

## DEFI LECTURE

### Projet pédagogique

→ **Projet qui permet d'engager les élèves dans un projet de lecture et d'écriture, individuelle et collectif, par le biais d'une action permettant l'acquisition et la sollicitation des compétences du B2i.**

⇒ Renforcer la compréhension fine par la conduite d'activités autour du dire, du lire et de l'écrire

- inciter les enfants à lire de nombreux livres variés (LIRE)
- favoriser les échanges dans la classe (DIRE)
- mettre les enfants en situation d'écriture (ÉCRIRE)

#### Principe

Plusieurs classes de plusieurs écoles se défient et s'affrontent en se posant mutuellement des questions sur un livre ou un lot de livres: Ce positionnement s'effectuera par un scénario numérique à l'aide de Didapages et de Hotpotatoes.

#### Le défi lecture vise à amener les élèves

- ⇒ à lire pour le plaisir, plaisir de découvrir, de partager, d'échanger, de rencontrer
- ⇒ à donner envie d'ouvrir un livre, de le feuilleter, de rêver
- ⇒ à inciter à lire des œuvres complètes
- ⇒ à produire des écrits dans le cadre d'une action –jeu collective.
- ⇒ à utiliser des technologies usuelles de l'information et de la communication

Il a pour **objectifs** la mise en œuvre des programmes 2008 et l'acquisition des compétences du socle commun.

Favoriser la maîtrise de la langue :

- Développer entraîner et renforcer les compétences du lire / écrire / parler

Construire la culture humaniste à partir d'une vision ouverte sur le monde :

La littérature permet de mobiliser des savoirs sur le monde, elle pose des questions de société, elle invite à la réflexion, elle enrichit les émotions, elle ouvre sur le monde.

- Construire des repères culturels en mobilisant l'ensemble des champs disciplinaires
- Développer l'imaginaire et l'esprit critique
- Exploiter les technologies de la communication

Inscire les apprentissages dans un projet qui leur donne du sens

- Créer des situations de coopération qui participent à promouvoir un comportement citoyen responsable et solidaire

Utiliser les TUIC

- S'appropriier un environnement informatique de travail
- Adopter une attitude responsable
- Créer, produire, traiter, exploiter des données
- S'informer, se documenter
- Communiquer, échanger

**Compétence 1 / Palier 1**  
**Langue orale**  
 -s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.  
 -participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.  
**Lecture**  
 - dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court.  
 - lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions.  
 - lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus.  
 -lire seul et écouter des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge.  
**Ecriture**  
 - Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court.  
**Vocabulaire**  
 Utiliser des mots précis pour s'exprimer.

**Compétence 6 / Palier 1**  
 - respecter les autres et les règles de la vie collective.

**Compétence 7 / Palier 1**  
 - s'impliquer dans un projet individuel ou collectif.

**Compétence 4 / Palier 1**  
 - commencer à s'approprier un environnement numérique.

**DEFI LECTURE**

**Compétence 4 / Palier 2**  
 Produire un document numérique : texte, image, son.

**Compétence 1 / Palier 2**  
 - s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis ;  
 - prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté  
 - répondre à une question par une phrase complète à l'oral comme à l'écrit  
 - prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue  
 - lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte  
 - repérer dans un texte des informations explicites ;  
 - inférer des informations nouvelles (implicites)  
 - utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux le comprendre  
 - effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia)  
 -rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire  
 - comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient  
 - orthographier correctement un texte simple de dix lignes, lors de sa rédaction ou de sa dictée, en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire ainsi qu'à la connaissance du vocabulaire

**Compétence 6 / Palier 2**  
 - respecter les règles de la vie collective.  
 - respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons.

**Compétence 7/ Palier 2**  
 -respecter des consignes simples en autonomie.  
 - être persévérant dans toutes les activités.  
 - commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.  
 - soutenir une écoute prolongée.  
 - s'impliquer dans un projet individuel ou collectif.

## MISE EN ŒUVRE DU PROJET

### ORGANISATION

**Classes** : - classes de même niveau en lien avec les autres écoles  
- écoles séparées afin d'entretenir un véritable lien

#### **Mise en œuvre**

Le défi lecture se déroule sur l'année scolaire en trois phases

#### *Période 1*

- Inscription des classes
- Réunions des enseignants par niveau :
  - ⇒ choisir les livres
  - ⇒ établir les principes, les types et règles des épreuves
  - ⇒ utiliser la plateforme

#### *Périodes 1, 2, 3, 4*

Exploitation pédagogique des livres et production du défi

Communication inter- classes : - mise en ligne des défis de chaque classe (en respectant le calendrier établi) sur la plateforme Educand  
- réponse au défi de l'autre classe

***Accompagnement TUIC et pédagogique (utilisation de la plateforme, mise en œuvre pédagogique du défi lecture).***

#### *Période 5*

- Réunions des enseignants par niveau : préparation du défi final
- Défi final inter classes : rencontres des classes participantes (par niveau).

## Intérêt pédagogique

- ⇒ Mise en œuvre 'd'un projet pédagogique motivant pour les élèves au travers de situations d'apprentissages proposant des activités variées— projet de lecture avec des objectifs clairs pour l'élève (échancier, activités, communication, échanges oraux, mise en scène)
- ⇒ Les élèves ne sont pas qu'en situation de réception d'activités mais en situation de production
- ⇒ Dispositif pédagogique : projet qui permet le travail en groupes (fiche de préparation site délégation)

### Le défi lecture permet de mieux comprendre les textes et les récits littéraires

Les élèves ont souvent des difficultés de quatre ordres :

- la désignation des personnages (repérer le nombre de personnages, faire la différence entre personnages présents, personnages évoqués)
- les repérages spatio-temporels, la chronologie de l'action
- le système d'énonciation (qui parle et à qui s'adresse le texte ?)
- le repérage des connecteurs logiques et des connecteurs de temps

Pour mettre en œuvre des activités, certains choix de mises en réseaux s'appuient sur ces difficultés, et notamment, celles liées à la structure narrative, la désignation des personnages, au système d'énonciation...

Par ailleurs, la mise en réseau concertée de textes est un moyen privilégié de construire une culture littéraire. Un livre ne peut prendre racine qu'à partir d'une mémoire culturelle spécifique à chaque enfant. D'où l'intérêt de construire une culture commune dans la classe, afin d'échanger à partir de cette mémoire culturelle commune.

### Le défi lecture permet de tisser ces liens entre différents livres, de créer des réseaux

« **Une culture littéraire se constitue par la fréquentation régulière des œuvres. Elle suppose une mémoire des textes, mais aussi de leur langue, une capacité à retrouver, chaque fois qu'on lit, les résonances qui relient les œuvres entre elles. Elle est un réseau de références autour desquelles s'agrègent les nouvelles lectures...** Chaque lecture est le lieu de réinvestissement de lectures anciennes et un tremplin pour de nouvelles lectures. » (Doc. d'application des programmes, littérature cycle 3 p5 §1)

Les mises en relation, les comparaisons, à force de pratique, de rencontres, gagnent progressivement en précision et en pertinence : les élèves mettent en réseaux en ce sens qu'ils expriment une relation perçue entre tel livre présenté et d'autres livres précédemment rencontrés.

Sur les textes, la mise en réseaux procède des mêmes principes, elle ne peut être que le fait des enfants.

Ils comparent les éléments du récit :

- ⇒ présence d'un même personnage,
- ⇒ similitude de la structure narrative (répétitive notamment),
- ⇒ thème récurrent...
- ⇒ genre identique ou différent (le genre littéraire sous-entend un mode de narration, des formules types, une construction particulière des personnages, intention communicationnelle.)

Ils font partager leurs propres démarches de pensée en réseaux. Cette manière de penser est au cœur de tout apprentissage : repérer les analogies et les différences.

### Le défi lecture permet de programmer les lectures et donne le temps nécessaire

La mise en réseau a besoin de temps de réception et de temps de production sous forme de partages avec les pairs, de relectures, de feuilletages... pour permettre aux enfants d'exprimer ce qu'ils ont perçu. Le défi lecture permet d'avoir ce temps nécessaire pour construire des liens.

#### Quels critères pour réunir les livres du défi lecture ?

- autour d'un personnage type (loup, ogre, vilain pas beau, héros, policier ...)
- autour d'un procédé de narration (récit en randonnée, récit point de vue, structure du conte)
- autour d'un thème
- autour d'un genre (policier, science fiction, roman historique, théâtre, fable)
- autour d'un auteur
- autour d'un illustrateur
- réseaux hypertextuels : regroupement du texte (source) et son intertexte (citations explicites ou allusions, adaptations, réécritures, plagiat, parodies, détournements..) afin de mieux saisir les liens d'œil adressés au texte source (Le petit chaperon rouge, Les trois petits cochons, Le vilain petit canard...).

### **Dispositif pédagogique**

- Mise en place du travail en groupes
- ⇒ différenciation pédagogique (aides, tutorat /lecture d'un autre élève par exemple, moins de travail pour les élèves les plus en difficultés ...)
- Evaluation
- ⇒ formative (objectifs connus /critères de réussite, observation des difficultés d'apprentissage / aide appropriée)
- ⇒ sommative :
- faisabilité des épreuves produites
- points obtenus tout au long du défi et lors du défi final

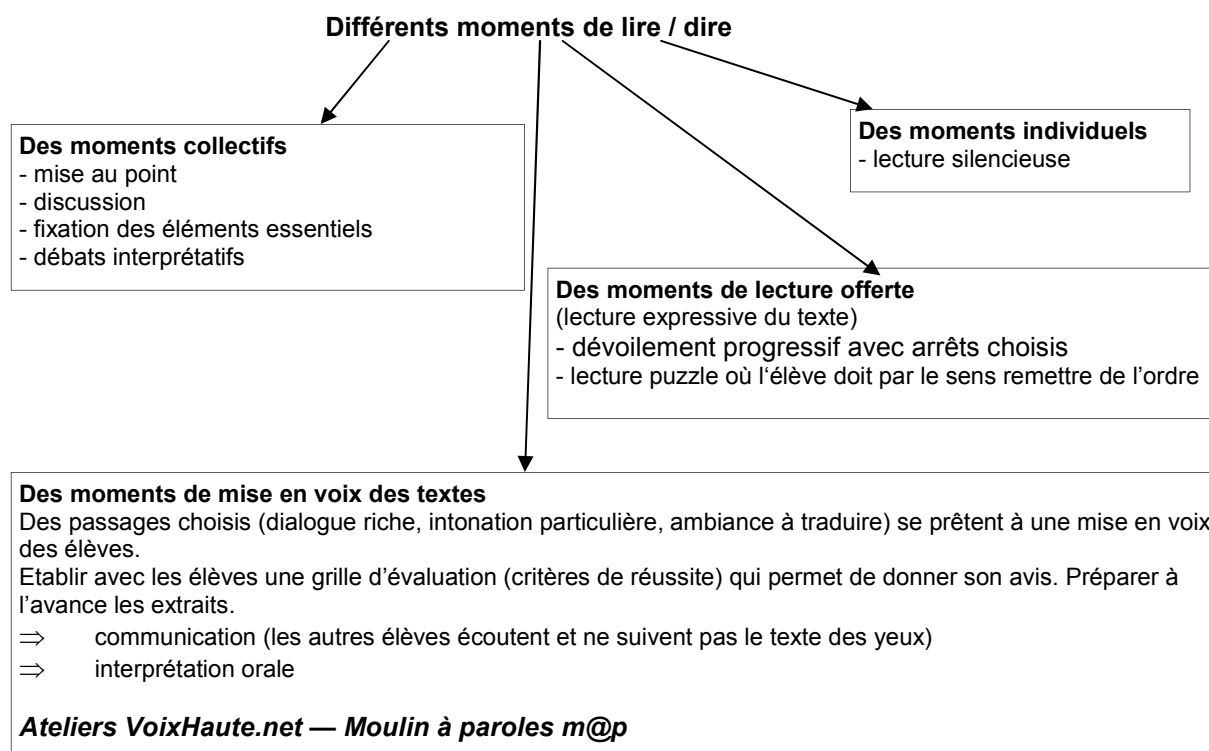
### **Déroulement possible en classe**

- Présenter le projet aux élèves : "Le défi lecture, c'est lire les mêmes ouvrages que les camarades d'une autre classe; c'est correspondre avec eux en leur envoyant des questions au travers de l'ENT pour essayer de les "coller" ; c'est aussi de créer des jeux collectifs de lecture pour se rencontrer en fin d'année"
- Présenter les ouvrages aux élèves par des activités diverses, en incitant à la lecture en utilisant des stratégies diversifiées (exposer l'histoire, signaler la facilité ou la difficulté de lecture, lire des passages clés, montrer des illustrations qui appellent à l'imagination, lire le début en essayant d'imaginer la suite, classer les différents ouvrages etc.. ).
- Mettre en place une gestion de ces livres
- Organiser des discussions, des échanges sur les lectures (très important pour stimuler les enfants qui lisent peu ou mal).
- Proposer des activités variées (questions jeux) afin d' établir avec les enfants une liste de types de questions possibles.
- Rédiger les épreuves du défi : soit individuellement (au fil des lectures), soit collectivement et les envoyer aux autres classes. Attention : la rédaction des questions implique la rédaction simultanée des réponses.
- Corriger les questionnaires reçus et retourner la correction à l'autre classe (ou validation directe sur la plateforme). Comptabiliser les scores de chaque classe.

### **Quelques conseils**

- ◆ L'abondance des lectures magistrales constitue un vécu narratif commun à la classe.
- ◆ Il est indispensable que les questionnaires proposent des questions variées, portant sur un ou plusieurs ouvrages
- ◆ Les questions sont obligatoirement accompagnées des réponses (que l'on peut garder ou envoyer au maître de l'autre classe)
- ◆ Les enfants doivent pouvoir, pour répondre, avoir accès librement aux livres, sauf épreuve faisant appel à la mémoire
- ◆ Associer les enfants qui ont peu lu au travail de recherche en sélectionnant pour eux les questions les plus faciles.
- ◆ On corrige les questionnaires reçus, on calcule le score et on le communique aux expéditeurs.

## Activités pédagogiques possibles autour du défi lecture



**Des moments de lire / écrire / dire**

Les œuvres littéraires se prêtent à de nombreuses situations d'écriture tout au long de l'étude. Ces écrits pourront se situer, suivant leur nature, pendant les séances de littérature ou dans des moments « décrochés » réservés à la maîtrise de la langue.

Les écrits de travail visent essentiellement la recherche de la compréhension et l'interprétation personnelle. L'observation et l'analyse de certains passages permettent un réinvestissement plus méthodologique.

Un cahier de littérature ou d'écrivain peut recueillir les différents écrits.

Exemples d'activités de production écrite

Sous forme de dictée au maître ou autonome

- écrire ce qu'on a compris d'un passage du texte, du récit complet
- inventer une autre suite
- changer la fin (drôle, triste, extraordinaire, fantastique)
- écrire la suite de la quatrième de couverture
- établir le portrait : physique et moral d'un personnage (carte d'identité du personnage, portrait rédigé en s'aidant au départ de cette carte et en utilisant un lexique approprié).
- modifier le caractère d'un personnage
- s'identifier au héros (si j'étais ...)
- réécrire : changement de narrateur, de point de vue, transposition du texte (autre lieu, autres personnages, autre époque ...)
- réécrire en retirant des éléments, en ajoutant des éléments...
- texte puzzle
- résumé
- insérer un dialogue (comment le construire ?)
- écrire à partir d'une trame, d'une structure
- écrire à partir d'une illustration
- écrire à partir d'un titre

## LES EPREUVES

Les épreuves sont produites par les élèves.

Il est important que les élèves prennent conscience de la visée poursuivie et des contraintes de communication. Le destinataire est connu, mais on ne peut communiquer avec lui autrement que par écrit d'où la nécessité de fournir toutes les informations pour obtenir la réponse attendue. On ne peut valider des questions auxquelles l'ouvrage ne fournit pas de réponse ou des questions dépourvues de référence contextuelle.

### **Objectifs :**

- Prendre conscience de la situation de communication et de ses enjeux
- Ecrire des phrases de tout type plus ou moins denses en données informatives
- Enchaîner des phrases dans un contexte réduit mais formalisé
- Rédiger des consignes

### **1. Les questions :**

Les questions s'intéressent à tous les aspects de la lecture, permettant de mobiliser la connaissance des genres et les modes de lecture qui leur sont propres, une compréhension globale, une lecture fine, la mémoire des détails...

Tous les élèves, même les moins bons lecteurs, pourront donc se retrouver dans un tel projet. Les élèves ont toujours la possibilité de consulter le livre.

Les questions pourront concerner :

- Le schéma narratif : les personnages / les lieux / les actions / la quête / les événements...
- Le livre objet : Edition / date de parution / collection / auteur illustrateur / la page de couverture
- Les para textes : rôle du titre, de l'illustration / des pages de couverture et de garde / la mise en page / organisation du texte...
- Les rapports texte/illustrations

Elles pourront porter :

- Sur l'explicite : questions littérales dont les réponses sont écrites dans le texte et réinterrogent celui-ci.
- Sur l'implicite : questions dont les réponses résultent de la mise en relation d'informations. Elles ne sont pas directement lisibles dans le texte.

Elles pourront être :

- Des questions de rapidité
- Des questions mobilisant une lecture fine ou une bonne mémoire
- Des questions mobilisant différentes stratégies de lecture

## 2. Les questions jeu

Les élèves produisent des défis/jeux, (avec possibilité d'utiliser des logiciels de mise en pages de jeux comme cirss cross puzzles).

Exemples :

- Puzzle
- Jeu des erreurs
- Mots fléchés : travail sur la définition et l'emploi du mot générique
- Jeu de l'intrus
- Rébus : travail sur la segmentation du mot et les homophones
- Charade : travail sur la segmentation du mot
- Enigme à résoudre
- Vrai / faux
- Codage / décodage d'un message
- Anagrammes et mot mystère
- Mots mêlés
- Détails illustrations

## 3. Activités d'écriture

Les élèves sont amenés à rédiger eux-mêmes les épreuves du défi.

Les questions posées pourront demander à l'élève de rédiger un nouvel écrit, les différents types d'écrits retenus pourront donner lieu à une ou plusieurs séances de travail (découverte du fonctionnement particulier de certains types d'écrits et des compétences d'écriture mises en œuvre).

Exemples :

- Transposer la quête d'un personnage en petite annonce : de qui s'agit-il ?
- Rédiger la carte d'identité d'un personnage ou son portrait : de qui s'agit-il ?
- Rédiger la description d'un lieu par prélèvement d'indices : de quel lieu s'agit-il ?
- Rédiger un résumé :
  - \* de quel épisode du roman s'agit-il ?
  - \* Le résumé peut être présenté sous forme de puzzle d'actions ou de phrases, comporter un intrus, être plus ou moins exact, les erreurs étant à corriger, comporter des blancs qui seront à compléter.
- – Transposer un événement en télégramme : de quel événement s'agit-il ? de quoi s'agit-il ?
- – Transposer un épisode en fait divers : de quel événement s'agit-il ?
- – Théâtraliser une séquence d'actions ou une séquence dialoguée : de quel passage s'agit-il ? Quels sont les personnages mis en scène ?
- – Raconter un épisode selon le point de vue d'un personnage : qui raconte ?



## Un exemple

### Mise en réseau autour du personnage

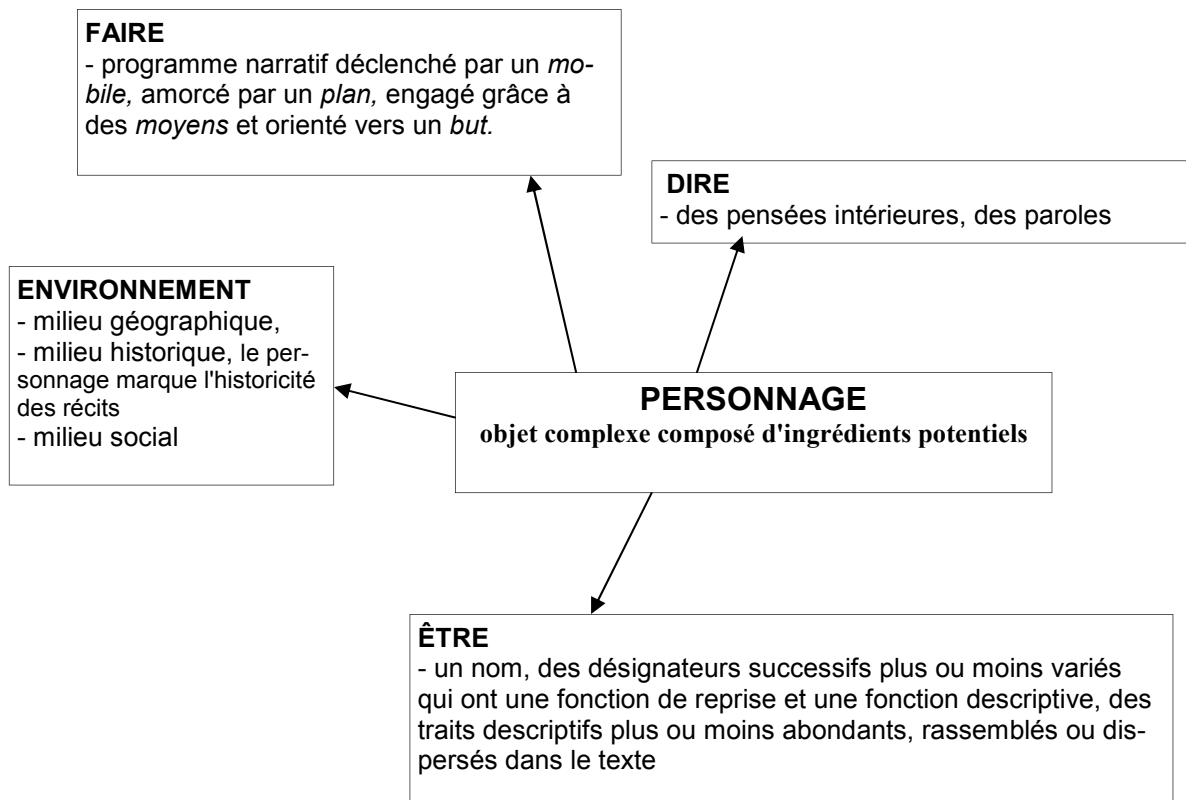
- ⇒ Comprendre un récit, c'est entre autres choses être en mesure de reconstituer la cohérence du personnage, c'est-à-dire appréhender, manifester les relations de ses constituants épars.
- ⇒ Produire des textes : l'étude du personnage permet de leur donner des éléments pour créer des personnages plausibles et cohérents, d'étoffer leur histoire

« Les personnages posent de nombreux problèmes de repérage et d'identification. Il s'agit d'un objet difficile à cerner, illusion de la personne, indispensable au récit. Les personnages ont pourtant un rôle essentiel dans l'organisation d'une histoire : ils permettent et assument les actions, relient les situations entre elles et leur donnent du sens (cf. *Catherine TAUVERON*)

#### Difficultés courantes que rencontrent les élèves dans la lecture de récits :

- ne reconnaître l'existence d'un personnage que s'il est nommé, désignation des personnages (substituts, inférences)
- si sa nomination est retardée, à ne pas mémoriser les informations données sur lui antérieurement à sa dénomination
- comprendre toute nouvelle apparition d'un nom propre et tout substitut d'un nom antérieurement donné comme le signalement de l'entrée en scène d'un nouveau personnage
- reconstituer la cohérence pour un personnage donné : synthétiser des informations discontinues tout au long du texte (par exemple, les informations descriptives éparses) et donc
  - à distinguer le but et la quête secondaire d'un personnage de son but et de sa quête principale ;
  - à lire les relations de l'ensemble des personnages autrement qu'en prenant le personnage principal comme référence
- décrire des personnages, leur évolution dans l'action : personnage souvent trop transparent, trop visible, en contradiction avec la narration...

- ⇒ *Il faut tenter d'enseigner la causalité et les relations entre les différents éléments d'un texte. Si on parvient à comprendre les stratégies d'évolution d'un personnage, on avance dans la compréhension du récit.*



Interaction de ces ingrédients plus ou moins forte, selon le genre notamment.

- l'environnement peut déterminer l'ensemble des autres ingrédients :

- le choix du nom,
- l'aspect physique,
- la psychologie,
- la façon de parler,
- le but.

- un nom peut annoncer un physique ou un comportement dans l'action, 'une façon de parler peut révéler une psychologie ou une origine sociale et valoir description indirecte.

**Autour d'un personnage stéréotypé de la littérature**  
Le loup, l'ogre, la sorcière, la fée, le roi, la reine, la princesse ...  
(cycle 2)  
Le héros invincible, les opposants, le policier ...(cycle 3)

**PROGRESSION POSSIBLE**

**CYCLE 2** : consolider la notion de personnage (au travers des contes traditionnels)

- Recueillir les premières représentations des élèves sur tel personnage de conte
- Commencer par des albums qui présentent le personnage tel que l'on se représente (ex : sorcière = méchante)
- Proposer par la suite des lectures où le personnage est différent de nos représentations, où le personnage se comporte différemment (sorcière = gentille)
- Commencer à identifier le personnage principal et les personnages secondaires
- Distinguer réalité et fiction (personne, animal et personnage).

**CYCLE 3** : pratiquer une analyse approfondie des personnages complexes

- Partir du concept du personnage (représentations)
- Mettre en lien avec le concept de genre littéraire : familles de personnages et genres de texte. Existe-t-il des personnages types qui correspondent à des textes particuliers ?
- Parvenir à comprendre les relations entre les personnages, saisir comment le programme d'action de l'un des personnages a des incidences sur le programme d'action de l'autre (comment Y peut aider à la formulation du but de X et / ou à la formulation du plan de X et / ou à la mise en œuvre des moyens ; comment Z peut orienter perfidement X vers un but et/ou un plan et/ou des moyens non pertinents, ou comment son propre plan peut déranger le plan de X ou lui être opposé) et les éventuelles variations de positionnement de chacun en cours de récit.

## ACTIVITÉS SATELLITES AUTOUR DU DÉFI

### Notion de personnage

#### LIRE

Lire seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptées à son âge  
Utiliser plusieurs niveaux de lecture : approfondie, sélective, prise d'indices  
Identifier les personnages, les relations entre eux

- Lecture d'albums du défi (lecture du maître et lecture autonome.)
- lecture découverte d'albums :  
Travail sur les indices externes du livre : essayer d'imaginer l'histoire, les personnages, les lieux  
identifier les éléments communs (Même personnage : même dénomination ? mêmes caractéristiques ?)
- traitement du (des) personnage (s)

#### DIRE

- lire un texte à voix haute  
- répondre à une question par une phrase à l'oral comme à l'écrit  
- prendre sa place dans un échange collectif  
- s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.

- Travail sur la désignation des personnages : repérer les manières différentes de les désigner (la chaîne anaphorique et les substituts).
- Comparaison même personnage dans différents récits
- Correspondance texte / illustration, personnage / texte
- Jeux à partir d'un personnage et de ses attributs : (appariement, mémoire )  
personnage et son objet  
personnage et sa quête  
personnage et son ennemi  
personnage et ses vêtements  
personnage et son problème

- situations où l'élève va parler de ses lectures, où il va se reconnaître dans un personnage, exprimer sa façon de réagir à la place du personnage.  
- mise en voix, mise en scène des textes (séquence d'actions ou séquence dialoguée).  
- description physique, morale des personnages, leurs rôles (ex : devinettes, qui est qui ? identifier un personnage décrit).  
- anticipation sur les futures actions du personnage après lecture d'une partie du récit « Que feriez-vous si vous étiez ... »  
- mise en débat des points de vue des personnages, de leurs motivations, de leurs agissements.

- Salade de personnages : associer descriptions / personnages, à partir d'histoires différentes
- Chercher de quelle façon apparaît le personnage dans un récit : par l'illustration, nommé par le narrateur, par un discours des autres personnages... Il arrive qu'un personnage n'apparaisse jamais. (C3)
- Repérage de ce qui d'ordre du physique, de l'action, de la pensée et peu à peu repérage des notions d'explicite (C2) et d'implicite (C3).
- Comparaison des points de vue des personnages et leurs motivations : concevoir des activités qui vont amener les élèves à se mettre à la place des personnages. Travailler sur des récits qui présentent deux personnages aux buts opposés (contes). Faire raconter l'histoire selon le point de vue d'un personnage ou l'autre. Matérialiser cette comparaison dans un tableau. (oral C2; oral et écrit C3)

#### ECRIRE

- répondre à une question par une phrase à l'oral comme à l'écrit  
- écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes. (Palier 1)  
- rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire (palier 2)  
- produire des écrits en fonction de son projet : questions ouvertes, questions/jeux

- Production collective d'une liste des personnages et voir pour quelle raison ils apparaissent (C3).
- Distinction des personnages importants ou secondaires.
- Classement des personnages en fonction de leur importance (principaux, importants, accessoires, pour le décor)
- Repérage des différents clans, les opposants, les amis, les traîtres ...
- Production d'un graphique pour représenter l'évolution psychologique d'un personnage : sur l'axe horizontal, indiquer les séquences chronologiques des événements

- Production de cartes d'identité des personnages (C2), cartes de personnages sous forme de schémas qui permet de visualiser le personnage par rapport aux événements du texte, ses caractéristiques (C3)  
- Dans le carnet de lecture : écrire ce que fait le personnage, son identité, son intérêt, ce à quoi il fait penser, ce que l'on ferait à sa place...  
- Production de devinettes  
- Elaboration d'un tableau contenant les actions du personnage principal, des autres personnages  
- Transformation de la quête d'un personnage en petite annonce  
- Production d'épreuves du défi lecture

**Les personnages peuvent donner des clés pour comprendre la notion de genre.**

Le fait que le personnage caractérise le type narratif permet d'opposer le texte narratif aux textes explicatifs et argumentatifs. Le personnage permet de distinguer les genres : distinction entre récit réaliste et non-réaliste. Dans les mémoires, les autobiographies, les romans réalistes, les personnages sont en lien direct avec le réel et réagissent de façon plausible. Dans les légendes, les mythes, les contes, les personnages ne sont plus conformes à la réalité. On peut de cette façon amener l'élève à distinguer deux genres de textes différents.

Genre de textes	Caractéristiques	Exemples
<b>CONTE</b>	- peu de personnages - décrits superficiellement	ogre, fée, sorcière, roi, cadet
<b>LÉGENDE</b>	- personnages dont les exploits sont amplifiés - personnages servant de prétexte à l'explication de phénomènes	
<b>MYTHE</b>	- des personnages, des divinités souvent en opposition - les personnages renvoient aux grandes interrogations concernant la nature humaine	
<b>ROMAN—ALBUM</b>		
<b>Aventure</b>	- le héros a une mission à remplir, un secret à découvrir - il fait face au danger avec courage - il maîtrise les forces de la nature - il vagabonde sur les routes - le roman d'aventure peut se doubler d'une intrigue policière - le héros a plus de douze ans, il poursuit des malfaiteurs - les 7/8 ans sont sensibles au thème du merveilleux	Robinson
<b>Science-fiction</b>	- l'intrigue est projetée dans le futur ou dans un autre monde mais la psychologie des personnages est réaliste	Extraterrestre
<b>Fantastique</b>	- écrit à la première personne - l'angoisse se transmet par l'identification du lecteur avec le personnage principal	Dracula
<b>Sentimental</b>	- souvent par deux (amoureux et intrigant)	<i>Roméo et Juliette</i>

<b>Policier</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- un personnage mène l'enquête</li> <li>- victime, coupable, enquêteur, suspect</li> <li>- fausses pistes</li> </ul>	détective privé, truand, vamp, agent secret <i>Tirez pas sur le scarabée</i>
<b>Suspense</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- victime, agresseur quêteur</li> <li>- le personnage principal s'oppose souvent à un déséquilibré</li> <li>- on peut identifier ses motivations</li> </ul>	
<b>Socio réaliste</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- personnage plausible, réaliste</li> <li>- le personnage correspond au lecteur potentiel, il sert de miroir au lecteur qui y retrouve ses préoccupations :</li> <li>passage à l'autonomie, relations avec les amis, recherche d'identité</li> </ul>	
<b>Historique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- personnages historiques</li> <li>côtoyant des personnages imaginés</li> </ul>	Otto
<b>Biographie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- personnages authentiques</li> </ul>	
<b>NOUVELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- peu de personnages</li> <li>- personnages décrits sous un angle particulier</li> </ul>	
<b>FABLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- souvent deux protagonistes</li> <li>- souvent animaux ou paysans</li> <li>- renversement de situation à la fin</li> </ul>	

## **FINANCEMENT**

- Achat de lots de livres pour le défi
- Achat de livres pour récompenser les élèves
- Déplacements pour la rencontre finale