

<https://profdoc.iddocs.fr/spip.php?article52>

5ème : Livre-jeu

- Contenus pédagogiques -

Date de mise en ligne : vendredi 10 avril 2015

profdoc.iddocs.fr - prof' doc' - Creative Commons CC BY-NC-SA

La collection « Un livre dont vous êtes le héros », chez Gallimard, est la base d'une séquence pédagogique dont l'objectif relève du développement de connaissances autour des notions d'auteur, d'édition, de collection, en prenant appui sur la lecture et l'écriture de récits d'aventure (en Français). Nous allons vers des savoirs en information-documentation, avec une activité de découverte d'un genre, et de publication.

Nom de la séquence : Création et publication d'un livre-jeu

<dl class='spip_document_20 spip_documents spip_documents_right' style='float:right;'>

Identification

Contexte (contraintes) : A partir d'un fonds existant très petit pour la collection « Un livre dont vous êtes le héros », nous avons décidé, avec un collègue de Français, de l'alimenter par nos fonds personnels, via des dons au collège, et par des achats en brocante, jusqu'à près de 50 exemplaires. Sur le thème de l'aventure, en classe de cinquième, nous avons décidé de lancer un projet, avec une classe, de découverte de cette collection, du principe du livre-jeu, avec un travail de création et d'écriture.

Niveau des élèves (classe/groupe) : Classe entière de 5ème (une classe)

Disciplines concernées / intervenants : Français et Information-documentation. Professeur de français (sur les 8 heures). Professeur documentaliste (sur deux heures, la première et la dernière du projet).

Préalable

Ressources utilisées pour la conception :

- LIVINGSTONE Ian. L'île du roi lézard. Paris : Gallimard, 1984 (Folio junior).
<http://www.gallimard.com/Catalogue/GALLIMARD-JEUNESSE/Folio-Junior/Folio-Junior-Un-Livre-dont-Vous-ete-s-le-Heros/Defis-Fantastiques/L-Ile-du-Roi-Lezard2>
- Logiciel FreePlane (carte mentale à partir de L'île du roi lézard). <http://sourceforge.net/projects/freeplane/>
- Le site web Gamebook.free.fr (pages personnelles). <http://gamebook.free.fr/>
- L'article « Livre-jeu » de l'encyclopédie Wikipédia (article collaboratif). <http://fr.wikipedia.org/wiki/Livre-jeu>
- Le Wikinotions Info-doc. <http://apden.org/wikinotions/>

Définitions utiles pour soi et formulation pour les élèves :

Choix d'une formulation débutante pour toutes les définitions :

- « L'**auteur** est un individu ou un collectif d'individus qui a la paternité sur une oeuvre de l'esprit. »
- « L'**édition** comprend l'ensemble des exemplaires imprimés d'un document, permettant de rendre public un contenu et suppose une même composition typographique (ou matrice). Une édition peut être suivie de rééditions, avec des changements mineurs (typographie, couverture) ou des changements majeurs (modifications du texte). Le nombre d'exemplaires au tirage, est rarement communiqué par l'éditeur. »
- « Dans le domaine de l'édition, une **collection** concerne une publication en série, elle regroupe des documents, identifiée par un nom ou une expression. Une collection suppose une maison d'édition identique pour chaque document. »
- « **Publier** c'est mettre un document à disposition du public. C'est un acte de communication qui se fait généralement par un éditeur, mais les facilités de publication sur Internet font que quiconque peut devenir auteur et s'auto-publier. L'acte de publication engage la responsabilité de l'auteur quant aux contenus publiés. »

Description

Enjeux de la séquence :

- Découverte d'un type de document, d'un genre de fiction ; développement de connaissances autour des notions d'Auteur, d'Édition, de Collection (édition), de Publication.
- Développement de connaissances autour des récits d'aventure (programme de Français), de compétences d'écriture, avec le souci de développer le goût pour la lecture en présentant un genre que les élèves ne connaissent pas toujours.

Pré-requis éventuels :

- Compétences de lecture et d'écriture.
- Utilisation d'un logiciel de traitement de texte et de la procédure d'enregistrement d'un fichier informatique dans un logiciel de traitement de texte.
- Base du langage en html et conception d'une page simple (vu dans une séquence précédente en 5ème).

Objectifs

En termes de compétences et de connaissances :

Information-documentation :

Notions : Auteur, Édition, Collection, Publication, Navigation hypertextuelle, Droit de l'information

Capacités :

- Pour chaque support, connaître le modèle de publication, de production documentaire.
- Identifier l'auteur et l'éditeur d'un ouvrage. Repérer les références d'un document (titre, éditeur, date de publication, nombre de pages...).
- Connaître quelques exemples d'édition, ainsi que le modèle de la chaîne du livre et de la page web (de l'écriture à la publication).
- Mesurer les conséquences des publications et objets publiés, en termes de morale et de droit.

Français :

- Découverte des récits d'aventure.
- Développer des capacités d'écriture en collaboration.

Production attendue et critères de réussite : On attend des élèves la production de paragraphes qui mènent à d'autres paragraphes, sur le principe du livre-jeu, avec la construction d'un personnage et la construction d'un court récit d'aventure avec différents choix de parcours.

Calendrier prévisionnel : Deux semaines sur les horaires de Français, à la suite. Sur huit heures, le professeur documentaliste n'intervient ici que pour les première et dernière séance : présentation du projet et du livre-jeu ; finalisation avec publication du projet.

Ressources sélectionnées pour les élèves : Chaque élève emprunte un « livre dont vous êtes le héros », pour s'approprier le genre et s'en inspirer pour sa production personnelle.

Synopsis de la tâche

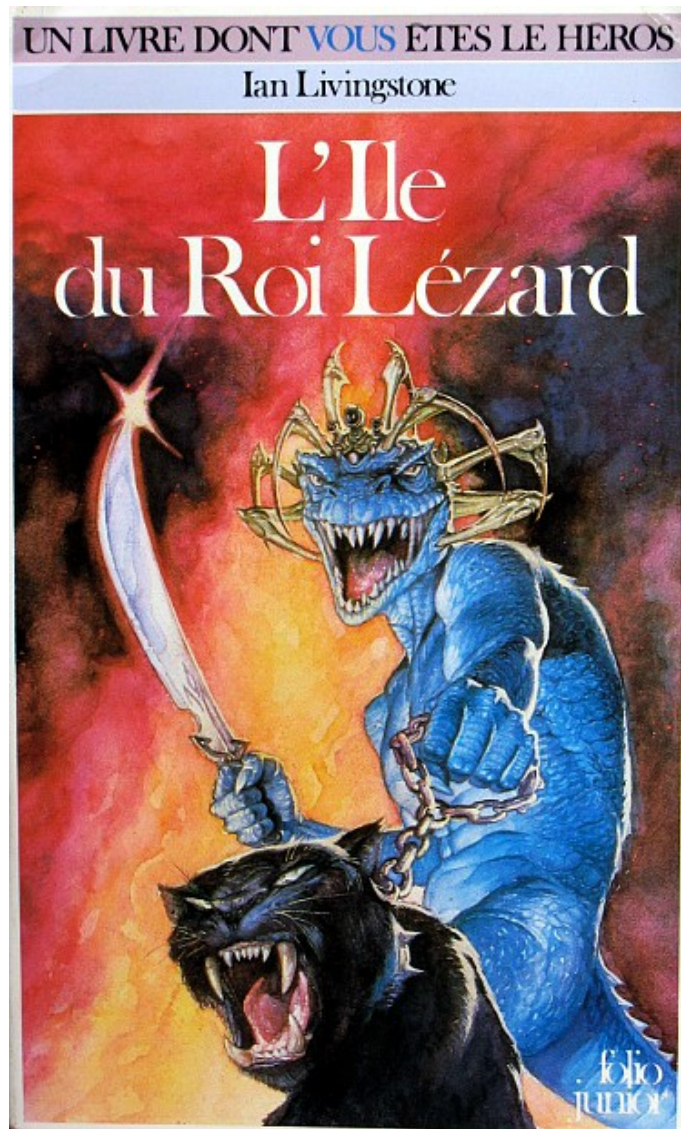
Seules les première et dernière séances sont ici détaillées.

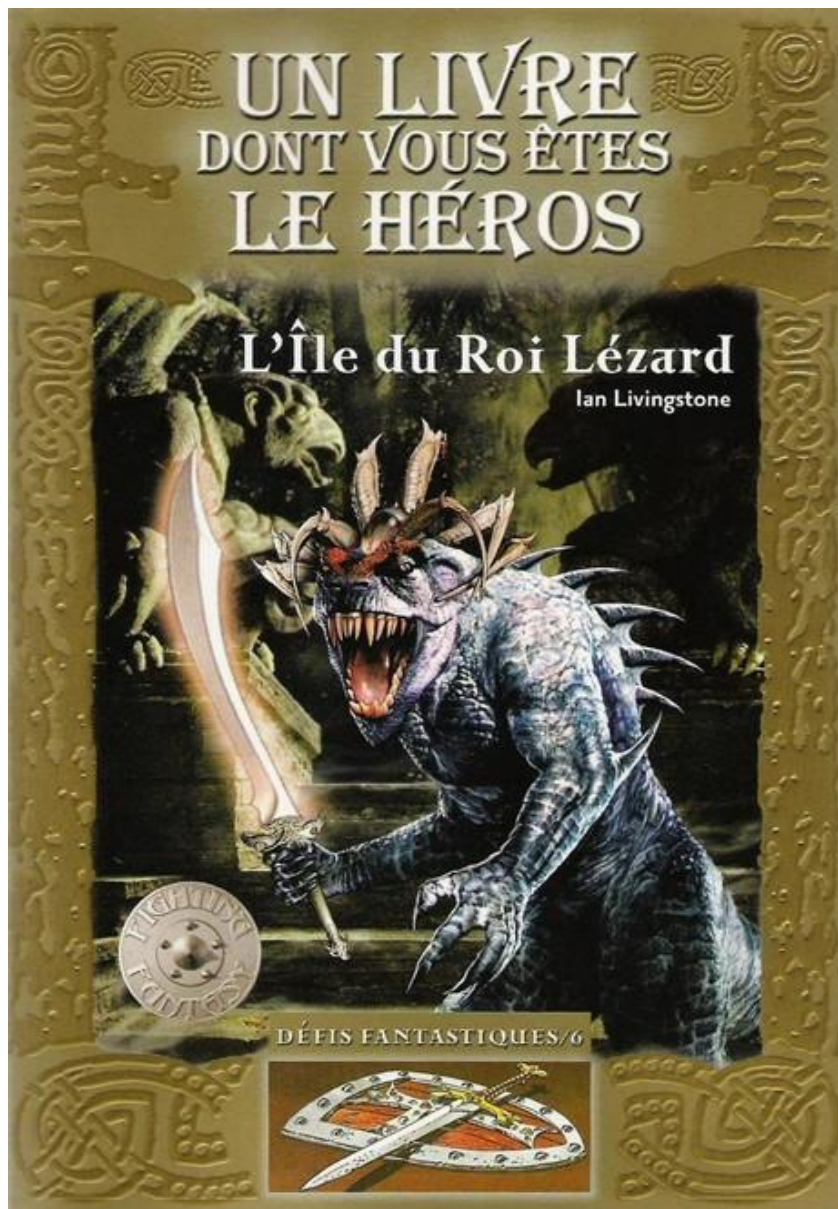
1re séance :

> Présentation du projet par les deux professeurs (introduction rapide au livre-jeu, objectifs de la séquence, production attendue).

> Présentation du livre-jeu par le professeur documentaliste :

- On ne s'intéresse qu'à la collection précise « Un livre dont vous êtes le héros », avec les premiers récits publiés en anglais au début des années 1980, avec deux auteurs incontournables, Ian Livingstone et Steve Jackson, qui écrivent seuls ou à deux plusieurs récits inspirés de jeux de rôle comme Donjons & Dragons. Citons aussi Joe Dever, qui commence la série du Loup solitaire en 1984, avec en tout 28 récits, avec des illustrations en page entière ou sous forme de vignettes. Ces récits sont traduits en français peu de temps après leur édition originale, avec un grand succès mondial pour ces histoires.
- En France, l'ensemble est édité par la maison d'édition Gallimard, dans la collection Folio junior, et la sous-collection Un livre dont vous êtes le héros. On compte plusieurs rééditions, avec des changements mineurs, soit trois habillages différents de la couverture (1984-1993 / 1996-1997 / 2012-).





- Sur les premières éditions, on compte plus de 20 séries différentes (dont certaines au CDI), séries qu'on peut découvrir sur <http://gamebook.free.fr/>

> Construction d'un livre-jeu

- On part d'un exemple, L'île du roi léopard, 6e partie des Défis fantastiques, sujet de 2 rééditions (projection des trois couvertures). Le livre ne se lit pas de manière linéaire, mais on commence au paragraphe numéro 1, et chaque fin de paragraphe nous propose plusieurs voies... On peut représenter cela sous la forme d'une carte : projection de la carte pour L'île du roi léopard.

<freemind|doc=23>

- On observe les ramifications et la complexité de l'ensemble.
- Un petit exemple, au paragraphe 105 (qui se trouve sur la carte après le passage obligé en 177, en allant vers le haut) : « Comme vous vous méfiez de tout ce qui vous entoure, vous demeurez en alerte, sans cesse aux aguets. A mi-hauteur d'un tronc d'arbre sur votre gauche, vous apercevez une plate-forme en bois brut d'où pend une liane tressée. Voulez-vous grimper là-haut (rendez-vous au 286) ou estimez-vous préférable de poursuivre votre chemin (rendez-vous au 375) ? » Dans tous les cas on arrivera au 375, mais on peut passer

par différentes étapes qui nous permettent d'obtenir un objet au fur et à mesure que l'on grimpe dans l'arbre, si l'on prend le risque de grimper...

> Emprunts d'exemplaires de la collections

- On présente les différents exemplaires disponibles au CDI, et les élèves en choisissent chacun un, qu'ils auront tout au long de la séquence. Ils consultent ainsi le principe des règles du jeu et la structure de leur récit.

Dernières séances :

- Les élèves compilent les textes, en les rédigeant sur un logiciel de traitement de texte, en précisant le ou les numéros des voies à chaque fin de paragraphe.
- Selon l'avancement, il peuvent commencer leurs pages html, avec les quatre balises minimales (html et body), un paragraphe par page (p), éventuellement la mise en place des liens (a).
- Finalement nous avons continué sur trois séances en salle informatique pour avancer sur cette production, mais avec une grande difficulté pour boucler.

Outils

Pour soi (conducteur et outils de gestion de l'activité) :

- Un exemplaire de L'île du roi lézard.
- Le logiciel FreePlane avec la carte de L'île du roi lézard
- Le site web Gamebook.free.fr (pages personnelles). <http://gamebook.free.fr/>

Pour les élèves (guides, aides, exercices...) :

- Rien de particulier pour les première et dernière séances.

Évaluation et bilan

Évaluation prévue des élèves :

- Évaluation du travail d'écriture par le professeur de Français.
- Pas d'évaluation précise par le professeur documentaliste. Observation du travail effectué en fin de séquence afin de mesurer l'intérêt du projet dans la créativité suscitée chez les élèves.

Réinvestissements prévus : Aucun dans l'immédiat.

Bilan de l'activité : Malgré une grande motivation des élèves, il a été souvent difficile d'aller au bout du projet, par manque de temps pour la production elle-même (écriture informatisée des textes). Un seul texte a pu être mis en ligne, sur : <http://www.clg-rimbaud-aubergenville.ac-versailles.fr/spip.php?article1048> (sous forme d'iframes avec les pages html créées par les élèves, insérées dans un article du site web du collège qui fonctionne avec le CMS Spip).

Dysfonctionnements repérés : Le réseau informatique de l'EPL ne nous permettait pas, cette année, de profiter pleinement des possibilités d'écriture numérique voire collaborative (problème de sessions et de connexions...).

Conseils aux utilisateurs futurs du scénario : Il conviendrait d'engager l'écriture directement sur support informatique, voire sous la forme d'un travail collaboratif (pad).