Philéas & Autobule
LES ENFANTS PHILOSOPHES

100

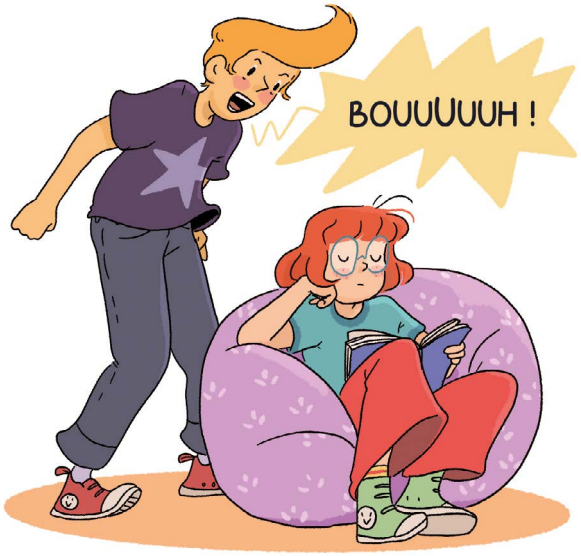
DOSSIER PÉDAGOGIQUE

C'est quoi la surprise ?



AVEC LES COMPÉTENCES DES RÉFÉRENTIELS

- d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté
- de Formation manuelle, technique, technologique et numérique
- de français



Autrice de la séquence philo « Mission surprise ! » **Pauline Stavaux** (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon)

Autrice de la séquence médias « La surprise et le suspense au cinéma » **Golnousch Nematkhah** (journaliste diplômée en éducation aux médias)

Auteurs de la séquence de français « Écriture d'un court récit » **Niels Thorez** (chargé de rédaction et de contenus numériques chez Philéas & Autobule) et **Youry Zambrano** (secrétaire de rédaction chez Philéas & Autobule) – Auteur de l'incipit « La surprise du vampire » **Niels Thorez** (chargé de rédaction et de contenus numériques chez Philéas & Autobule)

Illustrations **Pauline Spira** / Éditeurs Laïcité Brabant wallon et Entre-vues / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Chargé de rédaction et de contenus numériques **Niels Thorez** / Secrétaire de rédaction **Youry Zambrano** / Animations et formations **www.polephilo.be** / Responsable de la promotion et de la communication **Cassandra Chazel** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent** (www.louiselaurent.be).

Juin – Juillet 2026 – Éditeur responsable : **Brice Droumart**

Contact rédaction redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales

Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**.

Vous souhaitez être informé·e des outils pédagogiques *Philéas & Autobule* dédiés aux enseignant·es ? Inscrivez-vous à notre liste de diffusion en nous envoyant un e-mail à l'adresse **info@phileasetautobule.com**

Dans ce dossier

UNE SÉQUENCE PHILO
Mission surprise ! 4

- Construire des critères de définition de la surprise
- Prendre position de manière argumentée
- Coopérer dans un dispositif collectif

Mots-clés : argumenter | émotions | surprise

Annexes 11

UNE SÉQUENCE MÉDIAS
La surprise et le suspense au cinéma 19

- Découvrir les notions de suspense et de surprise dans les récits audiovisuels
- Identifier des techniques narratives et cinématographiques
- Développer un regard critique et analytique sur les œuvres audiovisuelles

Mots-clés : cinéma | narration | surprise

Annexe 27

UNE SÉQUENCE DE FRANÇAIS
Écriture d'un court récit : « La surprise du vampire » 28

- Interpréter un texte littéraire
- Pratiquer l'écriture collective
- Évaluer un texte

Mots-clés : écrire | imagination | surprise

Annexes 35

SÉQUENCE PHILO

Mission surprise !

Autrice : Pauline Stavaux (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon)



À partir de la BD « Luz » et du jeu « Pixel Art » Philéas & Autobule n° 100, pp. 30-31.

Objectifs

- Construire des critères de définition de la surprise
- Prendre position de manière argumentée
- Expérimenter concrètement l'imprévisibilité
- Coopérer dans un dispositif collectif

Durée

100 minutes
(+ prolongements possibles)

Âge

À partir de 8 ans

Matériel

- La revue *Philéas & Autobule* n°100, un exemplaire par enfants
- Les pièces du puzzle et du labyrinthe (annexe 1, p. 11)
- Les cartes « Mission Philo », imprimées (annexe 2, pp. 12-16)
- Les cartes « Surprise », imprimées (annexe 3, pp. 17-18)
- Un dé

Compétences du référentiel d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

1. ÉLABORER UN QUESTIONNEMENT PHILOSOPHIQUE

Savoir-faire

➲ À partir de l'étonnement et face à des réalités complexes du monde, formuler des questions à portée philosophique

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes… et en dégager une question (P3, P4).

➲ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement

- Exprimer un étonnement à partir de l'imagination (P3, P4).
- Questionner la réalité à partir d'alternatives (P5, P6).
- Comparer et confronter différentes alternatives (S1, S2).

Savoirs

➲ Questionnement philosophique – philosophie

- Identifier - exemplifier (P4, P5).
- Questionner – expliciter (P6, S1).
- Conceptualiser – problématiser (S2).

3. PRENDRE POSITION DE MANIÈRE ARGUMENTÉE

Savoir-faire

➲ Se positionner sur des questions philosophiques liées à la citoyenneté

- Expliquer son avis, clarifier sa pensée (P3, P4).
- Défendre son avis à l'aide d'un argument, d'une raison ou d'un exemple (P5, P6).
- Justifier sa prise de position par des arguments ; identifier différents éléments pour prendre position (S1, S2).

➲ Élargir sa perspective

- Questionner une situation depuis une perspective différente de la sienne (S1, S2).

1. Issues du *Référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté* publié par la Fédération Wallonie-Bruxelles (2022) sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRINCIPE DU JEU

Les enfants doivent compléter un pixel art pour découvrir ce qui s'y cache, mais ils ne peuvent pas le faire directement. Pour y parvenir, ils doivent d'abord reconstituer un labyrinthe sous forme de puzzle. Ce labyrinthe, une fois assemblé, leur permet de découvrir le code couleur nécessaire pour remplir correctement le pixel art.

Pour obtenir les pièces du puzzle, les enfants participent à des missions philosophiques. À chaque tour, ils réfléchissent ensemble, échangent leurs idées et proposent des réponses. Cependant, ils ne savent jamais exactement ce qu'ils vont gagner. En effet, le résultat dépend de cartes « surprise » tirées au hasard.

Ces cartes peuvent leur faire gagner plusieurs pièces, en perdre, ou encore modifier les règles du jeu. Ainsi, les enfants ne contrôlent jamais totalement ce qu'ils obtiennent. Cette part d'imprévu fait partie intégrante de l'activité : elle leur permet de vivre concrètement ce qu'est une surprise, avec ses aspects agréables, déstabilisants ou parfois injustes.

PRÉPARATION

Avant de commencer l'activité, il est nécessaire de préparer le matériel. L'animateur prévoit le puzzle représentant le labyrinthe, le pixel art à compléter, ainsi que les cartes de jeu (annexes 2 et 3, pp. 12 à 18).

Par ailleurs, l'animateur se prépare lui-même à l'animation. Il anticipe des questions de relance pour nourrir la réflexion philosophique des enfants, tout en acceptant qu'une part d'imprévu fasse partie du déroulement. En effet, comme la surprise est au cœur de la séquence, il est important de laisser une place à l'inattendu, y compris dans la manière dont l'activité évolue. Nous recommandons donc à l'animateur de s'exercer lui-même à réfléchir sur la surprise avant de proposer les mini-missions aux enfants. Pour ce faire, il peut s'appuyer sur le numéro 100 de la revue *Philéas & Autobule* et sur les encarts « *T'en penses quoi ?* ».

DÉROULEMENT

1. Découverte de la BD « Luz » (30 min)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont réfléchir à ce qu'est une surprise, à partir de la lecture d'une BD en premier lieu, et avec un jeu par la suite. Il invite les enfants à lire la BD.

1.1. Lecture collective guidée

L'animateur commence par proposer une **lecture collective de la bande dessinée**. Cette lecture peut se faire de différentes manières selon le groupe et le matériel disponible :

Lecture à voix haute, on joue la BD comme si c'était une pièce de théâtre, en confiant les rôles à des enfants.

Lecture individuelle par les enfants, chacun ayant sa propre copie de la BD.

Lecture collective via un affichage (tableau interactif, vidéoprojecteur), permettant à tous de voir les images et le texte simultanément.

1.2. Relecture par focus

Une fois la lecture terminée, l'animateur constitue **5 groupes de travail**. Chaque groupe reçoit une consigne spécifique afin de relire la BD et d'observer certains aspects précis :

Groupe 1 – Les surprises des personnages : Identifier les situations qui surprennent les personnages de l'histoire. Les enfants peuvent noter les scènes, expressions ou dialogues qui traduisent cette surprise.

Groupe 2 – Ce qui n'est pas surprenant : Repérer les moments non surprenants de l'histoire.

Groupe 3 – Les surprises personnelles : Chaque enfant note mentalement les passages où il a lui-même été surpris. Cela permet de faire le lien entre l'expérience du lecteur et celle des personnages.

Groupe 4 – Les attentes des lecteurs : Observer et noter ce que les enfants pensaient qu'il allait se passer et comment ils imaginaient la fin de l'histoire.

Groupe 5 – Chasse aux émotions : Identifier toutes les émotions liées à la surprise présentes dans la BD : joie, peur, étonnement, colère… Les enfants peuvent associer chaque émotion à un moment précis de l'histoire et à un personnage.

Après cette phase de lecture et d'observation, l'animateur organise une mise en commun en plénière. Chaque groupe présente ses observations et ses analyses, ce qui permet de croiser les points de vue et de favoriser la discussion collective. Cette confrontation des regards enrichit la compréhension de la notion de surprise et des réactions émotionnelles qui y sont liées.

Questions-guides pour soutenir l'animation et les échanges :
- Quand la surprise commence-t-elle dans l'histoire ?
- Quand se termine-t-elle ?
- Qu'est-ce qui déclenche la surprise (événement, dialogue, geste, situation inattendue) ?
- Qui est surpris et comment le montre-t-il (expressions, gestes, paroles) ?

1.3. Construire les critères de la surprise

L'animateur interroge les enfants pour faire émerger les critères de ce qu'est une surprise : *« Pour qu'il y ait surprise, il faut… ».*

2. Jeu coopératif : expérimenter la surprise (40 min)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont jouer à un jeu collectif où tout le groupe participe ensemble. L'objectif est de travailler sur des missions philosophiques tout en introduisant l'effet des cartes « surprise » qui peuvent apporter un gain, une perte ou une perturbation.

Pour instaurer une meilleure dynamique dès le premier tour, les actions sont organisées de manière circulaire, dans le sens horaire :
- Premier enfant : pioche une mission philo et la lit (éventuellement aidé de l'animateur).
- Deuxième enfant : propose une réponse à la mission et invite un troisième enfant à faire de même.
- Troisième enfant : propose sa réponse à la mission. Il peut, si cela est pertinent, dire s'il est d'accord ou non avec la réponse précédente et pourquoi.

Une fois la réponse donnée, un quatrième enfant pioche la carte « surprise », qui déterminera l'issue du tour (gain ou perte d'une pièce de puzzle ou perturbation du jeu). Il est possible de piocher à nouveau une mission effectuée mais l'animateur peut aussi décider de mettre de côté les missions déjà piochées.

Cette organisation permet à chaque élève de participer activement, favorise la coopération, et introduit un élément d'imprévisibilité qui stimule l'engagement et la réflexion collective.

On rejoue à nouveau jusqu'à obtenir toutes les pièces de puzzle.

3. Fin du jeu et mise en commun (30 min)

Le jeu se termine lorsque les enfants ont réussi à récolter toutes les pièces nécessaires pour reconstruire le labyrinthe. Si les enfants n'ont pas réussi à récolter les pièces dans le temps disponible, l'animateur leur propose de tirer une dernière « Mission Philo » et de la réaliser afin d'obtenir les pièces manquantes.

L'animateur peut mener une première étape de discussion : qu'est-ce que ce jeu et/ou ces missions nous ont appris sur la surprise ?

Voici quelques questions pour guider les enfants :
- Qu'est-ce qui t'a surpris dans ce jeu ?
- La surprise était-elle agréable ou désagréable ?
- Est-ce que tout ce qu'on ne connaît pas est une surprise ? Pourquoi ?
- La surprise est-elle une émotion, comme la joie ou la peur ?
- Est-ce que quelque chose de prévu peut encore être une surprise ?
- Est-ce que tu aurais aimé savoir ce qui allait arriver avant de piocher la carte ?
- Qu'est-ce que la surprise ? Comment la reconnaît-on ?
- Peut-on prévoir qu'on va être surpris ?
- La surprise est-elle liée à quelque chose d'inattendu ?
- Est-ce que tout le monde ressent la surprise de la même manière ?
- Peut-on créer une surprise ou doit-elle venir du hasard ?
- Est-ce que la surprise change notre manière de penser ou d'agir ?
- La surprise rend-elle les choses plus intéressantes ? Pourquoi ?



Les enfants vont alors résoudre le labyrinthe et compléter chacun leur pixel art (*Philéas & Autobule*, n°100, p. 31).

L'activité est organisée en deux temps distincts : un premier temps consacré au coloriage du pixel art, et un second temps dédié à la discussion collective. Toutefois, de courtes pauses peuvent être intégrées pendant le coloriage pour relancer des échanges rapides ou des impressions spontanées. Cette alternance permet de préserver la concentration sur l'activité tout en favorisant l'expression orale, sans surcharger les enfants cognitivement. L'animateur invite les enfants à creuser les premiers échanges pendant le coloriage.

Les questions suivantes peuvent être posées pour guider la discussion :
- Comment la surprise a-t-elle influencé vos décisions ou votre manière de collaborer avec les autres ?
- En voyant le résultat avez-vous été surpris ? Pourquoi ?

- À quels moments précis avez-vous ressenti la surprise ?
- Quand commence la surprise et quand finit-elle ?
- Une surprise peut-elle durer longtemps ou disparaît-elle tout de suite ?
- Est-ce que la surprise est différente si on la comprend tout de suite ou après un moment ?
- Peut-on s'attendre à être surpris ?
- Était-ce agréable ou inconfortable ? Pourquoi ?
- Est-ce que la surprise dépend de ce qu'on attend ?
- Peut-on prévoir une surprise ?

PROLONGEMENTS

1. Créer un pixel art surprenant

Chaque enfant réalise une création représentant quelque chose de surprenant, en s'appuyant sur les critères définis collectivement. Il choisit les couleurs, formes et détails pour traduire sa vision de la surprise.

L'animateur explique d'abord ce qu'est un pixel art : une image construite case par case, comme une mosaïque, où chaque carré coloré (pixel) contribue à former une image globale.

Le matériel est ensuite distribué (grille, crayons, feutres). Le thème proposé est » une chose surprenante », en lien avec le travail mené sur la surprise.

Pour guider la réalisation, l'animateur invite les enfants à partir d'une idée simple (en tête ou sur brouillon), puis à la traduire en pixel art en repérant les formes principales et en les remplissant progressivement. Ils colorient case par case, en attribuant une couleur à chaque zone de l'image.

Quelques repères peuvent être proposés : utiliser un code couleur, travailler par zones (centre ou éléments principaux), et vérifier régulièrement la lisibilité de la surprise dans l'image. Les enfants peuvent adapter le niveau de détail selon leur grille, en privilégiant des contrastes pour rendre la surprise plus visible.

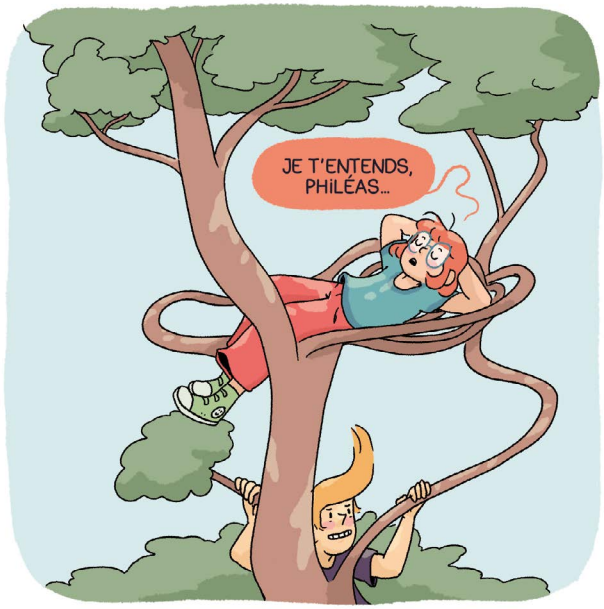
Une fois les productions terminées, chaque enfant présente son pixel art au groupe et explique en quoi il représente une surprise. L'animateur fait ensuite le lien avec les critères définis et peut ouvrir la réflexion : une surprise reste-t-elle une surprise lorsqu'elle est expliquée ou anticipée ?

2. Illustrer une scène de la BD

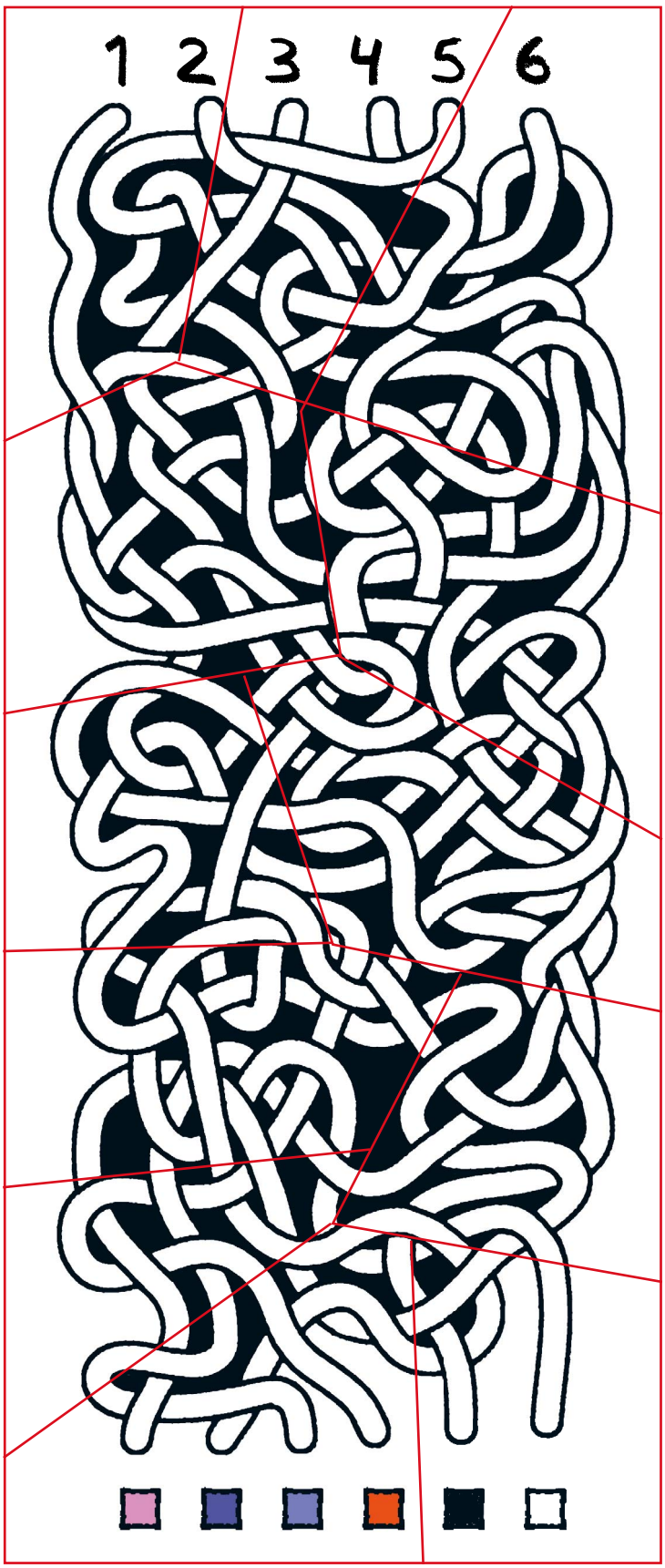
L'animateur demande aux enfants de choisir un moment de l'histoire et d'y ajouter leur propre surprise. Ils peuvent inventer un événement inattendu, un personnage qui apparait soudainement, ou un objet mystérieux. L'animateur les guide pour qu'ils réfléchissent aux critères de la surprise : qu'est-ce qui rend cette scène inattendue, qu'est-ce qui change par rapport à ce qu'on attendait, quelle émotion cette surprise pourrait provoquer ?

3. Créer un final surprenant pour la BD

L'animateur invite les enfants à imaginer une conclusion alternative à l'histoire, qui surprendrait le lecteur. Ensemble, ils discutent de différentes idées, débattent des possibles et choisissent des éléments qui respectent les critères établis : imprévu, rupture, changement et effet sur les personnages.



Annexe 1 · Le labyrinthe



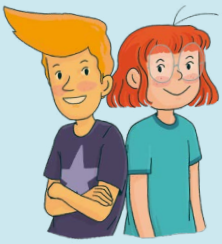
SOLUTION P.43 DE LA REVUE

Annexe 2 · Cartes « Mission Philo »

Couper sur les petits pointillés

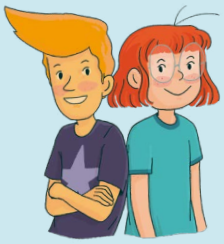
Plier au centre et coller

Mission Philo



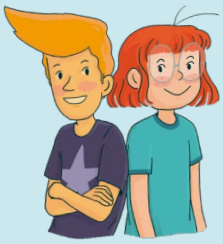
Donne un exemple de bonne surprise.

Mission Philo



Donne un exemple de mauvaise surprise.

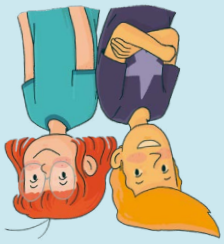
Mission Philo



Donne une raison pour expliquer ton choix.

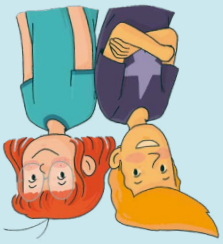
Tu préfères tout savoir à l'avance ou garder des surprises dans ta vie ?

Mission Philo



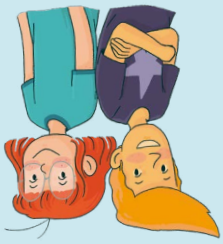
Donne un exemple de surprise que tu n'as pas aimée.

Mission Philo



Donne un exemple de surprise qui a changé quelque chose pour toi.

Mission Philo



Une surprise est réussie quand personne ne s'y attend. D'accord / pas d'accord ?

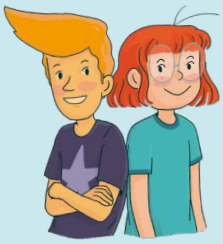
Donne une raison pour expliquer ton choix.

Plier au centre et coller

Couper sur les petits pointillés

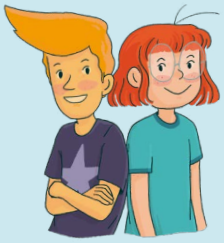
Plier au centre et coller

Mission Philo



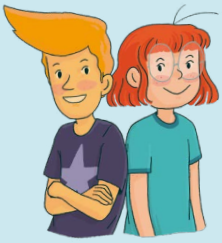
Donne un exemple de situation où une surprise peut être un problème.

Mission Philo



Donne un exemple de surprise qui rend heureux.

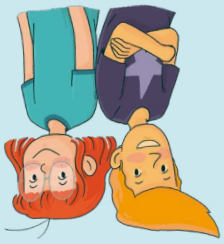
Mission Philo



Une surprise peut être préparée. D'accord / pas d'accord ?

Donne une raison pour expliquer ton choix.

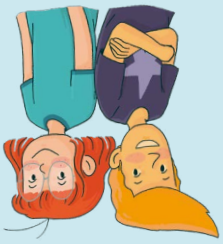
Mission Philo



Que se passerait-il si plus rien n'était jamais prévisible ?

Imagine une conséquence.

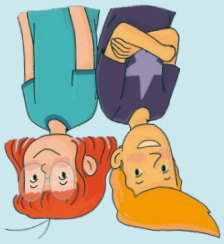
Mission Philo



Que se passerait-il si tout était toujours imprévisible ?

Imagine une conséquence.

Mission Philo



Une surprise est toujours une bonne chose. D'accord / pas d'accord ?

Donne une raison pour expliquer ton choix.

Plier au centre et coller

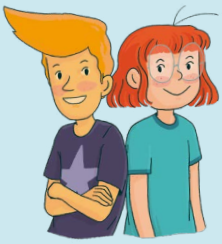
Couper sur les petits pointillés

Plier au centre et coller

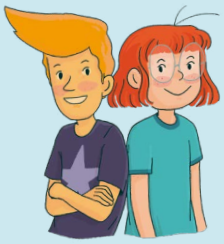
Donne un exemple de situation où une surprise est un avantage.

Donne 3 mots que tu associes à la surprise.

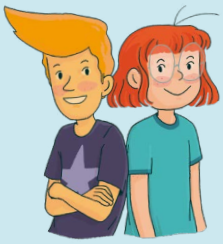
Donne 3 mots opposés au mot « surprise ».



Mission Philo



Mission Philo

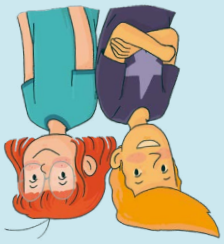


Mission Philo

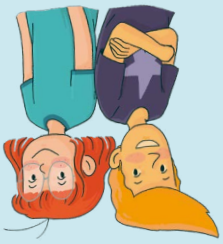
Si la surprise était un endroit, ce serait... Explique pourquoi.

Si la surprise était un bruit, ce serait... Explique pourquoi.

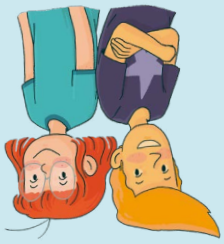
Si la surprise était une couleur, ce serait... Explique pourquoi.



Mission Philo



Mission Philo



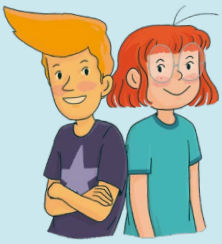
Mission Philo

Plier au centre et coller

Couper sur les petits pointillés

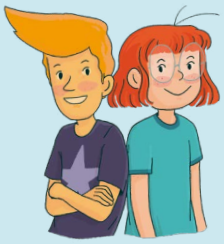
Plier au centre et coller

Mission Philo



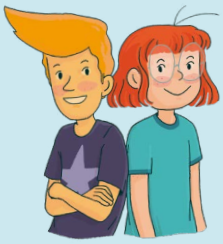
Donne un exemple de chose que tu as découverte par surprise.

Mission Philo



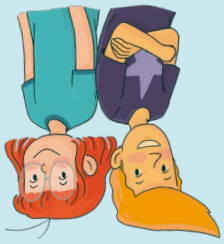
Donne un exemple de surprise que tu as faite à quelqu'un.

Mission Philo



Raconte brièvement une surprise qui t'a marqué.

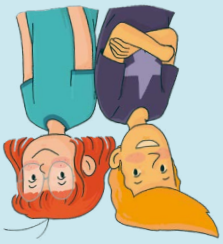
Mission Philo



Tu préfères ne jamais être surpris ou être surpris tous les jours ?

Explique ton choix.

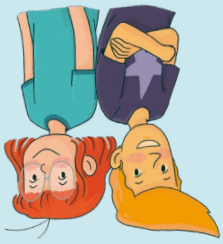
Mission Philo



Une surprise est meilleure quand on ne la comprend pas tout de suite. D'accord / pas d'accord ?

Donne une raison.

Mission Philo



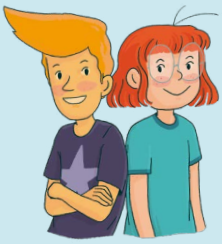
Donne un exemple de surprise qui arrive par hasard.

Plier au centre et coller

Couper sur les petits pointillés

Plier au centre et coller

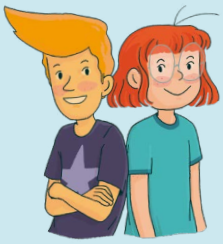
Mission Philo



Imagine une journée entière faite uniquement de surprises.

Que pourrait-il se passer ?

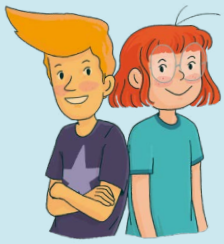
Mission Philo



Imagine une machine qui supprime toutes les surprises.

Pourquoi pourrait-on vouloir s'en servir ?

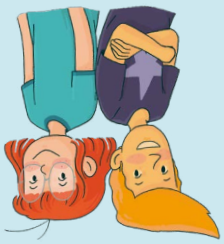
Mission Philo



Imagine un monde où les surprises sont interdites.

Que se passerait-il ?

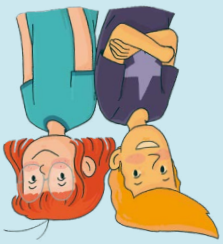
Mission Philo



Explique ton choix.

Tu préfères préparer une surprise ou en recevoir une ?

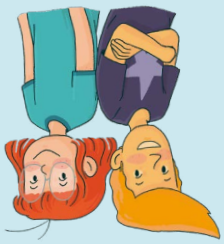
Mission Philo



Explique ton choix.

Tu préfères une seule grande surprise ou plein de petites surprises ?

Mission Philo



Tu préfères une vie très prévisible ou une vie pleine d'imprévus ?

Plier au centre et coller

Annexe 3 · Cartes « Surprise »

Couper sur les petits pointillés

Plier au centre et coller

Joker

À garder pour plus tard pour déjouer une mauvaise surprise.



Surprise



Surprise

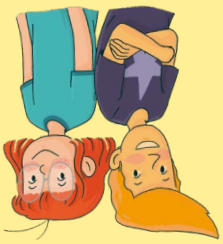
+1 pièce et vous pourrez choisir de piocher à nouveau une mission si la prochaine ne vous convient pas.

Lancer un dé

Le nombre indiqué sur la face sera votre gain.



Surprise



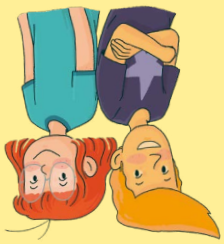
+1 pièce

+1 pièce

par pièce déjà en votre possession.



Surprise



+2 pièces

Plier au centre et coller

Couper sur les petits pointillés

Plier au centre et coller

Vous ne gagnez rien…
mais vous ne perdez rien non plus.

Échangez 2 pièces contre 1 nouvelle

Pioche inversée
tous les gains deviennent des pertes et toutes les pertes deviennent des gains.



Surprise

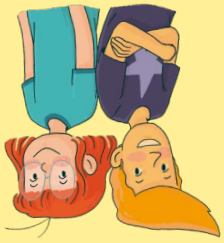


Surprise

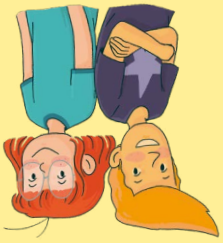


Surprise

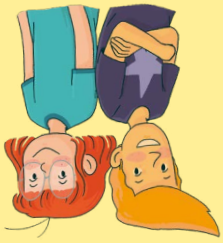
Surprise



Surprise



Surprise



-1 pièce

-2 pièces

Le hasard décide
Lancez le dé
(un nombre pair = +1,
un nombre impair = -1)

Plier au centre et coller

SÉQUENCE MÉDIAS

La surprise et le suspense au cinéma

Autrice : Golnousch Nematkhah (journaliste diplômée en éducation aux médias)



MÉDIAS

SURPRENANTES histoires

Face à l'écran, on s'émerveille, on tressaille, on bondit ! Mais pourquoi sommes-nous si souvent surpris ? Ici, on mène l'enquête sur les mécanismes secrets de la fiction...

Texte Golnousch Nematkhah

Retournement de situation

Dans la fiction, la surprise fonctionne presque toujours de la même façon : le spectateur pense savoir ce qui va se passer... puis découvre qu'il s'est trompé !

Les auteurs construisent d'abord une situation logique et rassurante, puis la brisent au moment où on s'y attend le moins. C'est ce qu'on appelle un **retournement de situation** (ou *plot twist*, en anglais). Le spectateur adore prévoir la suite des événements et, quand ses prévisions sont fausses, cela a pour effet de le captiver encore un peu plus !

EXEMPLES

Raiponce (film, 2010)

Tout au long du film, on croit que la magie de Raiponce se trouve dans ses cheveux. Lorsqu'ils sont coupés, on pense que tout est fini, mais... surprise ! Ses larmes sont magiques, elles aussi.

Star Wars, épisode V : L'Empire contraattaque (film, 1980)

On pense que Dark Vador est seulement le grand méchant que Luke (le héros) doit vaincre. Retournement de situation : Luke découvre que Dark Vador est en réalité son père !

AAAAAHHH !!

PFFFF...

TELLEMENT ATTENDU...

Tressaille : éprouve une secousse involontaire du corps sous l'effet d'une émotion ou sensation vive.

Fiction : ici, ensemble des créations imaginaires, cinématographiques, télévisuelles, littéraires...

Captiver : retenir l'attention.

Anticiper : ici, prévoir, prendre de l'avance sur ce qui va arriver.

28

Information cachée

Pour créer du suspense, ce sentiment d'attente mêlé d'angoisse, les auteurs choisissent ce qu'ils nous révèlent, et surtout quand.

Parfois, le spectateur en sait plus que les personnages eux-mêmes. Par exemple, il voit le danger arriver, alors que les héros continuent leur vie normalement.

Dans ce cas, le spectateur peut anticiper : il a envie de prévenir les personnages, mais il doit patienter, observer leurs choix et attendre le moment où la vérité va enfin éclater...

EXEMPLES

Miraculous : Les aventures de Ladybug et Chat Noir (série, 2015)

Le spectateur sait que Ladybug est Mariette, et que Chat Noir est Adrien. Mais les deux héros, eux, ne connaissent pas l'identité de l'autre. On regarde alors les personnages se parler et s'entraider sans jamais découvrir la vérité. Et on attend le moment où ce secret va être découvert... ou pas !

Spider-Man : No Way Home (film, 2021)

Le spectateur comprend vite que faire venir les méchants d'autres univers est dangereux. Peter, lui, pense pouvoir tout réparer. Ce décalage crée de la tension, jusqu'au moment où les conséquences confirment ce que le spectateur avait imaginé.

Question de timing

La surprise ne dépend pas seulement de ce qui arrive, mais aussi de quand cela arrive. Juste avant un événement important, les auteurs introduisent souvent des changements de rythme, des effets musicaux ou sonores. Les scènes sont plus courtes, la tension monte. Pour mieux nous surprendre ! Dans les séries, ce moment de grande tension précède souvent une révélation, ou un choc. Mais l'épisode s'arrête précisément à cet instant ! Le spectateur reste avec ses questions en tête et une très forte envie d'en connaître les réponses (c'est la technique du *cliffhanger*).

Cette technique a souvent pour effet de captiver le spectateur et d'accroître son plaisir. Mais ça n'est pas sa seule utilité : dans les séries, elle pousse le spectateur à enchaîner les épisodes pour connaître la suite... sans jamais s'arrêter !

Cite une histoire surprenante. Qu'est-ce qui t'a surpris ?

Une bonne histoire doit-elle surprendre ?

Une FICHE accompagne ces pages. Elle est téléchargeable gratuitement sur www.phileasetautobule.com.

À partir des pages médias « Surprenantes histoires »
Philéas & Autobule nº 100, pp. 28-29.

Objectifs

- Découvrir les notions de suspense et de surprise dans les récits audiovisuels
- Identifier les techniques narratives et cinématographiques qui créent le suspense ou déclenchent la surprise
- Développer un regard critique et analytique sur les œuvres audiovisuelles

Durée
2 x 50 minutes

Âge
De 9 à 12 ans

Matériel

- L'article « Surprenantes histoires », Philéas & Autobule n°100, pp. 28-29, en autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants
- La fiche d'analyse de scènes (annexe, p. 27), une par enfant
- Un accès à un écran et à une plateforme pour diffuser les extraits vidéo (voir Préparation)

Compétences d'éducation aux médias dans les référentiels du tronc commun[1]

Français - Langues anciennes

➲ Manifester sa compréhension d'un message entendu dont l'intention est (...) en répondant à des questions ou en produisant un dessin, des phrases, ou une action qui donne à voir certains des éléments suivants :

- les relations entre les éléments ;
- une émotion ressentie ;
- les procédés langagiers et artistiques utilisés par les autrices et auteurs pour construire le sens de leur œuvre ;
- (...) (P3, P5).

➲ Connaitre des procédés langagiers et artistiques utilisés par les autrices et les auteurs découverts dans des supports de la classe.

➲ Énoncer les ressemblances et les différences entre des œuvres et les comparer.

Éducation culturelle et artistique

➲ Décrire, au travers d'un extrait, l'élément scénographique suivant : l'environnement sonore (P4).

➲ Décrire les composantes sonores d'un extrait scénique proposé (P4).

➲ Traduire des effets de lumière, d'angles de vue variés dans une production plastique quel que soit le support (P5).

➲ Exemplifier les fondamentaux caractérisant une image fixe ou animée (formes, rythmes, mouvements, lumière...) et les volumes (P6).

➲ Identifier différentes utilisations du son/de la musique au sein d'œuvres cinématographiques (S1).

➲ Identifier, dans des musiques de films, des techniques utilisées pour souligner l'action, exprimer une émotion, illustrer l'histoire (tempo, orchestration, intensité, leitmotive...) (S1).

1 Issues de « L'éducation aux médias dans les référentiels du tronc commun », publié par le Conseil supérieur de l'éducation au médias, juin 2022.

PRÉPARATION

1. S'approprier le contenu de l'article

L'animateur lit attentivement l'article « Surprenantes histoires » et explore personnellement les questionnements qu'il s'apprête à proposer aux enfants.

Il repère les concepts clés à introduire : la notion d'attente, d'information partagée ou retenue, d'émotion suscitée volontairement par un auteur.

Il prépare également une courte définition simple et accessible, des deux termes centraux :
➲ Le suspense : on sait qu'un danger ou un événement important arrive… mais on ne sait pas encore comment ça va se terminer.
➲ Le retournement de situation ou la surprise : on ne s'y attendait pas du tout ! L'histoire opère un retournement de situation inattendu. Elle prend une direction que le spectateur n'avait pas anticipée, renversant ses attentes d'un seul coup.

2. Les extraits vidéo

Toutes les scènes proposées ci-dessous sont issues de films, séries ou dessins animés très connus des enfants de 9 à 12 ans, disponibles sur les grandes plateformes de streaming habituelles (Disney+, Netflix, Amazon Prime Vidéo) ou facilement accessibles en ligne.

L'animateur peut bien entendu choisir d'autres scènes que celles proposées ici, selon ses préférences ou la connaissance qu'il a de son groupe. L'essentiel est que les extraits choisis permettent d'illustrer clairement les notions de suspense, de surprise et de neutralité.

Bonne pratique : préparer les extraits à l'avance et vérifier le bon fonctionnement du matériel de diffusion.

3. Scènes suggérées pour l'analyse

Voici une sélection de scènes organisées par moment d'utilisation dans la séquence. Chaque fiche précise ce qui se passe dans la scène et en donne une brève analyse.

3.1. Scènes suggérées pour la séance 1

Scène neutre (point de comparaison)

Diffuser ou décrire cette scène AVANT toute scène de suspense. Le contraste avec ce qui suit permet aux enfants de percevoir immédiatement ce qui change techniquement.

NEUTRE	**Toy Story - Le réveil de Woody le matin** Andy se réveille, joue avec ses jouets comme chaque matin. Tout va bien. La musique est douce et joyeuse, les plans sont larges et lumineux. Rien ne menace. **Analyse :** *Aucun signal d'alerte, pas d'information cachée, rythme régulier.* Cette scène sert de point zéro pour que les enfants comprennent par contraste ce qui crée une tension dans les scènes suivantes.

Introduction collective : Suspense pur

SUSPENSE	**Le Roi Lion - La scène du stampede** Simba attend seul dans un canyon. Son père lui a dit d'attendre. Un grondement sourd s'élève au loin. Les gnous commencent à courir, de plus en plus vite. La caméra coupe entre le visage apeuré de Simba et le troupeau qui dévale la pente. **Analyse :** *Le spectateur comprend le danger avant le personnage. La montée sonore progressive, les plans de coupe rapides et le regard affolé de Simba créent une tension maximale.* Scène idéale pour une première analyse car les techniques sont très lisibles.

SUSPENSE	**Nemo - Nemo nage vers le bateau de plongée** Marlin (papa de Nemo) observe depuis les coraux, suppliant Nemo de revenir. Nemo avance quand même vers le bateau, de plus en plus loin. Son père crie. Nemo hésite. Puis touche le bateau. Le bateau repart. **Analyse :** *Formule classique du suspense : le spectateur partage l'angoisse du parent, le personnage ignore le danger. Le plan en plongée qui rapetisse Nemo face à la coque du bateau amplifie le sentiment de vulnérabilité.*

Introduction collective : Surprise pure

SURPRISE	**Là-haut - Les 4 premières minutes du film** Le film s'ouvre comme une belle histoire d'amour entre Carl et Ellie : enfance, mariage, projets d'aventure, vie commune… Puis, en quelques secondes et sans dialogue, Ellie tombe malade et meurt. Carl se retrouve seul. **Analyse :** *Rupture de tonalité totale. Aucun signal préalable ne prépare à cette perte. L'effet est d'autant plus fort que le film semblait être une comédie d'aventure légère.* Parfait pour discuter des attentes du spectateur et de la façon dont elles ont été bouleversées.

SURPRISE	**Zootopie - La révélation sur le vrai coupable (fin du film)** Pendant tout le film, les indices pointent vers les grands prédateurs. Dans la révélation finale, le spectateur découvre que c'était la petite brebis douce et inoffensive, l'assistante bienveillante, qui était la génie du mal. **Analyse :** *Twist fondé sur le renversement d'un stéréotype. Le film a cultivé un préjugé (les grands sont dangereux, les petits sont innocents) pour mieux le déjouer.*

3.2. Scènes suggérées pour la séance 2

Exercice en groupes : 4 extraits à analyser en autonomie

Ces scènes sont légèrement plus complexes ou subtiles. Les enfants les analysent seuls à l'aide de la fiche (annexe, p. 27) avant la mise en commun collective.

GROUPE A	**La Reine des Neiges - Hans révèle sa vraie nature** Hans, présenté depuis le début comme le prince charmant et l'espoir d'Anna, se retrouve seul avec elle mourante. Il lui révèle froidement qu'il n'a jamais aimé personne et la laisse mourir. **Analyse :** *Surprise construite sur de faux indices semés tout au long du film.* Demander aux enfants : « *Y avait-il des signes avant-coureurs de la surprise que vous aviez remarqués ?* »
GROUPE B	**Jurassic Park - La scène de la cuisine** Deux enfants se cachent des raptors dans la cuisine. Les dinosaures ne les voient pas encore. On entend les griffes sur le carrelage. Les enfants retiennent leur souffle derrière un plan de travail. **Analyse :** *Suspense classique et très lisible techniquement : le son (griffes), les regards des enfants, ce que le spectateur voit que les raptors ne voient pas encore.* Parfait pour une analyse des techniques cinématographiques.
GROUPE C	**Coraline - Coraline explore la maison de l'autre mère pour la première fois** Tout semble parfait, beau, attirant dans ce monde parallèle. Mais des détails visuels (les yeux en boutons, les couleurs trop vives, les comportements légèrement décalés) instillent un malaise progressif. **Analyse :** *Suspense atmosphérique sans danger explicite. La tension vient d'une accumulation de petits signaux visuels.*
GROUPE D	**Kung Fu Panda - Po est choisi par le hasard** Tout le monde attend la révélation du Guerrier Dragon avec une solennité extrême. Le doigt du maître Oogway désigne… Po, un panda maladroit tombé du ciel par accident. Même les personnages n'en reviennent pas. **Analyse :** *Surprise, rupture de registre comique. La solennité de la scène est retournée par l'absurdité du résultat. Il y a un décalage entre attente et réalité.*

4. Rappel des règles d'écoute

L'animateur veille à instaurer un climat de confiance, propice à l'expression des émotions et à l'échange entre les enfants. Regarder et analyser un film ou un dessin animé, c'est aussi parler de ce que l'on ressent et chaque ressenti est légitime.

Il rappellera des règles essentielles : attendre que l'autre ait fini de parler avant de prendre la parole, ne pas se moquer des gouts ou des peurs de l'autre, accepter que tout le monde ne ressente pas la même chose face à la même scène, et veiller à ce que chacun puisse s'exprimer.

DÉROULEMENT

1. Découvrir les notions de suspense et de surprise (séance 1 - 50 min)

1.1. Exploration : Les émotions au cinéma (10 min)

Afin de partir des expériences des enfants, l'animateur leur pose les questions suivantes : *« Est-ce qu'il vous est déjà arrivé d'avoir peur, d'être stressé ou d'être complètement surpris en regardant un film ou une série ? Pouvez-vous raconter ce moment ? Comment vous sentiez-vous ? »*

L'animateur note au tableau les mots-émotions que les enfants mentionnent (peur, stress, frisson, choc, surprise, soulagement...) et crée ainsi un nuage de mots autour du ressenti face aux récits audiovisuels.

1.2. Visionnage des extraits et discussion à propos des ressentis (20 min)

L'animateur diffuse les extraits à l'écran, en commençant par la scène neutre (Toy Story - réveil de Woody), puis une scène de suspense (Le Roi Lion - le stampede, ou Nemo - le bateau), et enfin une scène de surprise (Zootopie - révélation du méchant, ou Là-Haut - Carl et Ellie). Après chaque extrait, il invite les enfants à exprimer leurs ressentis à l'aide des questions ci-dessous.
- *« Comment vous êtes-vous senti ?*
- *À quel moment avez-vous ressenti une tension ?*
- *Qu'est-ce qui était différent dans la deuxième scène ? »*

Grille d'observation à éventuellement utiliser à l'oral
- La musique : Est-elle présente ? Rapide, lente, dissonante ? Coupe-t-elle brusquement ?
- Les images : Gros plans ? Plans larges ? Mouvements de caméra lents ou rapides ?
- Les informations données : Le spectateur sait-il quelque chose que le personnage ne sait pas ?
- Le rythme du montage : Les scènes s'enchaînent-elles vite ou lentement ?
- Le silence : Y a-t-il des moments sans son ? Que provoquent-ils ?

1.3. Apport des définitions (10 min)

À partir des ressentis exprimés, l'animateur introduit les deux notions centrales et en donne une définition simple et accessible.

Le suspense : on sait qu'un danger ou un événement important arrive, mais on ne sait pas encore comment ça va se terminer. La tension dure dans le temps.

Le retournement de situation ou la surprise : on ne s'y attendait pas du tout ! L'histoire opère un renversement inattendu qui bouleverse les attentes du spectateur d'un seul coup.

1.4. Classement collectif (10 min)

L'animateur trace un tableau de trois colonnes au tableau (suspense / surprise / neutre) et invite les enfants à regarder à nouveau les extraits, cette fois dans l'optique de les classer. Il précise que les avis peuvent différer et que suspense et surprise peuvent cohabiter dans une même scène : l'important est de justifier son classement en s'appuyant sur les définitions.

L'animateur précise que ces effets ne se produisent pas par hasard : des auteurs, réalisateurs et scénaristes les fabriquent intentionnellement, à l'aide de techniques précises.

2. Analyser des scènes en autonomie (séance 2 - 50 min)

2.1. Rappel de la séance précédente (5 min)

L'animateur demande à un enfant de résumer les notions découvertes lors de la première séance. Un bref retour sur le tableau des observations permet de raviver la mémoire collective.

L'animateur demande aux enfants s'ils ont remarqué des effets de suspense ou de surprise depuis la dernière séance dans une série, un film, un jeu vidéo ou même un livre.

2.2. Exercice d'analyse de scènes en groupe (25 min)

L'animateur distribue le tableau d'analyse (annexe, p. 27). Avant de travailler en autonomie, les enfants s'exercent collectivement sur la scène neutre de Toy Story (déjà connue), fiche d'analyse en main. L'animateur parcourt le tableau ligne par ligne à voix haute avec eux. Des questions balisent la progression : la musique, le silence, les images, le rythme, les informations cachées ou non, puis la classification finale. Cela leur permet de comprendre le fonctionnement du tableau avant de l'utiliser seuls.

Le tableau est structuré en trois colonnes (Ce que j'observe / Questions pour m'aider / Mes notes) et couvre cinq critères d'analyse :
- La musique
- Le silence
- Les images
- Le rythme du montage
- Les informations (ce que le spectateur sait ou ne sait pas)
- Mon ressenti

La dernière ligne est une case de classification avec quatre choix à cocher : suspense / surprise / neutre (ni l'un ni l'autre) / les deux (surprise et suspense), suivie d'un champ de justification.

2.3. Phase d'autonomie (15 min)

L'animateur diffuse trois scènes, les unes après les autres, en laissant un temps d'analyse entre chaque.

Pour chaque scène, les enfants remplissent leur tableau.

Conseil à l'animateur

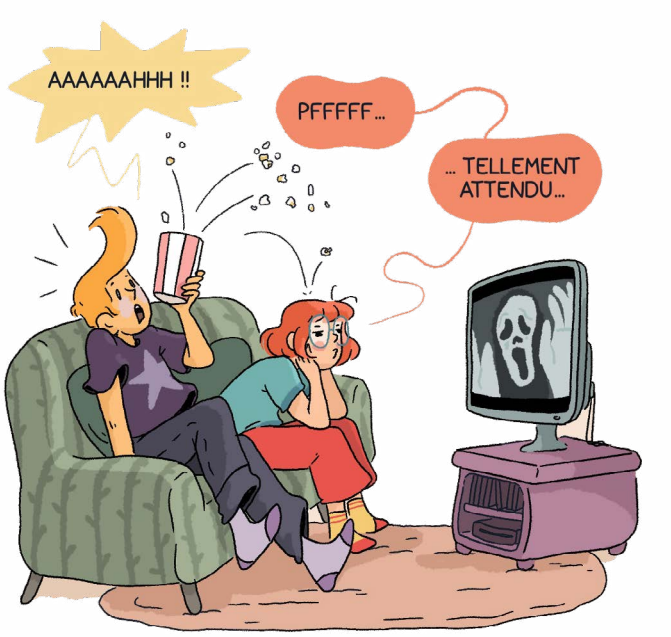
Circuler pour relancer la réflexion si nécessaire. Des questions comme *« À quel moment exact avez-vous ressenti quelque chose ? »* aident les enfants à préciser leurs observations.

2.4. Débat et clôture (5 min)

À partir des discussions de la séquence, l'animateur propose un débat ouvert :

« Pourquoi les gens aiment-ils les films qui font peur ou qui stressent, alors que dans la vie réelle, on n'aime pas avoir peur ? Le cinéma permet-il de ressentir des émotions fortes en toute sécurité ? »

« Pourquoi peut-on aimer ressentir des émotions négatives (peur, stress, angoisse, tristesse) au cinéma ? À quoi cela peut-il servir de voir des films qui nous font ressentir cela ? En quoi est-ce différent de ressentir ces émotions dans la vie ? En quoi est-ce similaire ? »



Suspense, surprise ou neutre

Critères d'analyse	Scène 1	Scène 2	Scène 3	Scène 4
Titre du média				
La musique Y a-t-il de la musique ? Est-elle rapide, lente, douce, angoissante ? Coupe-t-elle brusquement ?				
Le silence Y a-t-il des moments sans son ? À quel moment ? Qu'est-ce que ça provoque ?				
Les images Y a-t-il des gros plans (sur un visage, un objet) ? Des plans larges ? La caméra bouge-t-elle vite ou lentement ?				
Le rythme Les plans s'enchainent-ils vite ou lentement ? Est-ce qu'il y a des coupes brusques ?				
Les informations Est-ce que le spectateur sait quelque chose que le/les personnage(s) ne sait/savent pas ? L'histoire cache-t-elle quelque chose ? Y a-t-il une révélation soudaine ?				
Mon ressenti À quel moment exact ai-je ressenti quelque chose ? Quelle émotion (peur, stress, choc, surprise) ? Pendant combien de temps ?				
Ma classification	☐ SUSPENSE ☐ SURPRISE ☐ NEUTRE ☐ LES DEUX	☐ SUSPENSE ☐ SURPRISE ☐ NEUTRE ☐ LES DEUX	☐ SUSPENSE ☐ SURPRISE ☐ NEUTRE ☐ LES DEUX	☐ SUSPENSE ☐ SURPRISE ☐ NEUTRE ☐ LES DEUX
Justification				

SÉQUENCE DE FRANÇAIS

Écriture d'un court récit : « La surprise du vampire »

Auteurs : Niels Thorez (chargé de rédaction et de contenus numériques chez Philéas & Autobule)
et **Youry Zambrano** (Secrétaire de rédaction chez *Philéas & Autobule*)
Auteur de l'incipit : Niels Thorez (Chargé de rédaction et de contenus numériques chez *Philéas & Autobule*)



Objectifs

- Interpréter un texte littéraire et élaborer des hypothèses de lecture
- Pratiquer l'écriture d'invention collectivement
- Évaluer la qualité d'un texte et l'améliorer en tenant compte de critères objectifs et d'échanges entre pairs

Cette séquence du dossier pédagogique a été publiée à l'occasion d'un concours pour les classes de la 3e à la 6e primaire, en Belgique. Le texte gagnant a été publié dans le numéro 100 de la revue *Philéas & Autobule*.

Durée

Minimum
5 x 50 minutes
(adaptable)

Âge

À partir de 8 ans

Matériel

- Au moins un exemplaire de *Philéas & Autobule*.
- L'incipit (annexe 1, p. 35), en autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants.
- Le tableau récapitulatif (annexe 2, p. 36), un exemplaire par groupe (maximum 5 groupes).
- Le schéma narratif (annexe 3, p. 37), un exemplaire par groupe (maximum 5 groupes).

Compétences du référentiel de français

Compétences dans les visées de production (P3 à P6)

COMPÉTENCES ÉCRIRE	ATTENDUS ÉCRIRE
Produire un écrit	
Écrire pour : - informer ; - donner du plaisir/susciter des émotions ; - persuader/convaincre ; - enjoindre.	**Rédiger un écrit qui combine certains des éléments suivants en mobilisant des ressources (référentiels) :** - en restant dans le sujet ; - en tenant compte de l'intention et du destinataire ; - en l'organisant selon une structure textuelle simple donnée ; - en utilisant les traits de ponctuation adéquats ; - en orthographiant correctement les mots connus et inconnus et en appliquant les règles d'orthographes grammaticale et lexicale ; - en utilisant les connecteurs ; - en utilisant les modes et les temps appropriés pour assurer la cohérence temporelle ; - en utilisant les substituts lexicaux et grammaticaux ;
Expliciter les composantes de sa production	
Verbaliser les composantes de la production d'écrits.	**En répondant à des questions posées oralement, expliciter les composantes de la production d'écrits mises en œuvre :** - planification ; - mise en texte ; - révision ; - correction.

PRÉPARATION

L'enseignant lit le déroulement présenté dans ces pages pour en cerner les enjeux et les difficultés, et pouvoir venir en aide aux enfants. S'il n'est pas familier avec les récits de la revue *Philéas & Autobule,* en lire quelques-uns lui permettra de se faire une idée.

DÉROULEMENT

1. Première approche du texte (séance 1 - 50 min)

1.1. Introduction (5 min)

L'enseignant explique aux enfants le déroulement de la séquence.

« *Il s'agit d'écrire un récit dont le début est déjà écrit. Ensemble, nous allons analyser ce début et explorer des pistes pour inventer la suite. Par groupe, vous écrirez alors votre propre version du récit.* »

Il précise que le thème du récit est la surprise, et que cela doit se retrouver dans le texte final.

1.2. Lecture partagée (10 min)

L'enseignant distribue l'incipit (annexe 1, p. 35) aux enfants et leur donne cette **consigne** : « *Nous allons lire le début du récit ensemble, ensuite nous essayerons d'en saisir la signification et de comprendre les mots importants.* » Il désigne un ou deux enfants volontaires pour lire, ou lit lui-même.

Il s'assure ensuite de la compréhension des mots difficiles ou importants, en interrogeant les enfants pour qu'ils en arrivent à la compréhension du sens du texte : « *Qu'est-ce qu'un vampire ? Il est dit que Vlad est un vampire avec des principes ; qui peut m'expliquer ce qu'est un principe ?* »

1.3. Analyse du texte et relevé des indices (10 min)

L'objectif de cette étape est d'identifier ce qui pourrait être repris dans la suite du récit et les questions qui devront y être résolues.

L'enseignant trace deux colonnes au tableau. Il donne cette **consigne** : « *Dans la première colonne, nous allons relever les éléments de l'histoire que nous connaissons déjà. Dans la deuxième colonne, ceux que nous ne connaissons pas encore, les questions que l'on se pose, par exemple : quel âge a le personnage principal ? Où l'histoire se déroule-t-elle ?* » Il précise si nécessaire que, dans ces éléments, les enfants peuvent reprendre le contexte, les personnages principaux et secondaires, leurs relations, la chronologie des évènements, etc.

L'enseignant désigne un volontaire pour reproduire le tableau récapitulatif (annexe 2, p. 36) qu'il photocopiera pour le distribuer lors de la prochaine séance.

Pour lancer l'exercice, l'enseignant peut reprendre et expliquer l'exemple donné dans le tableau.

1.4. Premières propositions de développement du récit (20 min)

L'objectif de cette étape est de formuler « à chaud » de premières hypothèses, des réponses aux questions qui ont été soulevées dans le tableau.

L'enseignant interroge les enfants : « *Selon vous, qu'est-ce qui pourrait se passer par la suite ? Quelle direction pourrait prendre le récit ? Quelles sont les questions auxquelles le récit doit absolument répondre ? Quelles réponses apporteriez-vous à ces questions ?* »

Il reprend les questions du tableau et fait tourner la parole. Il invite les enfants à réagir aux propositions des autres, dans le respect de la parole de chacun, pour imaginer plusieurs suites possibles au récit.

Il propose aux enfants de surligner les questions essentielles que le récit doit résoudre.

Si cela n'est pas apparu dans la discussion, l'enseignant porte l'attention des enfants sur cette phrase : « rien ne va se passer comme prévu ». Si besoin, il rappelle que la thématique de la surprise doit apparaitre dans les textes.

1.5. Conclusion de la séance et introduction à la prochaine (5 min)

L'enseignant indique aux enfants que lors de la prochaine séance, ils devront développer des idées pour continuer le récit. Il les invite à réfléchir à ce qui a déjà été proposé. Il leur dit qu'ils peuvent également, de leur côté, trouver des sources d'inspiration et nourrir leur imagination, par exemple, avec d'autres récits de vampire.

Conseil à l'enseignant

L'enseignant peut éventuellement proposer des lectures cursives aux enfants autour des thèmes du vampire, de la surprise, des premières fois, et/ou de récits publiés dans *Philéas & Autobule*.

2. Trouver des idées et développer une histoire (séance 2 - 50 min)

2.1. Rappel de la séance précédente (5 min)

L'enseignant interroge les enfants sur ce qui a été fait la dernière fois et leur demande de lister les étapes réalisées.

Il leur explique qu'ils vont continuer la réflexion sur la suite à apporter au récit de Vlad le vampire, et que les enfants se diviseront en groupes qui devront chacun écrire leur récit.

2.2. Comprendre le schéma narratif (15 min)

L'objectif de cette étape est d'offrir un cadre théorique permettant aux enfants de construire leur récit.

L'enseignant distribue le schéma narratif (annexe 3, p. 37) et donne cette consigne : « *Nous allons voir ensemble quelles sont les différentes étapes que l'on trouve généralement dans un récit. Le but sera de les suivre pour écrire l'histoire de Vlad. En imaginant la suite du récit, on pourra écrire dans le tableau ce qui se passe à chaque étape du récit, en une ou deux phrases.* »

L'enseignant reprend les étapes du schéma une à une en s'assurant de leur compréhension par les enfants.

2.3. Partager les idées en petits groupes (20 min)

L'enseignant divise la classe en sous-groupes (5 maximum) et leur donne cette consigne : *« Par groupe, vous allez imaginer la suite du récit en notant les actions principales, au brouillon d'abord. Essayez de suivre les étapes du schéma narratif en décrivant un élément déclencheur, une suite d'actions et de conséquences pour le déroulement, une action finale de dénouement et une situation finale. »*

Conseil à l'enseignant

Méthode 1 : L'enseignant propose aux enfants de créer des listes les plus exhaustives possible avec tout ce qui peut arriver à partir de la situation initiale du récit. L'objectif est de citer un maximum d'idées sans pression pour stimuler l'imagination et ensuite opérer un tri.

Méthode 2 : Les enfants imaginent que Vlad se présente à la porte de sa victime. Que se passe-t-il ? Ils jouent la scène à plusieurs reprises en passant d'un rôle à l'autre. Ils peuvent également préciser différents paramètres à chaque fois, en imaginant par exemple le genre de maison dans laquelle habite la victime, l'identité de la victime, etc. L'objectif est de stimuler l'imagination à travers une mise en situation et d'initier des actions et des dialogues qui pourront être réinvestis dans le récit.

2.4. Élaboration d'un synopsis (10 min)

L'objectif est de fixer à l'écrit les éléments de la progression du récit en vue de les communiquer à la classe.

L'enseignant donne cette consigne : *« Maintenant que vous avez décrit les étapes du schéma narratif du récit, vous allez les développer dans un synopsis de 10 lignes maximum, autrement dit, vous allez écrire une première version très condensée du récit. Ce synopsis devra être présenté à la classe et servira de base à l'écriture finale. »*

3. Compte-rendu et évaluation collective (séance 3 - 50 min)

3.1. Rappel de la séance précédente (5 min)

L'enseignant commence par demander aux enfants de se remémorer ensemble le début du récit de Vlad et où ils en étaient dans son développement.

3.2. Présentation des synopsis (5 min par groupe)

L'enseignant donne cette consigne : *« Chaque groupe va désigner un rapporteur qui va venir lire le synopsis devant la classe. Le but est de le raconter, de façon claire et à un rythme tranquille, pour que tout le monde puisse avoir le temps de bien le comprendre et l'analyser. Ensuite, nous verrons si le synopsis nous plait et s'il répond à toutes les exigences qui ont été vues jusqu'à maintenant. Respecte-t-il les éléments donnés par le début du récit ? Répond-il aux questions formulées à partir de ce début ? Suit-il le schéma narratif ? Est-il surprenant, ou en lien avec le thème de la surprise ? Soyez donc attentifs. »*

3.3. Évaluation des synopsis par la classe (5 min par groupe)

L'enseignant propose après chaque lecture un moment de discussion et d'évaluation collective. Les enfants formulent leurs remarques d'abord de manière désordonnée : qu'ont-ils pensé du synopsis ? Est-il cohérent ? Nous donne-t-il envie de lire le récit ?

L'enseignant demande à chaque groupe de désigner un enfant qui va noter les éléments d'évaluation de leur synopsis, même ceux avec lesquels il pense ne pas être d'accord, pour qu'ils soient pris en compte lors de la rédaction du récit.

Ensuite, l'enseignant coordonne la discussion pour qu'on puisse évaluer de manière plus objective si le récit respecte ces différents critères :
- Le récit respecte les éléments donnés dans l'incipit ;
- Le récit répond aux questions essentielles déterminées lors de la première séance ;
- Le récit suit le schéma narratif enseigné lors de la deuxième séance : il présente un élément déclencheur, un déroulement, un dénouement et une situation finale.

Il laisse la parole aux enfants en leur demandant de justifier leurs évaluations en pointant les éléments qui fonctionnent et ceux qui fonctionnent moins bien, ceux qui sont bien présents ou ceux qui manquent, etc.

4. Rédaction d'un premier jet (séance 4 - 50 min)

4.1. Rappel de la séance précédente (5 min)

L'enseignant demande aux enfants de se rappeler ce qui a été réalisé lors de la dernière séance.

4.2. Reprise des éléments d'évaluation (10 min)

L'objectif de cette étape est d'améliorer le récit grâce à l'intelligence collective.

L'enseignant indique aux enfants de reformer les groupes. Il donne cette consigne : *« Vous allez reprendre le compte-rendu des évaluations de la séance précédente. L'objectif sera pour vous de reprendre les remarques qui ont été faites une à une pour voir si elles vous semblent judicieuses et, si c'est le cas, comment vous les prenez en compte. »*

Les enfants discutent entre eux et prennent les décisions. L'enseignant passe entre les groupes et leur propose de l'aide et des conseils. Il s'assure qu'ils prennent bien les remarques en compte, même s'ils ne sont pas obligés de toutes les suivre.

4.3. Rédaction des textes (35 min)

L'enseignant donne cette consigne : *« Reprenez vos synopsis et les décisions que vous venez de prendre pour les modifications, et écrivez le texte. Vérifiez que les éléments qui ont été travaillés (cohérence avec le début du récit, schéma narratif, questions essentielles) jusqu'ici se retrouvent dans votre récit. »*

L'enseignant indique que leur texte ne doit pas dépasser les 350 mots. Il passe entre les groupes pour venir en aide aux enfants, par exemple s'ils butent sur un mot, ou s'ils ont une question sur la structure narrative.

5. Relecture et réécriture (séance 5 - 50 min)

5.1. Relecture (20 min)

L'objectif de cette étape est de prendre du recul par rapport au texte en vue de l'améliorer une dernière fois.

L'enseignant demande aux groupes de se reformer et de reprendre le premier jet qu'ils avaient rédigé lors de la séance précédente. Il leur donne cette consigne : « *Vous allez relire tranquillement votre texte et tenter d'en pointer vous-mêmes les faiblesses, que ce soit au niveau de l'orthographe, du style ou de la cohérence et de l'intérêt du récit.* »

L'enseignant leur distribue les points d'attention (annexe 4, p. 38), qui peuvent les aider à relever les choses à améliorer, tout en leur rappelant de faire attention à ce qui a été vu pendant les séances précédentes.

Il leur propose de relire une première fois sans interruption, et puis de reprendre la lecture en s'arrêtant chaque fois qu'ils voient un problème pour tenter d'y apporter une solution.

5.2. Réécriture (30 min)

L'enseignant indique aux enfants qu'il leur reste un peu de temps pour réécrire au propre en apportant les modifications nécessaires. Il les invite à être bien attentifs à ne pas ajouter de nouvelles erreurs en réécrivant.

L'enseignant reprend les textes à la fin de la séance. Il peut, par la suite, prendre le temps de les dactylographier pour les redistribuer aux enfants, afin qu'ils puissent admirer le résultat.

Annexe 1

La surprise du vampire

Penché sur un petit bureau, dans le clair-obscur de sa chambre, Vlad écrit quelques mots sur son ordinateur :

« *Demain, je me glisserai chez vous pour vous mordre le cou.* »

Un *clic* et, hop ! c'est envoyé.

Vlad est un vampire débutant. Un peu bizarre... Un vampire avec des principes ! Il ne veut pas être comme ces créatures qui vous surprennent en plein sommeil. Non. Il préfère vous prévenir, par courrier ou par mail, au moins vingt-quatre heures à l'avance.

Parce que c'est plus correct.

Dans le manoir, sa famille est un peu inquiète. Vlad n'a encore jamais mordu personne. Demain, il deviendra un vrai vampire... à moins que rien ne se passe comme prévu !

Annexe 2 · Tableau récapitulatif

Ce que je sais	Ce que je ne sais pas (Les questions que je me pose)
Le personnage principal s'appelle Vlad.	Quel âge a Vlad ? Est-il un adulte ou un enfant ?
Vlad est un vampire débutant.	

Annexe 3 · Le schéma narratif

La situation initiale Au début du récit, le personnage est dans une situation de normalité.	Vlad s'apprête à mordre sa première victime et à devenir un vrai vampire.
L'élément déclencheur Quelque chose vient perturber l'équilibre ou les attentes du personnage, le poussant à mettre des moyens en œuvre pour retrouver une situation normale.	
Le déroulement Ensemble des actions du personnage et de leurs conséquences.	
Le dénouement Dernière action du personnage avant de retrouver une situation de normalité. C'est ici que tout se joue.	
La situation finale Le personnage a trouvé une nouvelle forme de normalité, mais il a été transformé par son expérience.	

Annexe 4 · Les points d'attention

Voici une série de questions à se poser pour améliorer le récit.

Les répétitions :

A-t-on a utilisé le même mot plusieurs fois ?
Peut-on remplacer un mot qui se répète par un synonyme ?

Les phrases trop longues ou difficiles à comprendre :

Est-ce que les phrases sont claires ?
Est-ce que l'on comprend bien ce qu'il se passe ?

Les personnages :

Est-ce que les personnages sont bien présentés ?
Est-ce que l'on comprend ce qu'ils font et pourquoi ?

Le déroulement de l'histoire :

Est-ce que l'histoire respecte le schéma narratif ?
Est-ce que les idées s'enchainent logiquement ?
Quel est le moment le plus intéressant de mon récit ? Est-il mis en valeur ?

Les émotions et les détails :

Est-ce qu'il y a des détails qui permettent de s'imaginer la scène ?
Est-ce que l'on peut savoir ce que les personnages ressentent ?

L'orthographe et la grammaire :

Est-ce que les mots sont orthographiés et accordés correctement ?