



Leçon n°5

Ecole : Ecole de la Communauté Française

Classe : 5e année

Branche : français : savoir lire

Sujet : Le schéma actanciel

Si projet, précisez : Rédaction et lecture vivante de contes du monde.

Date : le 26 / 11 / 2008

1

Séquence 2 : ANALYSE DES PERSONNAGES

Objectif(s) opérationnel(s) :

Au terme de la leçon, l'enfant sera capable :

- De repérer les différents personnages du récit ;
- De repérer leurs actions et les relations qu'ils entretiennent entre eux ;
- D'établir les relations qu'ils entretiennent avec le héros ;
- D'expliquer avec ses mots en quoi consiste son fonctionnement, à quoi il sert, en quoi il peut nous aider pour la rédaction d'un conte ;
- De dresser le schéma actanciel d'un conte ;
- D'expliquer avec ses mots en quoi consiste le schéma actanciel, son fonctionnement, son utilité.
- De dresser le schéma actanciel d'un conte.
- De procéder à une analyse des personnages de l'histoire : étude de la personnalité, de leurs relations avec le héros du conte et des indices permettant de proposer ces éléments.

Références aux socles de compétences :

Français, savoir lire

Page 13

Dégager l'organisation d'un texte

- Reconnaître un document en identifiant la structure dominante
 - ➔ Structure narrative
 - ➔ Repérer l'essentiel d'une histoire, d'un récit, d'un conte.

2^e étape C

- Repérer les marques de l'organisation générale
 - ➔ Les organisateurs textuels
 - ➔ Repérer les organisateurs temporels et spatiaux

2^e étape C

Références au programme :

Français, savoir lire

Page 51

Dégager l'organisation d'un texte

- Repérer la situation initiale, le problème, l'action et la résolution dans un texte, un récit, ...

4^e cycle C

Prérequis :

- Le conte : rappel ;
- Le schéma narratif ;
- Le schéma actanciel.

Matériel :

- Le conte « Rafara » ;
- Les images des différents personnages de l'histoire;
- La feuille de synthèse (voir séquence 1).

Ouvrage(s) de référence :

- *La lecture, de la théorie à la pratique*, Jocelyne Giasson, collection Outils pour enseigner, éditions De Boeck, Bruxelles, 2005
- *Cours de français de 2^e année*, Madame Clément, Ipsma, 2007-2008
- *Lecture, éléments pour une pédagogie différence*, Annick Mauffrey et Isdey Cohen, collection Professeurs des écoles, éditions Bordas, Paris, 2004.
- *Le français pour chacun, Grammaire interactive de la phrase et du texte*, Braun Alain, Cabillau Jean-François, éditions Plantyn, Bruxelles, 1993
- *Nouvelle grammaire française*, 3^e édition, 11^e tirage, Maurice Grevisse, André Goosse, éditions De Boeck et Larcier, Bruxelles, 2005
- *Rafara, un conte populaire africain*, Anne – Catherine De BOEL, collection Pastel, éditions l'école des loisirs, Paris, 2000

Analyse de matière :

1. Données théoriques.

1) Texte proposé

On raconte qu'elles étaient trois filles d'un même père. La plus jeune était douce et gentille. Les deux aînées la jalousaient et lui voulaient du mal. Un jour qu'elles cueillaient des morelles dans les bois, les deux méchantes filles s'enfuirent en abandonnant leur petite sœur. Bientôt, la nuit descendit sur la forêt. Les fourrés s'emplirent de bruits étranges. Tout devint obscur. La fillette tremblait de peur. Elle finit pourtant par s'endormir. Mais le monstre Trimobe surgit à la première lueur de l'aube. Il s'empara de la malheureuse enfant et l'emporta à travers bois.

« Tu seras ma fille, Rafara », dit-il.

« Je serai Rafara, ta fille, puisque le sort en a décidé ainsi » répondit la fillette.

Mais Trimobe n'avait nullement l'intention de traiter Rafara comme sa fille chérie. Il l'enferma dans son antre et la gava des nourritures les plus appétissantes. Son projet était de la déguster lorsqu'elle serait bien grasse et bien dodue.

Chaque jour, Trimobe partait à la recherche de nourriture en recommandant à Rafara de n'ouvrir à personne. Et chaque jour, il revenait les bras chargés de mets délicieux pour sa fille. Chaque soir, sous prétexte de l'embrasser comme le ferait un bon père, il lui sentait les côtes pour savoir si elle serait bientôt à point. Et chaque soir, Rafara le suppliait :

« Mon bon Trimobe, laisse-moi rentrer au village pour rassurer ma famille... »

« Patiente, chère petite, je t'y conduirai bientôt », lui répondait Trimobe.

Mais c'est au village des morts qu'il avait l'intention de l'y emmener.

Une nuit, tandis que le monstre ronflait comme dix soufflets de forgerons, une petite souris se glissa sous l'oreiller de Rafara.

« Rafara, Petite Mère », dit la souris, « j'ai faim, donne-moi un peu de riz ».

Rafara tendit aussitôt à la souris l'écuelle qui était sous son lit.

« Merci », dit la souris.

« Puisque tu as bon cœur, je vais t'aider. Si Trimobe te trouve ici demain, il te mangera. Lève-toi et fuis immédiatement ! »

« Mais si je fuis, il me rattrapera », dit la fillette.

« Emporte ce bâton, cette pierre et cet œuf et, en chaque occasion, écoute ton intuition », dit encore la souris »

Rafara ouvrit doucement la porte et gagna la forêt, tenant contre son cœur les trois cadeaux de la souris. Lorsque Trimobe se réveilla et se dirigea vers le petit nid de bambou où dormait habituellement Rafara, il le trouva vide. Il piqua une colère terrible.

« Heureusement que Rafara est déjà loin ! » se dit la souris qui observait le monstre depuis sa cachette. Mais Trimobe avait un flair remarquable. Il

eut vite fait de retrouver la trace de la fillette et de la rejoindre, car il courrait dix fois plus vite qu'elle.

« Je te tiens ! » grogna-t-il en levant les bras pour la saisir. Rafara jeta alors le bâton derrière elle en disant :

« Cher bâton, cadeau de la souris, transforme-toi en lac ! »

On raconte qu'aussitôt, le bâton se transforma en un lac vaste et profond qui mit la fillette à l'abri du monstre, mais pas pour longtemps. Car Trimobe avait une bouche énorme. A chaque gorgée, il avalait le contenu de mille jarres. Et quand il fut de nouveau tout près d'elle, la fillette se souvint de la pierre et la jeta en disant :

« Chère pierre, cadeau de la souris, transforme-toi en forêt ».

On raconte qu'aussitôt une immense forêt se dressa entre Rafara et le monstre. Mais Trimode avait une queue puissante et tranchante comme une hache. Il eut vite fait d'abattre tous les arbres de la forêt et de rattraper la fillette. Rafara jeta alors l'œuf en disant :

« Cher œuf, cadeau de la souris, transforme-toi en montagne ».

On raconte que la fillette se retrouva aussitôt au sommet d'une haute montagne. On raconte aussi que Vovondréo, grand oiseau aux ailes puissantes, passait par là et que Rafara l'appela :

« Vovondréo, gentil oiseau, prends-moi sur ton dos et ramène-moi dans mon village. Je te promets en récompense des pierres de toutes les couleurs qui feront scintiller ton plumage.. » Vovondréo, qui avait un plumage plutôt terne, accepta avec joie. Il emporta Rafara sur son dos et la déposa devant la case de ses parents. Rafara décora les ailes de Vovondréo de mille pierres précieuses, puis elle salua le bel oiseau qui s'envola vers d'autres cieux. On raconte que le père fut rempli de joie quand il retrouva sa fille chérie, mais que sa colère fut terrible lorsqu'il apprit que ses deux filles aînées avaient abandonnée leur petite sœur dans la forêt. Il voulut leur couper les mains, mais Rafara le supplia de les épargner.

« Soit, dit le père, je vous fais grâce. Mais s'il vous arrive encore d'être jalouses et méchantes, c'est le cou que je vous trancherai ! »

On raconte enfin qu'en grandissant, Rafara devint si jolie que le fils du roi la demanda en mariage. On raconte même que... Mais ceci est une autre histoire !

2) Analyse du texte selon les caractéristiques du conte

❖ Schéma narratif

1) Situation initiale

Rafara est la cadette d'une famille de trois enfants. Ces deux sœurs la jalouent.

2) Elément perturbateur

Ces deux sœurs abandonnent Rafara dans la forêt

3) Péripéties

- ❖ Elle s'endort dans la forêt ;
- ❖ Elle se fait enlever par le monstre Trimobe ;

- ✧ Trimobe l’emmène dans son antre avec l’intention de la manger ;
- ✧ Elle se fait gaver ;
- ✧ Une souris lui demande de la nourriture, Rafara lui en donne ;
- ✧ Pour la remercier, l’animal lui donne trois objets magiques ;
- ✧ Rafara s’enfuit pendant la nuit pour retourner dans son village ;
- ✧ Trimobe la poursuit en reniflant son odeur ;
- ✧ Elle utilise les trois objets magiques pour lui échapper ;
- ✧ Malgré tout, le monstre la poursuit encore.

4) Résolution du problème

- ✧ L’oiseau Vonvondréo accepte de ramener la petite à son village en la transportant sur son dos, à condition qu’elle fasse scintiller son plumage.
- ✧ Pour cela, elle orne l’oiseau de pierres précieuses, qui part aussitôt après.
- ✧ Son père est fou de joie du retour de sa fille, et s’assure que les deux sœurs ne feront plus jamais de mal à Rafara.

5) Situation finale

Rafara devient très jolie en grandissant et se marie avec un prince.

3) Justification du choix du texte

Ce conte est simple et pas trop long, il convient donc à un point de départ du projet choisi.

En outre, il s’agit d’un conte africain qui pourra entraîner un conte africain qui pourra entraîner les enfants à penser à rédiger des contes du monde plutôt que des contes traditionnels.

De plus, il respecte clairement le schéma narratif, ainsi que toutes les structures typiques d’un conte, qui sont facilement observables et qui seront étudiés plus tard. Pour terminer, l’histoire est jolie et bien écrites.

Aussi, les illustrations de l’histoire peuvent donner des idées aux enfants à propos des éléments du décor qui devront être réalisés pour la mise en scène de leur propre conte.

4) Mots de vocabulaire

- ✓ Jalouser : Porter envie à, être jaloux de.
- ✓ Une morelle : plante à petites fleurs comestible ou toxique, selon l’espèce.
- ✓ L’aube : Première lueur du jour.
- ✓ Gaver : Alimenter de force, faire manger avec excès
- ✓ Dodu : gras, potelé
- ✓ Un mets : tout aliment apprêté qui entre dans la composition d’un repas
- ✓ L’intuition : connaissance directe, immédiate, sans intervention du raisonnement. Pressentiment.
- ✓ Le flair : finesse qui porte à prévoir, à deviner, odorat
- ✓ Vaste : qui a une grande étendue, spacieux, de grande dimension
- ✓ Gorgé : qui contient trop de quelque chose, qui déborde
- ✓ Une jarre : grand vase de grès
- ✓ Une case : habitation rudimentaire

5) Caractéristiques du conte :

► Définitions:

- Selon Jocelyne Giasson, le conte est un récit de fiction généralement assez court qui relate au passé les péripéties vécues par des personnages. Le conte traditionnel est un genre bien connu de la plupart des adultes et des enfants. Le conte occupe une place privilégiée dans la vie des enfants et plusieurs ont montré que le conte répondait à des besoins émotionnels.
REMARQUE : Il existe aussi des contes modernes.
- Selon le Maxidico, le conte est un récit assez court d'aventures imaginaires et merveilleuses.

► Caractéristiques du conte:

❖ **Le schéma narratif :**

Les récits s'articulent tous autour de l'idée qu'un personnage fait face à un problème qu'il veut résoudre ou poursuit un but qu'il veut atteindre.

En règle générale, le schéma du récit comporte 5 éléments :

- I. *La situation de départ ou situation initiale* : qui correspond à la situation, habituellement stable, dans laquelle se trouvent les personnages avant de faire face à la crise. Les personnages sont décrits et situés dans l'espace et dans le temps. Dans les contes, la situation initiale est souvent introduite par la formule « Il était une fois... » ;
- II. *L'élément déclencheur*, qui correspond à l'évènement qui vient bouleverser la stabilité de départ. Un problème ou une difficulté apparaît, qui engendre une crise et va pousser le personnage à agir. L'évènement déclencheur est souvent introduit par un adverbe (soudain, brusquement,...) ou un indicateur de temps (ce jour-là, un jour,...)
- III. *Les péripéties*, qui correspondent aux efforts et aux actions du personnage principal en vue de résoudre le problème, de trouver un nouvel équilibre. Le héros avance vers la résolution de la crise, en rencontrant divers obstacles.
- IV. *Le dénouement*, qui correspond au résultat heureux ou malheureux, des actions du personnage principal en vue de résoudre le problème. Le personnage s'est sorti de la crise, le problème est résolu et une nouvelle période stable commence ;
- V. *La situation finale*, qui montre les personnages dans le nouvel ordre des choses, l'histoire est terminée. Une nouvelle situation stable a été créée, différente de la situation initiale. C'est ce qu'indiquent des phrases comme : « Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants. » ou « Et depuis ce temps, tous les rhinocéros ont la peau qui plisse. » le récit se termine aussi parfois par une morale explicitement formulée.

Remarque :

Mis à part le schéma narratif, les contes présentent aussi d'autres caractéristiques à propos des personnages, de la structure, du merveilleux...

❖ **Autres caractéristiques :**

1. Les personnages :

- le héros : surnom, souvent un enfant ou un animal ;
- des êtres imaginaires : fées, sorcières, ogres, magiciens ;
- le manichéisme : les bons et les méchants ;
- le statut social : rois, reines, princes, princesses, famille très pauvre ; les personnages peuvent aussi être désignés par leur métier ;
- le statut familial : un père et ses fils/un père et ses filles, une marâtre, des demi-sœurs ;
- l'apparence physique : les bons sont toujours très beaux (ou le deviennent), les méchants toujours très laids

2. La structure :

- le début : « Il était une fois », « Il y avait une fois », « Untel vivait... »
- la fin : « Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants », « Ils vécurent heureux... »
- le schéma oral : répétition d'actions, d'évènements, de phrases ;
- la progression du récit : les enchaînements logiques et chronologiques sont très accentués.
- le schéma narratif
- la loi de permutabilité : les parties constitutives d'un conte peuvent être transportées sans aucun changement dans un autre conte. Chaque personnage a une fonction, et la succession des fonctions d'un conte à l'autre est rigoureusement identique.
- l'inversion de la situation (pauvre / riche, ...)

3. Le merveilleux :

- Non-temps et non-lieu : « Il y a bien longtemps », « Dans un pays lointain » ;
- L'irréel est immédiat (fantastique) : des animaux qui parlent, des arbres vivants, des pouvoirs et des objets magiques, des métamorphoses comme la transformation d'un crapaud en prince ;
- Personnages imaginaires : Cendrillon, le Chat Botté.

2. Analyse de la matière proposée.

1) Le schéma actanciel

Le schéma actanciel rassemble l'ensemble des personnages (les actants), leurs interactions ainsi que les relations qu'ils entretiennent entre eux. Cet ensemble d'éléments permettant de faire avancer la trame du récit. Le schéma actanciel dégage les rapports de force qui s'établissent entre les personnages, et donc font avancer l'action.

C'est un schéma basé sur les personnages du récit ainsi que sur leurs actions.

→ C'est pour cette raison qu'on le nomme le schéma actanciel

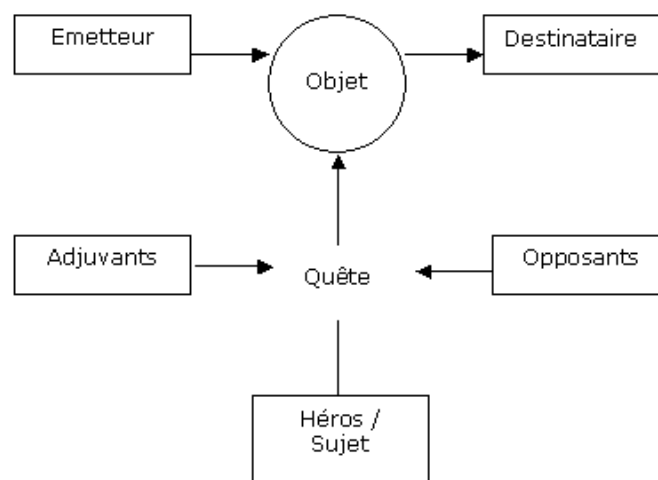
→ // actions → // actants Un personnage, le héros, poursuit la quête d'un objet.

Il permet donc de compléter le schéma narratif qui lui est basé sur les événements et le déroulement du récit.

Les personnages, événements, ou objets positifs qui l'aident dans sa quête sont nommés adjuvants. Les personnages, événements ou objets négatifs qui cherchent à empêcher sa quête sont nommés opposants.

La quête est commanditée par un émetteur (ou destinataire), à destination d'un destinataire. D'une façon générale, tous les personnages qui tirent profit de la quête sont les bénéficiaires.

Des rôles peuvent être cumulés par un personnage, un objet ou un événement. Ils peuvent également être répartis entre plusieurs personnages, objets ou événements.



Exemples :

Un roi (**émetteur**) demande à un chevalier (**héros**) d'aller chercher une fleur magique (**objet de la quête**), et la lui remettre (**l'émetteur est ici le destinataire**). Sur son chemin, il devra se protéger d'un orage (**opposant**) dans une grotte (**adjuvant ou objet magique**), puis combattre un dragon (**opposant**) qu'il tuera grâce à une épée magique (**objet magique adjuvant**) donnée par un lutin (**adjuvant**).

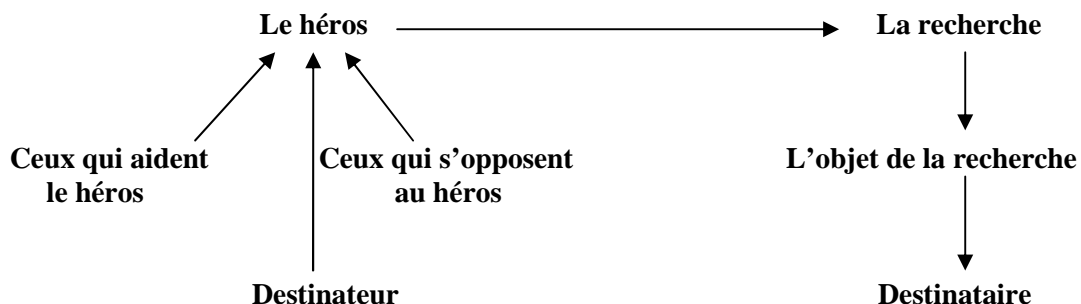
2) Le schéma actanciel du texte proposé :

► Schéma actanciel

1. Héros/sujet : Rafara
2. Adjuvants : La souris, l'oiseau Vovondreo, son père
3. Opposants : le monstre Trimobe, ses deux soeurs
4. Emetteur : Rafara
5. Destinataire : Rafara
6. Objet de la quête : retourner chez elle
7. Quête : Rafara s'enfuit du refuge du monstre et utilise les 3 objets magiques pour échapper à celui-ci. Elle demande à l'oiseau Vovondreo de la ramener à la case de son père en échange de pierres pour colorer son plumage.

3) Ce qu'il faut retenir :

Le schéma actanciel permet d'organiser tous les personnages du texte ainsi que leurs actions et les relations entre eux tout au long de l'histoire.



Il est constitué de 7 éléments :

1) *Le destinataire*

= le personnage qui lance une recherche

2) *Le héros*

= le personnage principal

3) *Ceux qui aident le héros (les adjuvants)*

= les personnages, les objets et les événements qui vont aider le héros à atteindre son but.

4) *ceux qui s'opposent au héros (les opposants)*

= les personnages, les objets et les événements qui vont empêcher le héros d'atteindre son but.

5) *La recherche*

= toutes les actions du héros pour parvenir à son but.

6) *L'objet de la recherche*

= le but que le héros doit atteindre tout au long du récit.

7) *Le destinataire*

= le personnage qui reçoit l'objet de la recherche.

Remarque :

Parfois, un même personnage peut occuper plusieurs rôles dans le récit.

Exemple :

Le destinataire et le héros peuvent être le même personnage.

4) Analyse des personnages

► Rafara :

✧ Il s'agit de l'héroïne de l'histoire ;
C'est le personnage principal.

✧ C'est une petite fille douce et gentille ;
C'est de cette façon qu'elle est décrite dans le texte.

✧ Elle est généreuse et altruiste, elle a bon cœur ;
Lorsque la souris lui demande de la nourriture en disant qu'elle est affamée, Rafara n'hésite pas et la nourrit.

✧ Elle est honnête ;
Lorsqu'elle demande un service à l'oiseau Vorvondéo (la transporter jusqu'à son village), elle lui promet quelque chose en échange, et tient parole.

- ✧ Elle est intelligente ;

Elle sait utiliser les objets magiques offerts pas la souris, et les transforme en « pièges », pour lui permettre de continuer à fuir.

- ✧ Elle est pauvre ;

Toute sa famille vit dans une case.

- ✧ Elle n'est pas rancunière.

Bien que ses sœurs l'aient abandonnées dans la forêt et qu'elles soient à l'origine de l'horrible aventure qu'elle a vécu, elle supplie son père de ne pas les punir. (indices voir éléments surlignés en rose dans le texte.)

▶ Trimobe :

Trimobe est un monstre, c'est des opposants de Rafara.

- ✧ C'est un chasseur redoutable ;

Il surgit du fourré pour attraper Rafara, il veut la dévorer, il a un flair très développé, une bouche immense et une queue puissante et tranchante comme une hache. Il court dix fois plus vite que la petite fille.

- ✧ Il est hypocrite ;

Il voudrait faire croire à sa victime qu'il veut devenir son père, alors qu'il veut la manger. En plus, il lui promet qu'il l'emmènera au village rassurer sa famille, alors qu'il n'en a pas du tout l'intention. Il va l'embrasser le soir pour sentir ses côtes afin de se vérifier qu'elle devient « consistante ». Il lui demande, lorsqu'il part de n'ouvrir à personne et ne pas sortir comme s'il se souciait d'elle, mais c'est pour garder son repas.

- ✧ Il est colérique.

Il pique une colère lorsqu'il s'aperçoit que son dîner s'est enfuit.

Remarque :

Les indices → voir éléments surlignés en vert dans le texte

▶ Les sœurs de Rafara :

Elles font partie des opposants de Rafara.

- ✧ Elles sont jalouses ;

Elles sont jalouses de leur cadette au point de lui vouloir du mal, et de l'abandonner dans la forêt.

- ✧ Elles sont malveillantes ;

Au lieu de protéger leur petite sœur et de veiller à son bien-être, elles l'abandonnent dans la forêt.

Remarque :

Les indices → voir éléments surlignés en vert dans le texte

► La souris :

✧ La souris est un adjuvant de Rafara ;
C'est elle qui l'aide à s'enfuir.

✧ Elle est maligne ;
Elle teste Rafara en lui demandant de la nourriture pour savoir si la petite fille est gentille ou pas.

✧ Elle a des pouvoirs magiques ;
Elle lui offre trois objets magiques pour l'aider à s'en sortir lors de sa course pour échapper à Trimobe.

✧ Elle est bienveillante et se préoccupe de Rafara
Après lui avoir donné les objets magiques, elle veille au monstre et espère sincèrement qu'elle va s'en sortir grâce à l'avance qu'elle a prise sur Trimobe.

Remarque :

Les indices → voir éléments surlignés en vert dans le texte

► L'oiseau Vorvondréo :

✧ C'est un adjuvant de Rafara, mais on ne sait pas s'il est gentil ou méchant.
C'est lui qui ramène la petite fille chez elle.

✧ C'est un animal fort.
Dans le texte, on dit que ses ailes sont puissantes. Il a la force de transporter Rafara jusqu'à sa case.

Remarque :

Les indices → voir éléments surlignés en vert dans le texte

► Le père de Rafara :

✧ C'est un adjuvant de Rafara ;

✧ Il aime sa fille ;
Il est fou de joie lorsqu'elle rejoint sa famille.

✧ Il est très sévère ;
Il veut couper les mains de ses filles pour les punir, puis leur cou.

Remarque :

Les indices → voir éléments surlignés en vert dans le texte

Rafara :

On raconte qu'elles étaient trois filles d'un même père. La plus jeune était douce et gentille. Les deux aînées la jalouaient et lui voulaient du mal. Un jour qu'elles cueillaient des morelles dans les bois, les deux méchantes filles s'enfuirent en abandonnant leur petite sœur. Bientôt, la nuit descendit sur la forêt. Les fourrés s'emplirent de bruits étranges. Tout devint obscur. La fillette tremblait de peur. Elle finit pourtant par s'endormir. Mais le monstre Trimobe surgit à la première lueur de l'aube. Il s'empara de la malheureuse enfant et l'emporta à travers bois.

« Tu seras ma fille, Rafara », dit-il.

« Je serai Rafara, ta fille, puisque le sort en a décidé ainsi » répondit la fillette.

Mais Trimobe n'avait nullement l'intention de traiter Rafara comme sa fille chérie. Il l'enferma dans son antre et la gava des nourritures les plus appétissantes. Son projet était de la déguster lorsqu'elle serait bien grasse et bien dodue.

Chaque jour, Trimobe partait à la recherche de nourriture en recommandant à Rafara de n'ouvrir à personne. Et chaque jour, il revenait les bras chargés de mets délicieux pour sa fille. Chaque soir, sous prétexte de l'embrasser comme le ferait un bon père, il lui sentait les côtes pour savoir si elle serait bientôt à point. Et chaque soir, Rafara le suppliait :

« Mon bon Trimobe, laisse-moi rentrer au village pour rassurer ma famille... »

« Patiente, chère petite, je t'y conduirai bientôt », lui répondait Trimobe.

Mais c'est au village des morts qu'il avait l'intention de l'emmener.

Une nuit, tandis que le monstre ronflait comme dix soufflets de forgerons, une petite souris se glissa sous l'oreiller de Rafara.

« Rafara, Petite Mère », dit la souris, « j'ai faim, donne-moi un peu de riz ».

Rafara tendit aussitôt à la souris l'écuelle qui était sous son lit.

« Merci », dit la souris.

« Puisque tu as bon cœur, je vais t'aider. Si Trimobe te trouve ici demain, il te mangera. Lève-toi et fuis immédiatement ! »

« Mais si je fuis, il me rattrapera », dit la fillette.

« Emporte ce bâton, cette pierre et cet œuf et, en chaque occasion, écoute ton intuition », dit encore la souris.

Rafara ouvrit doucement la porte et gagna la forêt, tenant contre son cœur les trois cadeaux de la souris. Lorsque Trimobe se réveilla et se dirigea vers le petit nid de bambou où dormait habituellement Rafara, il le trouva vide. Il piqua une colère terrible.

« Heureusement que Rafara est déjà loin ! » se dit la souris qui observait le monstre depuis sa cachette. Mais Trimobe avait un flair remarquable. Il eut vite fait de retrouver la trace de la fillette et de la rejoindre, car il courrait dix fois plus vite qu'elle.

« Je te tiens ! » grogna-t-il en levant les bras pour la saisir. Rafara jeta alors le bâton derrière elle en disant :

« Cher bâton, cadeau de la souris, transforme-toi en lac ! »

On raconte qu'aussitôt, le bâton se transforma en un lac vaste et profond qui mit la fillette à l'abri du monstre, mais pas pour longtemps. Car Trimobe avait une bouche énorme. A chaque gorgée, il avalait le contenu de mille jarres. Et quand il fut de nouveau tout près d'elle, la fillette se souvint de la pierre et la jeta en disant :

« Chère pierre, cadeau de la souris, transforme-toi en forêt ».

On raconte qu'aussitôt une immense forêt se dressa entre Rafara et le monstre. Mais Trimobe avait une queue puissante et tranchante comme une hache. Il eut vite fait

d'abattre tous les arbres de la forêt et de rattraper la fillette. Rafara jeta alors l'œuf en disant :

« Cher œuf, cadeau de la souris, transforme-toi en montagne ».

On raconte que la fillette se retrouva aussitôt au sommet d'une haute montagne. On raconte aussi que Vovondréo, grand oiseau aux ailes puissantes, passait par là et que Rafara l'appela :

« Vovondréo, gentil oiseau, prends-moi sur ton dos et ramène-moi dans mon village. Je te promets en récompense des pierres de toutes les couleurs qui feront scintiller ton plumage. » Vovondréo, qui avait un plumage plutôt terne, accepta avec joie. Il emporta Rafara sur son dos et la déposa devant la case de ses parents. Rafara décora les ailes de Vovondréo de mille pierres précieuses, puis elle salua le bel oiseau qui s'envola vers d'autres cieux. On raconte que le père fut rempli de joie quand il retrouva sa fille chérie, mais que sa colère fut terrible lorsqu'il apprit que ses deux filles aînées avaient abandonnée leur petite sœur dans la forêt. Il voulut leur couper les mains, mais Rafara le supplia de les épargner.

« Soit, dit le père, je vous fais grâce. Mais s'il vous arrive encore d'être jalouses et méchantes, c'est le cou que je vous trancherai ! »

On raconte enfin qu'en grandissant, Rafara devint si jolie que le fils du roi la demanda en mariage. On raconte même que... Mais ceci est une autre histoire !

3. Pistes exploitées au départ du Mauffrey-Cohen

Comme cela est stipulé dans ce livre en page 220, il est indispensable de dépasser les indices typographiques et la notion de genre pour commencer une production d'écrit. Il est indispensable d'inviter l'enfant à un travail d'analyse et de réflexion sur ce qu'il lit et sur le « pourquoi » des choix de l'auteur.

Ici, le travail dépasse la théorie du schéma actanciel pour arriver une réflexion plus approfondie sur celui-ci par le biais des personnages afin de mieux le comprendre et de saisir l'utilité d'un tel schéma lors de la production d'écrit.

Déroulement de la leçon :

1. Mise en situation.

L'institutrice commence par un rappel de la séquence précédente, sur le schéma actanciel. Elle demande à un élève d'expliquer ce qui avait été fait lors de cette leçon.

- Un élève rappelle les activités faites précédemment, ainsi que les éléments du schéma actanciel. Il rappelle aussi quelle est l'utilité de ce schéma dans un conte, et dans la production d'écrits, c'est-à-dire la structuration de l'histoire au niveau des personnages et de leurs relations entre eux.

Elle leur annonce qu'aujourd'hui, nous allons faire connaissance avec les personnages beaucoup plus précisément en vue de construire une carte d'identité pour chacun d'entre eux.

2. Développement structuré en moments didactiques remarquables.

- 1) Mise en situation/rappel ;
- 2) Recherche des caractéristiques des personnages d'après le texte ;
- 3) Mise en commun : carte d'identité des personnages ;
- 4) Synthèse

3. Déroulement détaillé.

<u>Ce que fait l'institutrice</u>	<u>Ce que font les enfants</u>
<p>1) Mise en situation/rappel ;</p> <p>Voir ci-dessus</p>	
<p>2) Recherche des caractéristiques des personnages d'après le texte</p> <p>L'institutrice explique aux enfants qu'ils doivent parcourir le texte en relevant les caractéristiques de chaque personnage afin d'en donner une description.</p> <p>Pour les aider, l'institutrice dresse les caractéristiques d'un personnage pour donner un exemple aux enfants.</p>	<p>Les enfants lisent le conte, et mettent en évidence les caractéristiques des personnages.</p>
<p>3) Mise en commun : carte d'identité des personnages</p> <p>L'institutrice distribue des cartes d'identités incomplètes.</p> <p>Elle demande aux enfants ce qu'ils ont découvert sur les personnages et copient au TN les informations données par les enfants afin qu'ils puissent compléter leur carte d'identité.</p>	<p>Les enfants expliquent les caractéristiques qu'ils ont trouvées dans le texte.</p> <p>Ils proposent différentes informations à stipuler dans la carte d'identité d'un personnage.</p> <p>Pour chaque proposition de caractéristique, ils justifient leur choix par un ou plusieurs passage(s) du texte.</p> <p>Ils complètent la carte d'identité de chaque personnage.</p>
<p>4) Synthèse</p> <p>L'institutrice demande aux enfants si les caractéristiques de chaque personnage sont notées telles quelles ou s'il y a d'autres moyens de les découvrir.</p>	<p>Les enfants expliquent qu'on peut aussi tirer des conclusions à propos de la personnalité de personnages à partir de ses actions.</p>

4. Synthèse.

Le point 4) tient lieu de synthèse pour cette séquence.

5. Evaluation prévue ou à prévoir

Pas d'évaluation prévue dans le cadre de cette leçon.

6. Prolongements éventuels

Annexes :

- Le conte « Rafara » dans lequel les indices sont soulignés;
- Les images des personnages ;
- Les cartes d'identité vierges ;
- Le correctif des cartes d'identité.