

Fiche informative sur l'action

Un projet interdisciplinaire d'écriture longue en classe de 5^{ème}

Nom du fichier : 57ForbachCJMoulin2006

Académie : NANCY-METZ

Collège Jean Moulin 7, rue Maurice Barrès 57608 FORBACH cedex

ZEP : non

Téléphone : 03 87 84 66 60

Télécopie : 03 87 84 66 68

Mèl de l'établissement : ce.0572813@ac-nancy-metz.fr

Personne contact : fabien.vax@ac-nancy-metz.fr

Classes concernées : 5^{ème}

Disciplines concernées : français, allemand, documentation

Date de l'écrit : mai 2006

Lien(s) web de l'écrit : /

Résumé :

Les élèves produisent un conte illustré, légendé en allemand, et relié. Dans le cadre de cette écriture longue une aide directe et personnalisée est apportée à chaque élève. Le travail de groupe tient une place importante.

Un jeu de rôles à choix multiples est élaboré, des textes sont rédigés en français et en allemand, l'outil informatique est utilisé.

En même temps qu'il offre à chaque élève la possibilité de s'investir selon ses aptitudes et ses dons, le projet permet des activités très différentes, met en œuvre ou permet de faire acquérir des compétences variées, et reste modulable à souhait selon les objectifs de chaque professeur, en fonction du temps et du contenu qu'il envisage d'y consacrer. Il offre la possibilité de varier les pratiques tout en permettant, si l'aventure est menée avec un minimum d'habileté, un résultat assez conséquent.

Mots-clés :

STRUCTURES	MODALITES DISPOSITIFS	THEMES	CHAMPS DISCIPLINAIRES
Collège	Diversification pédagogique Individualisation TPE-IDD-PPCP	Arts et culture Documentation Evaluation Maîtrise des langages Orientation TICE	Education artistique Education civique, Français Histoire, Géographie Informatique Interdisciplinarité Langues vivantes

Ecrit sur l'action

Un projet interdisciplinaire d'écriture longue en classe de 5^{ème}

Académie : NANCY-METZ

Collège Jean Moulin FORBACH

UN PROJET INTERDISCIPLINAIRE D'ECRITURE LONGUE

EN CLASSE DE CINQUIEME

La Quête du Manuscrit Secret

Le projet en bref

Production finale :

un conte illustré, légendé en allemand, et relié.

Principes généraux :

- amener les élèves à une écriture longue et la leur faciliter,
- assurer une aide directe, personnalisée et suivie à chaque élève en difficulté,
- valoriser l'implication des élèves et leur apport au groupe.

Les activités majeures :

- élaboration d'un jeu de rôle à choix multiples,
- rédaction de textes en français et en allemand,
- recours à l'outil informatique.

L'intérêt de la formule :

- proposer une activité souple dans son organisation, modelable à souhait à la fois dans le contenu et le nombre des séances qui lui sont consacrées,
- la possibilité de valoriser chaque élève selon ses domaines de réussite, vu le grand nombre de tâches qui reviennent aux élèves, et leur variété (en français par exemple, pour une classe de vingt-neuf élèves, ce seront trois cent dix-neuf textes qui seront écrits. De quoi faire une place à chaque élève).
- un résultat garanti et d'une ampleur certaine si les professeurs songent à utiliser les contributions de plusieurs élèves, et non d'un seul, à une même activité.

Le projet en détail :

I- Les différents intervenants :

- un professeur de français,
- un professeur d'allemand,

- une documentaliste,
- éventuellement, des professeurs d'histoire, d'arts plastiques, de technologie
- des personnes extérieures au collège et compétentes dans la connaissance de l'histoire locale.

II- Les objectifs et rôles des principaux intervenants :

1°/ Le professeur de français :

Il a pour tâches de :

- stimuler et développer l'imagination de ses élèves,
- leur faire écrire des textes de natures variées en facilitant leur travail,
- valoriser l'expression de l'originalité, des idées de ses élèves, dans une activité individuelle contribuant à un résultat collectif,
- accompagner l'élève dans sa démarche d'écriture par un suivi personnel en prise directe sur le moment de l'écriture,
- mettre en relation le projet avec le programme de la classe de cinquième.

A ce propos, le projet est mené en relation directe avec le cours de français proprement dit. En effet, les élèves sont sensibilisés au monde du Moyen Age par la lecture de deux romans pour la jeunesse :

- *le Faucon Déniché*, Jean Côme Noguès, Le Livre de Poche Jeunesse, donné en fiche de lecture,
- *le Chevalier au bouclier Vert*, Odile Weulersse, Le Livre de Poche Jeunesse, qui sera étudié en cours dans le cadre d'une lecture intégrale.

Le projet s'appuie aussi sur l'étude du chapitre 6 du manuel utilisé par la classe (*Lettres Vives*, 5^{ème}, Hachette Education), chapitre consacré aux romans de chevalerie, avec notamment trois textes, qui sont :

- un extrait de *Perceval le Gallois* de Chrétien de Troyes,
- un extrait du *Roman de Jaufré*,
- un extrait de *Lancelot*.

L'étude de ces différents textes permet de découvrir ou d'étudier par exemple :

- les classes et conditions sociales au Moyen Age (*le Faucon Déniché*),
- le rôle du merveilleux dans la littérature médiévale (extrait de *Lancelot*),
- une description d'un personnage (extrait du *Roman de Jaufré*). A cette occasion, on peut montrer aux élèves la nécessaire organisation d'une description, ou proposer une séance de langue sur l'adjectif qualificatif par exemple. Les élèves auront l'occasion d'un réinvestissement immédiat, puisque l'une des activités proposées dans le projet est de rédiger un portrait de l'héroïne,
- des descriptions de lieux (par exemple, dans *le Chevalier au bouclier Vert*, description de Paris, pages 189 et 190, ou du marché, pages 191 et 192). Là aussi, les élèves auront l'occasion d'un réinvestissement, puisque dans le cadre de notre projet, ils auront à rédiger deux descriptions.

2°/ Le professeur d'Allemand :

Son rôle est :

- d'assurer la rédaction en langue allemande par ses élèves des légendes des illustrations du conte,

- de veiller au réinvestissement ou à l'acquisition d'un vocabulaire de base ou de structures grammaticales élémentaires,
- de permettre à ses élèves un passage naturel de l'oral à l'écrit.

3°/ La documentaliste :

- se propose d'accompagner les professeurs dans leurs diverses activités, et d'apporter son concours notamment au moment de la rédaction des textes en français, et de la saisie des textes à l'ordinateur,
- participe aux sorties et visites, qu'elle peut préparer ou compléter en fournissant aux élèves la documentation appropriée,
- se charge de la mise en page du conte dans sa version définitive. Dans ce cadre, elle peut recevoir, par petits groupes, des élèves susceptibles d'être initiés au traitement de l'image, par exemple.

4°/ Les aspects extra-disciplinaires :

Notre projet a également pour ambitions :

- l'initiation à la prise de notes, et à son exploitation ultérieure, à sa restitution,
- la découverte du patrimoine architectural et de l'histoire locaux ,
- la socialisation de l'élève, de l'initiative, de la participation, de l'autonomie duquel il sera tenu compte dans l'évaluation finale, ainsi que de son apport à la réalisation collective finale sous quelque forme que ce soit, et de son aptitude ou de son souci d'écrire pour autrui.

La réalisation concrète du projet doit aussi faire acquérir à l'élève ou lui permettre de conforter des connaissances en informatique : traitement de texte avant tout, mais également éventuellement mise en page, et traitement de l'image... tout cela dans le cadre du B2i.

III- Description du projet dans les grandes étapes de sa réalisation :

Etape 1 : découverte par les élèves du principe du jeu de rôle

Pendant une heure, le professeur de français raconte ou improvise une histoire. Il demande à ses élèves de s'identifier à un personnage qui sera le héros de cette aventure. Arrivé à certains moments de cette histoire, il interrompt son récit, et propose à ses élèves de choisir parmi trois péripéties offrant chacune une suite possible au récit interrompu.

Lorsque les élèves ont fait leur choix, le professeur indique pour chacune des trois options proposées les conséquences de ces choix. Puis, après avoir ramené tous les élèves au même moment de son histoire, il enchaîne son récit jusqu'au moment de soumettre les élèves à un nouveau choix entre trois péripéties. Il poursuit ainsi jusqu'à la fin de l'histoire.

Afin de rendre la chose encore plus prenante pour les élèves, on peut, dans cette première phase, attribuer un nombre de points de vie au personnage de chaque élève, nombre qui variera selon le sort de leur héros, lié au choix des élèves et à ses conséquences.

Lors de cette première étape, il n'est demandé aucun travail de rédaction aux élèves, qui se contentent de noter sur une feuille de route remise par le professeur, les choix des péripéties qu'ils ont faits, et éventuellement le compte des points de vie de leur personnage.

Le but de cette première étape est de les familiariser avec le fonctionnement des activités suivantes.

Étapes 2 et 3 : l'écriture des textes en français

Par commodité, nous séparerons dans la présentation du projet textes narratifs et textes descriptifs. Le professeur est bien sûr libre de faire alterner la rédaction des uns et des autres en fonction de sa progression ou de ses contraintes.

Étape 2 : l'écriture des textes narratifs en français

Il s'agit là bien sûr du rôle dévolu au professeur de français. Il est cependant souhaitable, qu'en présence des élèves, un autre professeur puisse le seconder, afin que les consignes soient toujours respectées au mieux par les élèves, et que l'aide individuelle qui est apportée aux élèves soit la plus abondante et la plus efficace possible. Dans le cas de notre projet, c'est la documentaliste qui assistera le professeur de français.

Dans notre projet, nous demandons à nos élèves d'imaginer huit péripéties, dans le cadre d'un scénario dont nous avons nous-mêmes imaginé la trame, et les grandes étapes.

C'est ici déjà que le projet révèle sa souplesse.

Pour chacune des sept premières péripéties, il s'agit tout d'abord de proposer aux élèves trois choix, puis après que chaque élève aura choisi une option, de proposer à la classe les conséquences qui résultent de chacune des trois options proposées précédemment.

Il est possible pour le professeur d'imaginer ces trois choix et leurs conséquences respectives, mais aussi de confier cette tâche à chacun des élèves de la classe. Dans ce cas, on fera noter cette partie du travail sur un document remis aux élèves et que nous appellerons « scénario de travail élèves », qui contient par ailleurs les éléments du scénario rédigés par le professeur, et aussi la place nécessaire aux descriptions. Il faut savoir que cette solution oblige le professeur à lire toutes les péripéties imaginées par chaque élève, puis à sélectionner celles qu'il jugera intéressant de proposer à l'ensemble de la classe, quitte à les combiner entre elles.

Il est possible aussi de s'inspirer des propositions de plusieurs élèves pour tirer le meilleur parti de l'imagination de chacun, ou pour valoriser le plus grand nombre d'élèves possible à chaque fois. L'expérience montre que nos élèves sont souvent fiers de voir leurs idées sélectionnées pour servir à l'ensemble de la classe.

Le but de cette première étape est pour le professeur de se procurer un jeu de rôle dans ses grandes lignes.

La péripétie huit constitue la fin de l'histoire, et ne fait pas l'objet du même traitement, il n'y est plus question de choix multiples, chaque élève est libéré de toute contrainte, et imagine et rédige la fin du conte à sa guise.

Les sept premières péripéties élaborées sous forme de jeu de rôle sont alors proposées aux élèves dans l'ordre chronologique, dans le but d'une rédaction de ces péripéties. Selon le principe déjà énoncé plus haut, trois choix sont proposés aux élèves pour chaque péripétie. Une fois que chaque élève a fait son choix (le lui faire noter par écrit !), le professeur lui indique les conséquences de son choix, et ce sera alors pour l'élève le moment de rédiger sa péripétie d'après les indications fournies par le professeur.

Afin de faciliter la tâche des élèves, dont on attend tout de même pour chaque péripétie un développement d'une vingtaine de lignes au moins, le professeur pourra lui demander, en plus du récit, quelques éléments de description (d'un personnage secondaire,

d'un objet, d'un lieu...), ou, si la péripétie s'y prête, l'écriture d'une formule magique en vers, les paroles d'une chanson (ce qui peut être l'occasion d'aborder ou d'exploiter quelques notions de prosodie, par exemple)...

C'est pendant ce travail de rédaction que le professeur, au milieu de ses élèves et provisoirement libéré de son rôle de meneur de jeu, peut utilement circuler parmi ses élèves, et leur adresser remarques et conseils, selon les besoins de chacun, les invitant à enrichir leur texte, ou leur rappelant quelques règles en matière d'expression. La remédiation est alors immédiate et s'appuie sur les besoins réels des élèves, qui peuvent par ailleurs être rassurés par l'absence de toute évaluation normative.

Une fois achevé le travail de rédaction de chaque péripétie, le professeur rassemble toutes les productions de ses élèves, les lit, les évalue éventuellement selon ses objectifs, et sélectionne le ou les textes qui seront retenus pour la version définitive et commune du conte.

Pour ce faire, il n'est pas obligé de se limiter à un seul texte d'élève par péripétie. A lui de déployer à son tour son talent d'écrivain pour faire vivre au héros du conte les trois options liées à chaque péripétie, en faisant revenir ce héros sur ses pas, ou en enchaînant les trois options les unes aux autres par tout moyen à sa convenance (le professeur peut bien sûr confier cette tâche à des élèves, mais l'expérience montre que ces derniers ont déjà beaucoup à faire par ailleurs, et il s'agit aussi de préserver le rendement du projet).

Cette façon de procéder permet d'enrichir considérablement le résultat final, et de sélectionner un plus grand nombre d'élèves (trois au moins, au lieu d'un par péripétie), et de ne pas choisir seulement le meilleur texte aux yeux du professeur.

Pour cette partie du projet, il est possible aussi :

1°/ de demander aux élèves de retravailler les textes retenus et rédigés par un ou plusieurs d'entre eux,

2°/ de faire rédiger les élèves par groupes, notamment si le projet prend du retard dans sa réalisation (ce qui est vite arrivé quand on ne se tient pas à un minutage précis, trois péripéties pour un travail de deux heures, par exemple) : une moitié de la classe peut rédiger une péripétie, l'autre moitié de la classe peut traiter la péripétie suivante,

3°/ de donner aux élèves une partie du travail à faire chez eux, dans le cadre d'un devoir d'expression écrite, par exemple,

4° / de confier le rôle de meneur de jeu à un élève, afin de lui offrir l'occasion d'une prestation orale, ou, toujours dans le but de faire travailler l'oral, de faire raconter aux élèves leur travail, avant ou après un passage à l'écrit.

...

Etape 3 : l'écriture des textes descriptifs en Français

Dans notre projet, ces textes sont au nombre de trois :

- un portrait de l'héroïne :

Cette description s'appuie sur l'étude d'un texte cité plus haut. Elle ouvre pour ainsi dire le conte, afin de donner d'entrée au personnage principal son originalité et ses caractéristiques (habillement, armement, animal de compagnie...), que les élèves devront bien sûr respecter par la suite dans un souci de cohérence générale du récit.

- deux descriptions de lieux : un château fort, une chapelle.

Ces descriptions se font toujours après une visite commentée de chacun de ces lieux, d'une durée de deux heures, le commentaire étant assuré par un archiviste de la mairie, un professeur d'histoire-géographie, ou une religieuse pour la chapelle.

C'est l'occasion pour les élèves de découvrir le patrimoine local, de mettre en relation histoire nationale et histoire locale (rôle de Richelieu dans la destruction du château fort de

Forbach, par exemple), mais aussi pour le professeur de leur demander une prise de notes, et son exploitation dans un contexte défini. Le but de ces visites est aussi de donner aux élèves les moins imaginatifs les moyens de descriptions s'appuyant sur des éléments et des lieux réels.

La géographie de notre scénario est d'ailleurs conforme à la réalité du terrain, et le choix des lieux à décrire se justifie par l'existence à Forbach et à proximité du collège d'un château et d'une chapelle du 13^{ème} siècle, qui, en dépit des restaurations ou reconstructions, se prêtent parfaitement au cadre de notre conte.

Dans le cas des textes descriptifs aussi, pour faciliter le travail des élèves, des conseils leur sont donnés pour d'une part bien ordonner leur texte selon un plan logique et cohérent (au besoin on intercale un cours sur le complément circonstanciel de lieu, ou sur les marqueurs spatiaux...), et d'autre part pour l'enrichir (emploi de l'adjectif qualificatif exprimant la taille, la forme, la couleur..., par exemple, ou présence dans la description d'une anecdote se rapportant à l'héroïne ou au lieu décrit : la légende d'Alice, par exemple, lors de la description de la chapelle Sainte-Croix de Forbach...)

Pour cette partie de la réalisation du projet, le rôle du professeur reste le même que pour la réalisation de l'étape précédente : inutile donc d'y revenir.

Etape 4 : la saisie à l'ordinateur des textes en français

Cette étape, comme les étapes 5 et 6 d'ailleurs, peut commencer avant la fin des étapes 2 et 3. Il est nécessaire cependant, pour l'aborder, d'être déjà en possession de quelques textes dans leur version définitive.

Cette condition remplie, diverses façons de procéder sont possibles, par exemple, faire saisir à des élèves les textes retenus au fur et à mesure de leur écriture, ou leur demander à tous, de saisir les textes une fois que l'ensemble du conte aura été rédigé dans sa version finale, en répartissant le travail de saisie entre les élèves de la classe, chacun saisissant une autre partie de l'ensemble.

C'est la solution que nous pratiquons pour des raisons d'efficacité dans une organisation voulue pratique et rigoureuse : l'accès aux ordinateurs n'est pas toujours possible, et il ne nous semble pas opportun de soustraire aux travaux d'écriture une partie des élèves qui serait chargée de la saisie.

L'ensemble des textes est bien sûr enregistré sur un support amovible, précaution évidente.

Cette saisie des textes est aussi un moment privilégié de notre projet : elle permet bien sûr aux professeurs en charge de l'activité d'expliquer aux élèves le fonctionnement d'un traitement de texte, l'usage du clavier de l'ordinateur, les normes et conventions de la typographie, le fonctionnement et les limites du correcteur automatique...

Lors de cette activité, comme pour les précédentes, des consignes strictes sont données aux élèves : choix de la police, de la taille des caractères, ... et bien sûr cette activité se prête à la validation des compétences pour l'obtention du B2i, et fait l'objet d'une évaluation.

La souplesse du projet permet éventuellement aux élèves, si le professeur le souhaite, de saisir et d'imprimer l'un ou l'autre de leurs textes qui n'ont pas été retenus pour figurer dans la version commune définitive du conte, et de donner une touche personnelle à leur fascicule dont la fabrication ne tardera plus guère maintenant...

A ce propos, il est sûr que l'idéal serait que chaque élève ne saisisse que ses propres textes, enrichis de ses propres illustrations, et de ses propres légendes en allemand... mais

notre projet ne vise pas cet idéal qui nous semble assez « chronophage », quand le projet s'adresse à une classe de vingt-neuf élèves.

On peut évidemment faire appel au professeur de technologie pour cette étape.

Etape 5 : les illustrations

Dans un souci d'efficacité là aussi, les illustrations ne sont pas produites au fur et à mesure de l'écriture des textes, ce qui reste toutefois possible bien sûr. Une séance d'une heure est donc réservée à la production des illustrations.

Voici comment nous procédons : le texte définitif de chaque péripétie, corrigé, imprimé, est remis à un ou plusieurs élèves, qui sont chargés de l'illustrer en prenant bien compte des informations et des détails contenus dans le texte qui lui a été confié.

Des consignes plus techniques sont imposées aussi aux élèves :

- l'illustration doit tenir sur un demi-format A4,
- l'illustration doit être faite en noir et blanc,
- les contrastes doivent être particulièrement marqués.

Le but de ces consignes est d'assurer une meilleure qualité de l'image après passage au scanner et à la reprographie.

Le professeur d'arts plastiques peut être mis à contribution pour cette étape.

Etape 6 : la rédaction en langue allemande de légendes des illustrations

Pour la partie du projet réalisée en allemand, diverses solutions ont déjà été envisagées et appliquées :

- des traductions partielles du texte français,
- un résumé en langue allemande de l'ensemble du conte...

La meilleure solution s'avère à nos yeux de demander à nos élèves de rédiger en allemand les légendes des illustrations du conte. Cette façon de faire laisse toute latitude aux élèves de puiser dans leurs ressources propres et de travailler selon leurs capacités, ce qui n'exclut pas bien sûr l'intervention du professeur de langue, notamment en matière de vocabulaire ou de correction des structures des phrases.

Un autre intérêt de cette méthode est que des élèves qui n'ont pas participé à l'écriture des textes en français ou à la réal

Le conte, dans sa version définitive, est alors imprimé dans une version de grande qualité, puis polycopié.

Il appartient ensuite à chaque élève :

- de rassembler les différentes pages de son fascicule,
- d'y ajouter éventuellement ses propres textes en annexe,
- d'ajouter sur le dessus de sa pile une couverture en PVC transparente, une première page où figurent le titre du conte, différents renseignements (date, classe...), mais aussi un cadre destiné à recevoir une illustration,
- d'ajouter à la fin de sa pile une feuille de papier cartonné type « Bristol » destiné à rigidifier l'ensemble,
- de se munir d'une spirale (c'est le moyen de reliure que nous avons coutume d'utiliser pour nos différents projets, on peut en choisir d'autres) de dimension adaptée au nombre de feuilles du fascicule. Prévoir large...
- de percer l'ensemble et de le relier avec la machine appropriée... Bien surveiller cette étape, aider les élèves, une erreur irréparable est vite commise...
- d'illustrer la première page de présentation, où un cadre a été prévu à cet effet. Cette dernière activité permet de faire travailler l'ensemble de la classe pendant que chaque élève reliera à son tour sa brochure.

IV- L'évaluation des élèves :

Chaque professeur reste libre d'évaluer ses élèves lors des activités dont il a la charge. Par exemple, le professeur de français peut évaluer la rédaction d'une périπέtie ou d'une description dans le cadre d'un devoir d'expression écrite.

Cependant, le projet fait aussi l'objet d'une évaluation en tant que travail interdisciplinaire et de longue haleine. Cette évaluation se fait à l'aide d'une grille proposée par les professeurs, et qui est portée à la connaissance des élèves au début de la mise en œuvre du projet, afin que les règles de fonctionnement et les critères d'évaluation soient clairs pour tous.

Cette fiche d'évaluation est proposée en annexe 1.

Les symboles -, =, +, peuvent aisément être convertis en notes. Nous utilisons l'échelle suivante pour une ligne ; 0 ; 0,25 ; 0,33 ; 0,5 ; 0,66 ; 0,75 ; 1.

Cette grille comporte dix-huit lignes. Il importe donc d'accorder un coefficient double à certaines lignes, ou bien on peut se ménager deux lignes supplémentaires vierges réservées à l'évaluation d'activités improvisées.

On remarquera que des colonnes sont réservées à l'autoévaluation des élèves.

EN CONCLUSION :

Voilà un projet qui nous semble à la fois utile, plaisant et efficace dans une réalisation souvent ludique et toujours vivante.

En même temps qu'il offre à chaque élève la possibilité de s'investir selon ses aptitudes et ses dons, il permet des activités très différentes, met en œuvre ou permet de faire acquérir des compétences variées, et reste modulable à souhait selon les objectifs de chaque professeur, en fonction du temps et du contenu qu'il envisage d'y consacrer, et il offre la possibilité de varier les pratiques tout en permettant, si l'aventure est menée avec un minimum d'habileté, un résultat assez conséquent.

Projet élaboré et réalisé par Madame H. HUG,
professeur d'allemand, Madame M. LECERF,

Ecrit sur l'action

Un projet interdisciplinaire d'écriture longue en classe de 5^{ème}

Académie : NANCY-METZ

Collège Jean Moulin FORBACH

ANNEXES

Annexe 1 : fiche individuelle d'évaluation du projet page 12

Annexe 2 : le début du scénario utilisé par les professeurs page 13

**Annexe 3 : un exemple de début de jeu de rôle élaboré à partir
des propositions des élèves page 15**

Annexe 4 : un exemple du début d'une réalisation finale du projet page 19

Annexe 5 : un deuxième exemple du début d'une réalisation finale du projet page 27

Annexe 6 : le travail sur le portrait de l'héroïne dans le projet 2005-2006 page 36

Annexe 7 : le travail en cours d'allemand page 38

Annexe 1 : fiche individuelle d'évaluation du projet

Nom.....

Prénom.....

Classe.....

barème	-	=	+	-	=	+	
---------------	---	---	---	---	---	---	--

Sorties, documentation	Eval. élève			Eval. prof			Observat.
Prise de notes							
Utilisation, restitution							
Initiative, participation							

Conception du jeu	Eval. élève			Eval. prof			Observat.
Imagination							
Autonomie							
Ecrire pour autrui (jeu exploitable)							

Ecriture en français	Eval. élève			Eval. prof			Observat.
Expression (orthographe et grammaire)							
Description							
Aptitude à développer une périπέtie							
Compréhension et respect des consignes							
Ecriture collective							

Travail en allemand	Eval. élèves			Eval. prof			Observat.
Travail sur vocabulaire							
Compréhension globale							
Compréhension détaillée							
Initiative participation							

Socialisation	Eval. élèves			Eval. prof			Observat.
Comportement							
Apport à la collectivité							
Place dans la réalisation collective finale							

Total							/ 20
--------------	--	--	--	--	--	--	-------------

Synthèse :

.....

.....

Annexe 2 : le début du scénario utilisé par les professeurs

(Pour gagner de la place, les lignes réservées aux réponses des élèves ont été à chaque fois réduites au nombre de deux)

La quête du manuscrit secret

But du jeu : retrouver un livre de magie qui contient le secret de la transmutation du charbon en or lumineux et sonnante.

Au cœur de la sombre forêt de Forbach, au milieu de la nuit, une lumière rougeoyante brille encore à la fenêtre d'une chaumière. C'est la demeure du vieux mage Pointvirgulus, arrivé au terme de sa vie : il ne lui reste guère de temps, et déjà son regard se voile, et déjà l'étincelle qui brillait dans sa pupille s'éteint. Ses forces l'abandonnent, la vie doucement le quitte, mais avant de rendre son dernier soupir, il appelle à lui Andelise pour lui confier le secret d'une vie de travail acharné et d'obscurités recherches : la transformation en or lumineux et sonnante du charbon jalousement gardé par les Sotrés malicieux dans les entrailles de la terre. Ce secret était consigné dans un ancien grimoire caché au château de Sarrebruck. Afin d'éviter qu'il ne tombe dans des mains avides de richesse, le vieux mage Pointvirgulus confie à Andelise une mission : retrouver le grimoire et le remettre aux Elfes de la Forêt du Schalkental qui en assureront la garde, avec l'aide des Ondines de la Rosselle et de leur reine Kantondhore.

Son secret à peine révélé, le vieux mage expire, après avoir néanmoins pressé Andelise de se mettre en route sur-le-champ, et lui avoir extorqué le serment de mener à bien sa quête. Andelise passe la porte de la chaumière, s'engage sur un chemin qui mène au Château du Schlossberg. Andelise le contemple longuement, hésite.

- *Description d'Andelise :*

.....
.....

- *Description du Schlossberg :*

.....
.....

- *Imagine la péripétie 1, l'obstacle, l'épreuve qui attendent Andelise à ce moment de son aventure, puis imagine trois choix, trois possibilités qui s'offrent à elle, puis imagine les conséquences pour Andelise de chacun de ces trois choix :*

.....
.....

À peine remise de ses émotions et toute tremblante, Andelise, d'un pas mal assuré, s'engage sur le pont-levis et frappe à la porte du château pour demander son chemin. La porte s'ouvre dans un grincement sinistre...

- ***Imagine la péripétie 2, l'obstacle, l'épreuve qui attendent Andelise à ce moment de son aventure, puis imagine trois choix, trois possibilités qui s'offrent à elle, puis imagine les conséquences pour Andelise de chacun de ces trois choix :***

.....
.....

Andelise tout heureuse d'être encore en vie, abandonne derrière elle le Schlossberg. Au pied de la colline, un lépreux famélique lui tend sa sébile d'un geste implorant. Andelise y fait tomber quelques écus, et le lépreux pour la remercier lui dit :

- « Belle amie, va voir les sœurs nonnes de la Chapelle Sainte-Croix, elles te récompenseront de ton geste : elles te donneront la clef du coffre où est soigneusement gardé ce que tu cherches ».

Andelise ragaillardie, attaque la montée vers la chapelle.

Mais, à peine a-t-elle...

- ***Imagine la péripétie 3, l'obstacle, l'épreuve qui attendent Andelise à ce moment de son aventure, puis imagine trois choix, trois possibilités qui s'offrent à elle, puis imagine les conséquences pour Andelise de chacun de ces trois choix :***

.....
.....

Annexe 3 : un exemple de début de jeu de rôle élaboré à partir des propositions des élèves

La quête du manuscrit secret

But du jeu : retrouver un livre de magie qui contient le secret de la transmutation du charbon en or lumineux et sonnant.

Au cœur de la sombre forêt de Forbach, au milieu de la nuit, une lumière rougeoyante brille encore à la fenêtre d'une chaumière. C'est la demeure du vieux mage Pointvirgulus, arrivé au terme de sa vie : il ne lui reste guère de temps, et déjà son regard se voile, et déjà l'étincelle qui brillait dans sa pupille s'éteint. Ses forces l'abandonnent, la vie doucement le quitte, mais avant de rendre son dernier soupir, il appelle à lui Andelise pour lui confier le secret d'une vie de travail acharné et d'obscur recherches : la transformation en or lumineux et sonnant du charbon jalousement gardé par les Sotrés malicieux dans les entrailles de la terre. Ce secret était consigné dans un ancien grimoire caché au château de Sarrebruck. Afin d'éviter qu'il ne tombe dans des mains avides de richesse, le vieux mage Pointvirgulus confie à Andelise une mission : retrouver le grimoire et le remettre aux Elfes de la Forêt du Schalkental qui en assureront la garde, avec l'aide des Ondines de la Rosselle et de leur reine Kantondhore.

Son secret à peine révélé, le vieux mage expire, après avoir néanmoins pressé Andelise de se mettre en route sur-le-champ, et lui avoir extorqué le serment de mener à bien sa quête. Andelise passe la porte de la chaumière, s'engage sur un chemin qui mène au Château du Schlossberg. Andelise le contemple longuement, hésite.

- *Description d'Andelise :*

.....
.....

- *Description du Schlossberg :*

.....
.....

- *Imagine la péripétie 1, l'obstacle, l'épreuve qui attendent Andelise à ce moment de son aventure, puis imagine trois choix, trois possibilités qui s'offrent à elle, puis imagine les conséquences pour Andelise de chacun de ces trois choix :*

Mettant un terme à sa contemplation, Andelise se décide à reprendre sa route. Mais, au détour du sentier qu'elle a emprunté, elle découvre que celui-ci se divise en trois. Elle ne sait quelle direction prendre...

(Cette phrase a été imaginée par le professeur pour assurer la transition entre le scénario et les productions des élèves.)

Choix A : le chemin de droite est étroit et sombre

Choix B : le chemin du milieu est large et dégagé

Choix C : sur celui de gauche, il semble bien à Andelise discerner au loin une petite forme frétilante...

(Laisser aux élèves un peu de temps pour effectuer leur choix, le leur faire noter par écrit, puis indiquer aux élèves les conséquences de leur choix pour leur personnage et les consignes qui vont orienter leur travail. Inscrive au tableau les choix possibles, puis les conséquences qui en résultent.)

Si choix A : Au bout de quelques pas, Andelise distingue dans la pénombre deux yeux jaunes et entend un grondement menaçant. De quoi s'agit-il ? Décrire la créature en question, imaginer ce qui attend Andelise et comment elle parvient à échapper à la créature.

Si choix B : Andelise tombe dans des sables mouvants. Raconter les difficultés d'Andelise, évoquer ses sentiments alors qu'elle se sent engloutie peu à peu, et imaginer comment elle va se tirer d'affaire. Décrire Andelise couverte de boue.

Si choix C : il s'agit d'un lutin. Décrire le lutin et imaginer le sort qu'il réserve à Andelise.

(Remarque : on comprend bien que le personnage ne peut pas mourir avant la fin de l'histoire. Le signaler aux élèves, et faire remarquer que celui qui fait mourir son personnage se verra contraint, en plus du travail commun, d'imaginer sa résurrection.)

À peine remise de ses émotions et toute tremblante, Andelise, d'un pas mal assuré, s'engage sur le pont-levis et frappe à la porte du château pour demander son chemin. La porte s'ouvre dans un grincement sinistre...

- ***Imagine la péripétie 2, l'obstacle, l'épreuve qui attendent Andelise à ce moment de son aventure, puis imagine trois choix, trois possibilités qui s'offrent à elle, puis imagine les conséquences pour Andelise de chacun de ces trois choix :***

.....
.....

Dans la pénombre inquiétante, l'attend :

(Cette phrase a été imaginée par le professeur pour assurer la transition entre le scénario et les productions des élèves.)

Choix A : un sorcier qui a le pouvoir de rapetisser les gens

Choix B : un lutin qui a le pouvoir de transformer les gens en objets

Choix C : un gnome qui a le pouvoir de transformer les gens en pierre.

(Laisser aux élèves un peu de temps pour effectuer leur choix, le leur faire noter par écrit, puis indiquer aux élèves les conséquences de leur choix pour leur personnage et les consignes qui vont orienter leur travail. Inscrive au tableau les choix possibles, puis les conséquences qui en résultent.)

Si choix A : décrire le sorcier, imaginer le combat entre Andelise et le sorcier, la fuite d'Andelise qui trébuche sur une pierre, la formule utilisée par le sorcier pour rapetisser

Andelise, les aventures d'Andelise rapetissée, et la façon dont elle va retrouver sa taille normale.

Si choix B : décrire le lutin, imaginer la formule en vers utilisée par le lutin pour transformer Andelise en objet ; imaginer en quel objet est transformée Andelise et les aventures qui lui arrivent pendant qu'elle est transformée en objet, puis comment elle retrouve sa forme normale

Si choix C : décrire le gnome, imaginer la formule en latin de cuisine (voir Molière...) qu'il utilise pour transformer Andelise en statue de pierre, les sentiments d'Andelise à ce moment, décrire Andelise pétrifiée, et imaginer comment elle va retrouver sa forme première.

Andelise tout heureuse d'être encore en vie, abandonne derrière elle le Schlossberg. Au pied de la colline, un lépreux famélique lui tend sa sébile d'un geste implorant. Andelise y fait tomber quelques écus, et le lépreux pour la remercier lui dit :

- « Belle amie, va voir les sœurs nonnes de la Chapelle Sainte-Croix, elles te récompenseront de ton geste : elles te donneront la clef du coffre où est soigneusement gardé ce que tu cherches ».

Andelise ragaillardie, attaque la montée vers la chapelle.

Mais, à peine a-t-elle...

- ***Imagine la péripétie 3, l'obstacle, l'épreuve qui attendent Andelise à ce moment de son aventure, puis imagine trois choix, trois possibilités qui s'offrent à elle, puis imagine les conséquences pour Andelise de chacun de ces trois choix :***

.....
.....

... fait quelques pas qu'elle trouve sur son chemin une vieille femme portant un énorme chapeau de sorcière.

- Enchantée, dit Andelise qui ne sait trop quelle attitude adopter

- Pas encore, dit la sorcière, mais cela ne saurait tarder...

Et elle lève sa baguette magique, et dit :

- Le mage Pointvirgulus était mon rival ; maintenant qu'il est mort, à moi la formule secrète ! Je te provoque en duel.

(Ce passage a été imaginé par le professeur pour assurer la transition entre le scénario et les productions des élèves.)

Choix A : Andelise accepte le duel

Choix B : Andelise prend ses jambes à son cou

Choix C : Andelise médite une ruse

(Laisser aux élèves un peu de temps pour effectuer leur choix, le leur faire noter par écrit, puis indiquer aux élèves les conséquences de leur choix pour leur personnage et les consignes qui vont orienter leur travail. Inscrire au tableau les choix possibles, puis les conséquences qui en résultent.)

Si choix A : décrire la sorcière, imaginer la lutte entre la sorcière et Andelise et les sorts qu'elles se jettent, et dire comment Andelise va finalement emporter la victoire.

Si choix B : le chapeau de la sorcière se transforme alors en chauve-souris géante. Décrire la chauve-souris géante, raconter comment elle poursuit Andelise, et comment Andelise va lui échapper.

Si choix C : décrire la sorcière, imaginer les pensées d'Andelise qui médite sa ruse, et la ruse à laquelle elle va avoir recours pour échapper à la sorcière.

La quête du manuscrit secret

Au cœur de la sombre forêt de Forbach, au milieu de la nuit, une lumière rougeoyante brille encore à la fenêtre d'une chaumière. C'est la demeure du vieux mage Pointvirgulus, arrivé au terme de sa vie : il ne lui reste guère de temps, et déjà son regard se voile, et déjà l'étincelle qui brillait dans sa pupille s'éteint. Ses forces l'abandonnent, la vie doucement le quitte, mais avant de rendre son dernier soupir, il appelle à lui Andelise pour lui confier le secret d'une vie de travail acharné et d'obscures recherches : la transformation en or lumineux et sonnante du charbon jalousement gardé par les Sotrés malicieux dans les entrailles de la terre. Ce secret était consigné dans un ancien grimoire caché au château de Sarrebruck. Afin d'éviter qu'il ne tombe dans des mains avides de richesse, le vieux mage Pointvirgulus confie à Andelise une mission : retrouver le grimoire et le remettre aux Elfes de la Forêt du Schalkental qui en assureront la garde, avec l'aide des Ondines de la Rosselle et de leur reine Kantondhore.

Son secret à peine révélé, le vieux mage expire, après avoir néanmoins pressé Andelise de se mettre en route sur-le-champ, et lui avoir extorqué le serment de mener à bien sa quête. Andelise passe la porte de la chaumière, s'engage sur un chemin qui mène au Château du Schlossberg. Andelise le contemple longuement, hésite.

Andelise a environ douze ans, elle mesure à peu près cinq pieds de haut et est très fine. Elle a des cheveux châtain avec des franges. Ses yeux sont bruns, couleur noisette. Elle a un regard doux, inquiet, où on pourrait lire son passé. Elle porte de petits diamants à chaque oreille.

Elle est vêtue d'un châle noir avec un gilet tricoté, et d'une jupe noire. Ses chaussures sont en cuir, et noires aussi.

Andelise est une fille sérieuse et timide, mais elle est aussi gourmande, sûre d'elle et de confiance. Andelise est une personne très aimable, serviable, et gentille, elle aime beaucoup les animaux. Son rêve est de recueillir plus tard tous les animaux malades, de les soigner, de les guérir et de les élever pour qu'ils soient prêts pour retourner dans la forêt.

Auparavant, Andelise a vécu dans une clairière où son grand-père avait bâti une petite maison. En effet, elle vivait avec ses grands-parents ; ses parents étaient tous deux

décédés quand elle avait huit ans. Le mage Pointvirgulus était un très bon ami de sa famille. Sa chaumière était magnifique, avec plusieurs petits objets. Il avait donné à Andelise une broche avec une noisette, et lui avait dit que c'était un signe de courage. Mais Pointvirgulus avait vieilli, et dès qu'il se sentit mourant, il appela Andelise auprès de lui. Et la voilà chargée d'une bien difficile mission...



Andelise ist zwölf Jahre alt. Sie ist ungefähr ein Meter fünfzig groß. Sie ist sehr schlank. Sie hat braune Haare. Ihre Augen sind auch braun. Sie hat einen sanften Blick. In ihren Augen kann man die Vergangenheit lesen. Sie trägt Ohrringe mit Diamanten, eine Strickjacke und einen schwarzen Rock. Sie hat auch schwarze Lederschuhe.

Andelise ist ein ernstes Mädchen. Sie ist auch schüchtern, hilfsbereit und nett. Sie mag sehr gern Tiere. Sie pflegt diese auch gern. Andelise wohnt in einem kleinen Haus.

... et si Andelise hésite, on la comprend d'autant plus que si le château est magnifique, il est aussi impressionnant. Il possède cinq tours, quatre de taille moyenne à chaque angle, et une cinquième, gigantesque, qui se dresse au milieu du château.

Les murailles de la forteresse, elles-mêmes très grandes, sont percées de plusieurs meurtrières et Andelise se dit que la grande tour du milieu doit avoir plus d'une centaine de marches qui permettent d'atteindre son sommet. Deux murs fortifiés

sortent de l'avant de ces murailles, et les remparts sont si grands qu'il faudrait des échelles de siège démesurées pour en atteindre le haut. Une bannière flotte tout en haut de la plus haute des cinq tours.

Andelise se souvient des multiples histoires que sa mère lui racontait à propos du château quand elle était petite, dont l'une évoquait une salle des chevaliers énorme : une vitre baigne la salle de lumière, des arches soutiennent le plafond ; sur les murs, des décorations, des blasons et les armes d'illustres familles, et des mémoriaux pour les défunts. Et, sur l'une des parois de la salle, une gigantesque cheminée auprès de laquelle il devait faire si bon se réchauffer après les longues journées de chasse... Une autre histoire que sa mère avait racontée à Andelise évoquait les catacombes du château, lugubres, humides, plongées dans l'obscurité, qui devaient se prolonger dans des souterrains fermés par de lourdes portes grinçantes en bois de chêne, et s'ouvrir sur des marches glissantes...



Die Burg ist wunderschön. Sie hat fünf Türme. Es gibt vier mittelgroße Türme. Der fünfte riesige Turm ist in der Mitte der Burg. Die Mauern sind sehr groß. Es gibt Schießscharten. In dem großen Turm gibt es bestimmt mehr als hundert Stufen ! Eine Fahne flattert auf dem großen Turm.

In dem Rittersaal bringt ein riesiges Fenster Licht rein. Da gibt es Familienwappen, Gemälde und einen riesigen Kamin. Die Katakomben sind feucht und dunkel. Die Stufen sind rutschig.

Mettant un terme à son hésitation, Andelise se décide à reprendre sa route. Mais tout à coup, sous ses pas la terre se met à trembler, et devant elle le sol se fend. Des entrailles de la terre surgit un minotaure à l'air mauvais. On ne sait qui est le plus étonné des deux.

Le minotaure est une horrible créature. Ses cheveux ressemblent à une énorme touffe de balai. Son visage est très écarté. Il a quatre yeux très rapprochés les uns des autres. Son nez ressemble à une grosse aubergine, ses dents sont toutes cassées et jaunes, et ses bras et ses jambes sont très gros, et ses pieds écorchés.

Soucieux de se donner une contenance, le minotaure demande à Andelise ce qu'elle fait là.

« Euh, je cherche des champignons ... » répond Andelise un peu prise au dépourvu.

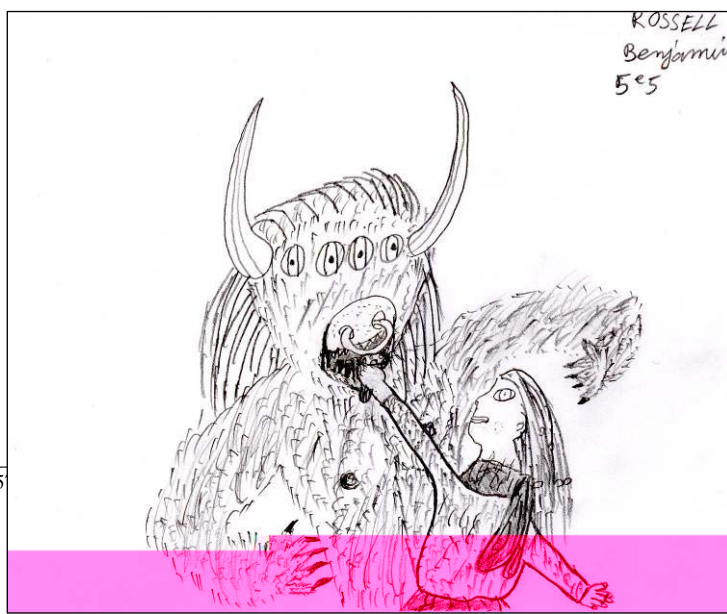
« Moi aussi... , dit le minotaure. Je t'accompagne. »

Andelise, embarrassée mais effrayée, n'ose refuser. Ils se mettent donc en quête de champignons et déambulent un peu au hasard dans la forêt, sans trouver grand-chose à se dire...

Même le minotaure est incapable de meugler la conversation.

Au moment où Andelise contemple une belle amanite, elle sent dans son cou l'haleine fétide du minotaure qui s'apprête à la dévorer. Avec sa grande gueule et ses crocs qui ne demandent pas mieux que de la chair fraîche, il en a tellement envie qu'il laisse tomber de sa mâchoire pendante de la bave bien gluante (preuve en est faite, le minotaure est un ruminant) et qu'il s'approche sournoisement d'Andelise... Ses yeux semblent avoir changé de couleur, ils sont devenus entièrement noirs...

Mais Andelise prévenue par la fameuse intuition (toujours féminine bien sûr, puisqu'on dit « une ») et par son nez, d'un geste rapide arrache l'amanite mortelle, se retourne et enfonce le champignon au fond de la gorge du minotaure.



*Der Minotaurus
Der Minotaurus ist eine
schreckliche Kreatur. Sein
Haar sieht wie ein Besen aus.
Auf dem breiten Gesicht sind vier
Augen. Die Nase sieht wie eine*

Aubergine aus. Seine Zähne sind gebrochen und gelb. Seine Arme und seine Beine sind riesig. Er hat wunde Füße.

L'abominable minotaure abîmé, miné et laminé à la minute par l'amanite de la minette se minotord à terre de terreur et de douleur, de regret aussi : il aurait voulu que pour lui les choses se passent m(i)euuh...

Andelise se met alors à courir jusqu'à ce qu'elle ne voie plus le minotaure. Quand il a disparu entièrement de sa vue, elle court encore un peu, puis s'arrête pour reprendre son souffle.

À peine remise de ses émotions et toute tremblante, Andelise, d'un pas mal assuré, s'engage sur le pont-levis et frappe à la porte du château pour demander son chemin. La porte s'ouvre dans un grincement sinistre...

... et un dragon se dessine dans l'encadrement de la porte, les naseaux fumants...

La quête du manuscrit secret

Au cœur de la sombre forêt de Forbach, au milieu de la nuit, une lumière rougeoyante brille encore à la fenêtre d'une chaumière. C'est la demeure du vieux mage Pointvirgulus, arrivé au terme de sa vie : il ne lui reste guère de temps, et déjà son regard se voile, et déjà l'étincelle qui brillait dans sa pupille s'éteint. Ses forces l'abandonnent, la vie doucement le quitte, mais avant de rendre son dernier soupir, il appelle à lui Andelise pour lui confier le secret d'une vie de travail acharné et d'obscures recherches : la transformation en or lumineux et sonnante du charbon jalousement gardé par les Sotrés malicieux dans les entrailles de la terre. Ce secret était consigné dans un ancien grimoire caché au château de Sarrebruck. Afin d'éviter qu'il ne tombe dans des mains avides de richesse, le vieux mage Pointvirgulus confie à Andelise une mission : retrouver le grimoire et le remettre aux Elfes de la Forêt du Schalkental qui en assureront la garde, avec l'aide des Ondines de la Rosselle et de leur reine Kantondhore.

Son secret à peine révélé, le vieux mage expire, après avoir néanmoins pressé Andelise de se mettre en route sur-le-champ, et lui avoir extorqué le serment de mener à bien sa quête. Andelise passe la porte de la chaumière, s'engage sur un chemin qui mène au Château du Schlossberg. Andelise le contemple longuement, hésite.

Le sourire d'Andelise est d'une grande beauté, et il affiche de petites pommettes sur ses joues rouges. De ses yeux, une lueur scintillante émane : un air de malice... Ses longs cheveux blonds forment une frange et retombent jusqu'au bas de son dos. Ils sont lisses et très fins, d'une beauté surnaturelle. Ses longues mains sont parfaites, et ses ongles sont blancs comme neige.

Sous la cotte de mailles on peut apercevoir une magnifique tunique verte qui est fermée par de petits lacets brunâtres. Elle porte aussi une grande cape qui recouvre tout son dos. Elle est d'un vert un peu plus sombre que sa tunique. Le pommeau de son épée est d'un or superbe. Sur la lame sont gravés deux serpents qui s'entrecroisent. L'un, portant une couronne, est le signe d'une prestigieuse famille. Son écu est orné d'un morceau de la Sainte Croix. Lui aussi est vert, rayé de traits turquoise.

Andelise porte des bottes serrées aux genoux par de gros lacets noirs. Derrière son dos, on peut apercevoir un arc ainsi qu'un carquois rempli de flèches. Son pantalon est usé et sale, preuve de nombreux combats. Le fourreau de son épée est accroché à une somptueuse ceinture de cuir qui lui venait de son arrière-grand-père. Une dague, qu'elle cache dans l'une de ses bottes, est très aiguisée, et porte elle aussi le signe de sa lignée.

Son équipement lui vient en grande partie de son père, chevalier malchanceux qui a été dévoré par un dragon, et elle-même a été recueillie par Pointvirgulus alors que le reste de sa famille a été tué par des bêtes sauvages lors d'une nuit d'hiver. Elle est la seule rescapée...

La jeune fille arbore à la main une bague que lui a octroyée Pointvirgulus avant de rendre son dernier soupir. Il n'a pas eu le temps de lui dévoiler à quoi elle sert, mais elle ressemble étrangement à une clef... et elle est ornée d'émeraudes et d'autres pierres précieuses.

Les joues d'Andelise sont bien garnies, et un anneau pend à l'une de ses oreilles. Un petit bouton est sur le bord de ses lèvres rouge vif.

Un jour, sur un chemin, Andelise trouva une souris qui avait été piétinée par une mule, et elle la soigna. Quand la souris fut guérie, elle lui proposa la liberté, mais la souris refusa de la quitter et continua de suivre Andelise. Andelise l'a gardée comme animal de compagnie, et l'a appelée Stéphanie, car c'était le prénom de sa mère...



Tieren getötet. Der gute Pointvirgulus hat sie dann bei sich aufgenommen. Er hat ihr

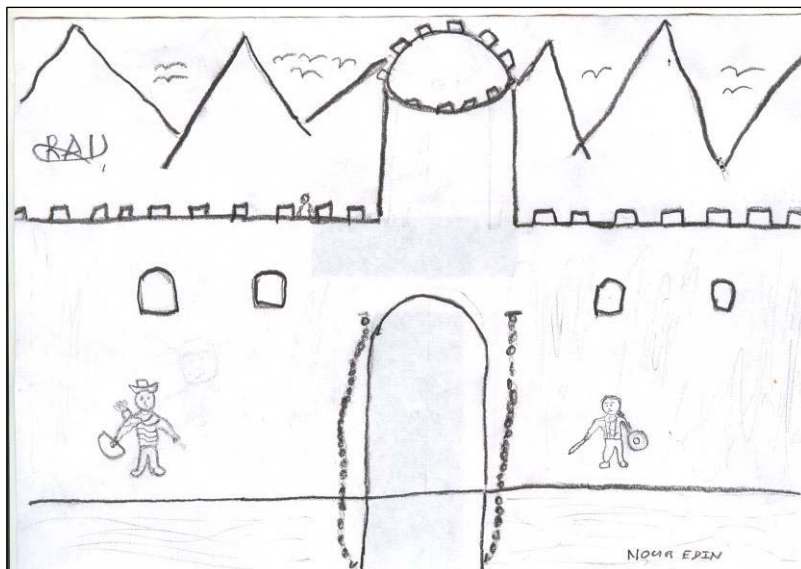
Andelises Lächeln ist wunderschön. I hre Augen glänzen. Sie sieht ein bisschen schelmisch aus. Sie hat sehr lange, glatte, sehr feine blonde Haare. I hre Nägel sind so weiß wie der Schnee. Sie trägt ein Kettenhemd, eine wunderschöne grüne Bluse und einen langen Umhang. Der Knauf von ihrem Schwert ist aus Gold und man kann auf der Klinge zwei Schlangen sehen. Um sich zu verteidigen, hat sie auch immer einen Bogen und einen Dolch bei sich. Sie versteckt den Dolch in ihrem Stiefel. I hr Vater wurde damals von einem Drachen gefressen, ihre Familie im Winter von wilden

sogar einen Ring gegeben, aber Andelise weiß nicht, wozu. Sie hat eine kleine Maus, die sie nie verlässt. Die Maus heißt Stéphanie.

En attendant, Andelise distingue devant elle un château bordé d'un fossé qui est large de douze pieds au moins et qui paraît bien profond. Un énorme pont-levis est abaissé sur les rebords des douves, ce qui permet aux gens d'aller et venir. Plusieurs soldats gardent l'entrée de la majestueuse demeure, prêts à repousser toutes les attaques.

Sur le chemin de ronde, plusieurs archers circulent, et, à tout moment, peuvent envoyer une pluie de flèches. Les pierres du château sont d'une couleur grisâtre et font ressortir les barreaux noirâtres de l'immense herse relevée. Il y a des dizaines de meurtrières dans tout le château. En haut des gigantesques tours, on prépare l'eau bouillante prête à être déversée sur les éventuels assaillants, ce qui provoquerait des cris de douleur atroces. Les créneaux des remparts sont très larges, et peuvent protéger les défenseurs très facilement contre les volées de flèches des adversaires. Sur les parties avancées des murailles, les barbicanes, des hommes en armes préparent des rocs destinés à jeter à terre les agresseurs assez courageux pour se risquer jusqu'à cet endroit.

L'eau des douves est sale, et tellement trouble qu'on n'y verrait pas son propre reflet. Les chaînes qui retiennent le pont-levis sont rouillées et oxydées, et si sur sa vue d'ensemble, Andelise trouve le château d'une telle splendeur qu'on peut le contempler pendant des heures, elle lui trouve aussi un aspect parfois sinistre...



Um das Schloss befindet sich ein tiefer und breiter Graben. Es gibt eine riesige Zugbrücke. Mehrere Soldaten halten Wache am Eingang. Auf dem Wehrgang stehen auch mehrere Bogenschützen. Sie sind bereit, Pfeile abzuschießen. Es gibt

Dutzende von Schießscharten. Ganz oben auf den Türmen bereiten Soldaten das heiße Wasser vor. Das kalte Wasser im Graben ist dunkel, trüb und dreckig. Die Ketten

der Zugbrücke sind verrostet. Andelise findet das Schloss gleichzeitig schön und unheimlich.

Andelise se souvient d'avoir entendu dire qu'à l'intérieur du château, on trouve une salle des chevaliers, remplie de différentes armes, comme des haches, des épées, et décorée des blasons des familles nobles de l'endroit, seule pièce à être chauffée par une cheminée. Une autre salle est carrée, avec un pilier au centre qui se sépare en plusieurs nervures qui retiennent le plafond, et il paraît qu'on y voit aussi une table avec un jeu d'échecs...

En tout cas, à l'extérieur, une tour dépasse toutes les autres, le donjon, haut de plusieurs dizaines de pieds. Pour monter au sommet, on emprunte des escaliers en colimaçon, de quoi avoir le tournis avant d'être arrivé en haut... Du sommet, si l'on a une bonne vue, on peut voir l'infâme château de Sarrebruck...

A présent, l'eau chauffée par les défenseurs est bouillante, et de la fumée s'échappe de la cuve pour monter jusqu'au ciel...

Mettant un terme à sa contemplation, Andelise se décide à poursuivre sa route. Elle a tout de même une mission à remplir...

Mais, au détour du chemin qu'elle suit, elle découvre que le sentier se divise en trois voies différentes. Elle ne sait lequel choisir... Celui de droite est étroit et sombre, tandis que celui du milieu est large et dégagé. Sur celui de gauche, enfin, il lui semble discerner une petite forme frétilante...

Andelise choisit le chemin de droite, au hasard. Au bout de quelques mètres, elle distingue des yeux jaunes dans la pénombre, et entend un grognement menaçant. C'est un loup-garou au poil doucement lumineux dans le noir, et à la queue la plus velue qui ait jamais été vue sur terre. Il est grand et majestueux, avec des dents qui pourraient déchiqueter un homme en un seul coup de mâchoires, et des griffes plus dures que du roc et du fer réunis. Une odeur pestilentielle venait de sa grande gueule, et son corps était fin et musclé.

Le loup-garou se prépare à sauter sur Andelise, qui s'enfuit en courant à toute vitesse. Mais le loup est plus rapide et lui saute dessus. Au moment où le loup va la mordre, elle arrive à atteindre le poignard en aluminium qu'elle cache dans sa botte. Voyant l'aluminium scintillant du poignard, le loup s'enfuit dans les buissons.

Andelise crie victoire et se prépare à poursuivre sa route quand elle s'aperçoit que viennent de s'allumer dans la pénombre une bonne dizaine de paires d'yeux jaunes... « Sûrement les grands frères du loup », se dit Andelise, qui fait prudemment demi-tour.



Das Fell des Werwolfes glänzt in der Dunkelheit. Er hat gelbe Augen. Er ist sehr groß. Seine Zähne könnten einen Menschen blitzschnell zerreißen.

De retour au carrefour des trois chemins, il lui faut à nouveau choisir entre deux chemins, celui du milieu et celui de droite.

Elle refuse de suivre celui du milieu, des élèves l'y ont envoyée pendant l'IDD, elle sait que l'attendent des sables mouvants, et que la chose n'a pas donné lieu à des développements très passionnants, qui seront donc épargnés au lecteur rendu difficile par la fréquentation des cinq volumes précédents des aventures d'Andelise..., Andelise dont le caractère n'est plus aussi docile qu'au début. Par exemple, dans un épisode du présent IDD, et à propos de vase toujours, mais au masculin cette fois, elle devait être transformée en cet objet. Refus indigné de l'héroïne qui n'a pas voulu passer pour une potiche.

Andelise s'engage donc sur la voie de gauche, la seule qu'il lui reste. Elle réalise bien vite que la petite forme nerveuse et gesticulante est un lutin, ou plutôt une diablesse, dont Andelise voit maintenant qu'elle est dodue, et a l'air peu affable avec ses cheveux verts et ses yeux rouges. La diablesse dit à Andelise :

- Tu es venue sur un chemin dangereux... Toutes les personnes qui sont venues ici sont reparties dans mon ventre, et maintenant, c'est à ton tour !

Annexe 6 : le travail sur le portrait de l'héroïne dans le projet 2005-2006

NOM :

Devoir d'expression écrite

Le portrait d'un personnage

Sujet :

Imaginez le **portrait d'Andelise**. Andelise est une **jeune fille de ton âge** qui vit à **l'époque médiévale**, et qui sera l'héroïne d'une nouvelle, d'un conte dont nous écrirons les péripéties. La richesse du résultat final dépendra de vous, élèves de la classe.

Pour un résultat de qualité, n'oublie pas ce qui a été vu en classe à propos du portrait de Jaufré, et **ne néglige pas ces quelques conseils** :

1°/ Le portrait devra suivre **un plan**, être ordonné, suivre **un ordre logique**

2°/ Utilise des **adjectifs nombreux et variés** (exprimant par exemple la forme, la couleur, la taille, ...). **Tu souligneras ces adjectifs en vert** dans ton devoir.

3°/ Inclus dans le portrait l'habillement, l'armement, l'équipement d'Andelise.

4°/ Evoque aussi **le caractère**, les goûts, les sentiments, les pensées éventuelles du personnage. Tu mettras en évidence cet aspect du personnage en rouge dans ton devoir.

5°/ Enrichis le portrait par **une anecdote**, une petite histoire, un récit de quelques lignes, concernant Andelise, sa famille, ses parents, ou qui expliquera par exemple comment et pourquoi elle est venue en apprentissage chez le mage Pointvirgulus... Enfin, le choix t'appartient, essaye de faire preuve d'imagination et d'originalité.

Encore une chose : tu dois rédiger **au présent**, et à la **troisième personne du singulier**.

Respecte bien ces consignes, elles font l'objet d'une **évaluation dont voici le détail** :

1°/ La description du personnage :

- portrait physique :/3
- portrait moral :/3
- composition, plan, ordre dans la description :/2

2°/ L'anecdote :

- richesse, nombre des idées :/2
- pertinence, intérêt, apport à l'histoire du personnage :/2

3°/ Expression :

- emploi de l'adjectif dans le portrait : abondance, variété, précision... :/2
- correction, qualité de l'orthographe :/4
- cohérence de l'ensemble :/1

4°/ Atmosphère médiévale :/1

Rends cette feuille avec ton devoir si tu veux le détail de ta note sur 20.

NOM :

Prénom :

Classe :

Préparation au portrait d'Andelise (travail noté !)

Avant de rédiger ton devoir, il vaut mieux savoir ce que tu vas y mettre, et donc commencer par chercher des idées.

Pour t'y aider, voici une fiche que tu peux compléter, et qui pourra t'aider à préparer un devoir ordonné, à ne rien oublier, à vérifier le nombre et la qualité de tes idées, et même, si ton travail est bien fait, à rédiger directement au propre sans perdre de temps à faire un brouillon, puisque tu sauras où tu vas...

Le personnage d'Andelise : essaye de le définir avec des noms, des adjectifs, des expressions courtes mais précises :

- aspect physique :

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

- caractère, goûts... :

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

- équipement, habillement, armement :

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

L'anecdote :

- Qui concerne-t-elle ?

- Quel épisode de la vie d'Andelise concerne-t-elle ?

.....

- Quels personnages va-t-elle mettre en scène ?

.....
.....

- Que va-t-elle raconter ou expliquer ?

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

- En quoi va-t-elle enrichir le portrait de l'héroïne ?

Annexe 7 : le travail en cours d'allemand

Pour le professeur d'allemand, l'intégration au projet d'écriture présente des avantages importants pour le public auquel il est destiné.

Le groupe intéressé est constitué d'élèves qui ne sont ni « Tri, ni Euro » et qui pour la plupart, ne se sentent pas toujours concernés par l'apprentissage d'une langue étrangère. De plus, le manuel « Aufwind » traite dans plusieurs chapitres, les joies de la préparation d'un voyage de classe pour le nord de l'Allemagne, malheureusement ce groupe ne partira pas, donc au fil des mois, et bien que le manuel soit très bien conçu, la motivation s'éteint doucement. Dans ce contexte, le travail interdisciplinaire permet au chapitre VI, consacré au conte, de prendre vie.

En effet, pour ces élèves, le contenu va correspondre à une activité réelle et bien concrète puisque le résultat final, un fascicule fabriqué et écrit, pourra être présenté à l'entourage comme un travail que « nous avons fait ».

Le travail en cours d'allemand consistera à écrire les légendes des illustrations et devrait revêtir plusieurs aspects :

Travail préparatoire :

- Travail de civilisation, découverte des contes de Grimm et prise de conscience que certains d'entre eux ne sont pas uniquement des productions de Walt Disney.
- Travail préalable de lecture d'un conte ayant pour objectif la compréhension de l'écrit.
- Découverte du prétérit comme moyen indispensable pour évoquer une action en train de se faire dans le passé.
- Réactivation ou acquisition de la relative qui permet de caractériser les personnages
- Acquisition du superlatif pour exprimer le caractère absolu d'une qualité.
- Réactiver les indications de lieu et de séjour.

Travail d'expression écrite :

- Les textes rédigés en français seront étudiés et permettront de faire acquérir le vocabulaire nécessaire à leurs besoins puisqu'il s'agit de leur production.
- Travail de classement : ces élèves ayant souvent des difficultés à différencier noms, adjectif et verbes, un travail ludique sur l'appartenance à telle classe sera préalablement effectué.
- Phase d'acquisition de « leur vocabulaire »
- Enfin emploi de ce vocabulaire en expression écrite. Rédaction de phrases simples afin de fixer la structure de la phrase allemande qui présente toujours des difficultés pour des élèves francophones.