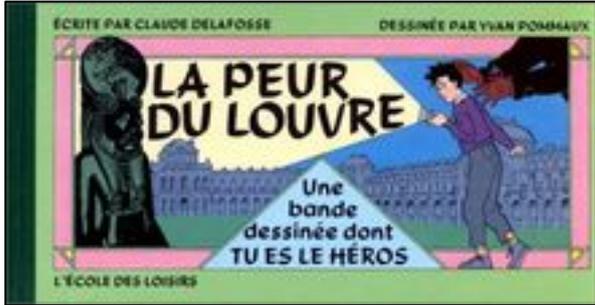
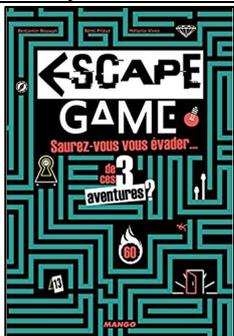
Enrichir le lexique :

- Enrichir son lexique par la lecture, en lien avec le programme de culture littéraire et artistique
- Savoir réutiliser à bon escient le lexique appris à l'écrit et à l'oral

Guide de lecture écriture

➤ **En amont : lecture en classe de livres dont vous êtes le héros.**

- Déterminer le fonctionnement du livre
- Résoudre l'épreuve proposée par le livre : individuellement, ou à deux

		
<p>Pirates-Journal d'un héros Shuky</p>	<p>Loup Garou – La BD Dont vous êtes le héros Moon</p>	<p>La peur du Louvre Yvan Pommaux</p>
		
<p>Escape Game Rémi Prieur, Benjamin Bouwyn et Mélanie Vives</p>	<p>50 surprises au château Fort JL Bizien et E. Chaunu</p>	<p>La princesse attaque Delphine Chedru</p>

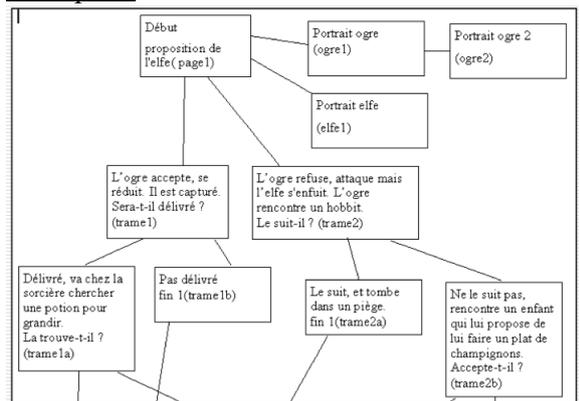
➤ **Déterminer les règles de fonctionnement de ce type de livre :**

- Chaque texte a pour obligation de prendre en compte le texte précédent
- Chaque texte doit proposer 2 ou 3 choix au héros pour qu'il puisse continuer l'aventure
- Prévoir le nombre d'étapes, le nombre de sorties, le type de questions
- Prévoir les différentes possibilités pour y parvenir
- Prévoir les différentes possibilités pour ne pas y parvenir

➤ **Ecrire le story-board :** l'organisation de l'ensemble des pages hiérarchisées

Il va permettre de visualiser le plan du récit, les modes de navigation d'une page à l'autre.

Exemple :



Guide de lecture écriture

L'écriture du story-board peut se faire en petits groupes.

La mutualisation permettra d'observer la cohérence de l'ensemble des pages et la pertinence des propositions afin d'aboutir à une production collective.

Quelques ouvrages et sites en référence :

- **Apprendre à mieux écrire**, Françoise Picot et Anne Popet – Editions Nathan

- **Le récit interactif**

http://inspectionvanord.etab.ac-lille.fr/files/2015/11/Recit_Interactif.pdf

- **Lire, écrire et dessiner à l'aide d'outils numériques**

<https://www.reseau-canope.fr/atelier-val-d-oise/votre-atelier-canope/edition-et-production-transmedia/article/le-livre-dont-vous-etes-le-heros>

- **Visite-Jeu « La visite dont vous êtes le héros » Musée du Quai Branly**

<http://quaibrantly.fr/fr/informations-pratiques/aller-plus-loin/visites-et-ateliers/visites-guidees/details-de-levenement/e/visite-jeu-la-visite-dont-vous-etes-le-heros-38325/>