



PROJET: L'HISTOIRE DE MON HISTOIRE

DÉVELOPPER L'ESTIME DE SOI ET LA CONFIANCE EN SOI PAR LE BIAIS DE L'ÉCRITURE

Pour nous, auteurs et autrices de romans, inventer une histoire est notre tâche principale, notre but ultime. Mais pour y arriver, il faut d'abord mettre plusieurs éléments en place. On peut avoir une idée de départ, mais il faut être capable de la développer jusqu'au bout. Et pour bien exploiter une idée, il faut d'abord songer aux ingrédients de l'histoire : les personnages et leurs quêtes. Ce sont des balises, des points de repère, qui aident à orienter l'évolution du récit. Cette étape préparatoire à l'écriture est essentielle.

Lorsque j'anime des ateliers d'écritures avec des élèves du primaire, j'utilise la création de personnages comme un prétexte pour aborder la question de l'empathie. Ce genre d'activité peut également servir d'outil pour stimuler une réflexion sur l'estime de soi. Dans ce cas, j'opte pour la création d'un personnage d'autofiction ; c'est-à-dire, un personnage fictif, mais inspiré de soi.

L'ACTIVITÉ

Les héros et les héroïnes ont toujours des pouvoirs, des compétences, des aptitudes ou des qualités. Mais pas seulement les héros. Chacun dispose de son propre coffre à outils. On y fait appel pour résoudre des problèmes ou pour relever des défis.

Je vous propose donc un atelier de création de personnage d'autofiction, lequel sera une version augmentée du jeune participant. Le but est de mettre en évidence l'importance des forces individuelles dans le processus de résolution de problème.

En somme : créez un personnage, nommez ses « pouvoirs » et dites-nous comment il s'en sert pour surmonter les épreuves!

LES OBJECTIFS

- ✓ Identifier ses propres forces et le potentiel de celles-ci.
- ✓ Développer une capacité à résoudre des problèmes.
- ✓ Développer l'estime de soi et la confiance en soi.
- ✓ Apprendre ou consolider les notions liées à la construction d'une histoire : personnages, quête et schéma narratif.

LES ÉTAPES

1 Discussion et réflexion

- A) Demandez au jeune participant de vous dire quelles sont les plus belles qualités à ses yeux (voir la liste d'exemples en annexe).
- B) Pourquoi ces qualités sont-elles belles ?
- C) Qui possède de telles qualités dans son entourage ?
- D) Demandez au jeune participant de préciser ce qu'est un problème. Qu'est-ce qu'une difficulté à surmonter ?

2 Exemples de personnages

- A) Demandez au jeune participant de nommer un personnage de roman ou de film qu'il ou elle préfère.
- B) Quelles sont les forces de ce personnage ?
- C) Quelles difficultés doit-il affronter ?
- D) Comment réussit-il à surmonter les épreuves ?

3 Choix de la quête et énumération des qualités

- A) Demandez au jeune participant de réfléchir à trois difficultés, défis, épreuves ou problèmes qu'il a déjà eu à surmonter.

Les trois épreuves choisies sont :

Demandez au jeune participant de nommer au moins cinq des qualités qu'il possède et qui lui ont permis de résoudre ses problèmes.

Les cinq qualités choisies sont :

- B) Dans le tableau ci-dessous, inscrivez les qualités correspondant aux épreuves.
Réfléchissez ensuite aux moyens utilisés pour résoudre chaque problème.

Problèmes	Qualités	Moyens utilisés pour résoudre le problème

- C) Demandez au jeune participant de choisir parmi les trois possibilités de problèmes ou d'épreuves celle qui l'inspire le plus et qui pourrait faire une bonne histoire.

4 Création du personnage d'autofiction

- A) Le moment est venu d'ajouter un peu de fiction dans tout ça. Il faut maintenant augmenter un peu la réalité. Avec le jeune participant, reprenez les cinq qualités choisies précédemment et demandez-lui de les amplifier afin de créer un « pouvoir ». Il s'agit de transformer une notion plutôt abstraite (qualité) en un potentiel plus concret (pouvoir d'action).

Qualités	Pouvoirs
Exemple : Créatif	Développe des outils, crée des machines ou invente des plans
Exemple : Convaincant, persuasif	Ensorcelle son interlocuteur par ses idées et ses paroles afin de s'en faire un allié, de le délivrer ou de s'évader.
1-	
2-	
3-	
4-	
5-	

- B) Puisqu'un personnage ne se réduit pas à ses qualités, demandez au jeune participant de développer davantage son héros ou son héroïne. Chaque idée, même les détails infimes, peuvent servir. Plus on en sait sur un personnage, plus il est crédible, plus grand est le contrôle exercé.

Catégories d'informations	Exemples de renseignements
Traits généraux	Aime dormir, hyperactif, chanteuse préférée, peu d'appétit, repas favori
Apparence physique	Couleurs des yeux, des cheveux, taille, signes distinctifs (grains de beauté, taches de rousseurs)
Entourage et famille	Membres de la famille, amis et amies, animaux de compagnie
Intérêts et passions dessin, science	Sports, lecture, jeux vidéos, instruments de musique, cuisine,

5 Résumé de l'histoire

Aidez le jeune participant à développer son histoire en fonction des étapes du schéma narratif. Il n'est pas nécessaire d'utiliser tous les éléments qui ont été mentionnés aux étapes précédentes, mais l'histoire doit quand même inclure une ou plusieurs qualités (ainsi que le pouvoir qui lui est associé), le tout s'inscrivant dans un processus de résolution de problème. Il est toujours possible de changer d'idée ou d'en ajouter de nouvelles en cours d'écriture.

En quelques phrases brèves (entre une et cinq), résumez chaque étape.

✓ La situation initiale

C'est le début de l'histoire. Les personnages sont présentés. On donne des renseignements sur ces personnages et sur la façon dont ils vivent. La situation est normale; il ne se passe rien de spécial, rien de particulier à signaler. Mais cela va bientôt changer...

✓ L'élément perturbateur (Le fameux problème!)

Un événement vient perturber le cours des choses: il arrive quelque chose; un problème se présente au personnage. Un élément déclenche l'histoire. La situation n'est plus tout à fait normale.

✓ Les péripéties (Les qualités commencent à être utilisées comme outils)

Les péripéties sont les événements ou les aventures provoquées par l'élément perturbateur. Le personnage tente de mettre en place des solutions pour régler le problème, mais cela ne fonctionne pas comme prévu. Il lui faut se retrousser les manches et recommencer. Sans péripétie, une histoire n'en est plus vraiment une; elle sera très courte et ennuyante. Les péripéties servent à mettre du piquant et à ajouter de l'intérêt au récit.

✓ L'élément de résolution – aussi appelé point culminant ou climax (grâce aux qualités personnelles du héros ou de l'héroïne, le problème est résolu)

Après s'être heurté à toutes ces difficultés, le personnage trouve la solution à son problème. C'est le point culminant de l'histoire. Cette scène doit être surprenante, grandiose, épique, pleine d'action, explosive ou mémorable. En clair, il faut que ce soit le meilleur moment du récit.

✓ La situation finale

C'est la fin de l'histoire. Le personnage revient à une situation semblable à celle du début, mais il est en meilleure posture, ayant surmonté les difficultés.

18
 AGE : 12 ANS
 TAILLE : 5'3
 POIDS : 115 LBS

MIGUEL RACICOT

POSITION : DEFENSEUR
 FORCE : AGILE, PUISSANCE DE FRAPPE, INTENSITE
 DIFFICULTE : NE SAIT PAS GERER SES EMOTIONS

Miguel, 12 ans, enchaîne cartons jaunes et cartons rouges, mettant souvent son équipe dans le trouble jusqu'à la faire perdre. Tout le monde veut l'aider, mais personne ne comprend son problème jusqu'à ce que les entraîneurs percent le mystère...

6 Retour sur l'activité

Pistes pour faire un retour sur l'activité :

- ✓ Le jeune participant n'est pas satisfait de son histoire ? Ce n'est pas un problème. Au contraire ! C'est le signe qu'il est minutieux, perfectionniste, visionnaire, créatif, scrupuleux, sérieux ou intelligent. L'une des plus grandes qualités des créateurs est leur capacité à se remettre en question. Cette activité était une histoire en soi ; elle n'est tout simplement pas terminée. La situation finale reste à écrire.
- ✓ Inviter le jeune participant à nommer l'émotion que cette activité lui a fait vivre. Pourquoi s'est-il senti ainsi ?
- ✓ Il y aura sans doute eu des moments de découragement et des pannes d'inspiration au cours du processus. C'est normal, voire souhaitable. Ces passages à vide incitent les créateurs à se dépasser, à surmonter les difficultés. Comment le jeune participant a-t-il réussi à relever le défi ? Demandez-lui de nommer les qualités (outils) qu'il a utilisées pour résoudre le problème ?

Annexe

Liste d'exemples de qualités personnelles

débrouillard - fiable - courageux – ambitieux - adroit - aventureux · innovateur - observateur - studieux - discipliné - intellectuel - curieux - critique - rationnel - idéaliste - impulsif - créatif - intuitif - imaginatif - expressif - original - spontané - ouvert d'esprit - sociable, a de l'entregent - attentif aux autres - responsable - compréhensif - coopératif - généreux - serviable, dévoué - tolérant - sympathique - entreprenant - fonceur - actif - meneur - dynamique - déterminé - énergique – persévérant - leader, organisateur - persuasif - compétitif - convaincant - méthodique - minutieux - efficace - consciencieux - discret - soigné - ordonné - discipliné - prévoyant - collaborateur – rapide

**Envoyer nous vos œuvres à l'adresse suivante :
info@metropolisbleu.org**