

Carte heuristique : outil pour l'écriture collective et la gestion de groupe

Le scénario présenté ci-après renvoie à un travail réalisé avec une classe de sixième dans le cadre d'un projet artistique et culturel (PAC). L'objectif de ce PAC était d'imaginer un récit à partir de *L'Odyssée* d'Homère puis de le mettre en image dans un film d'animation en ombres chinoises.

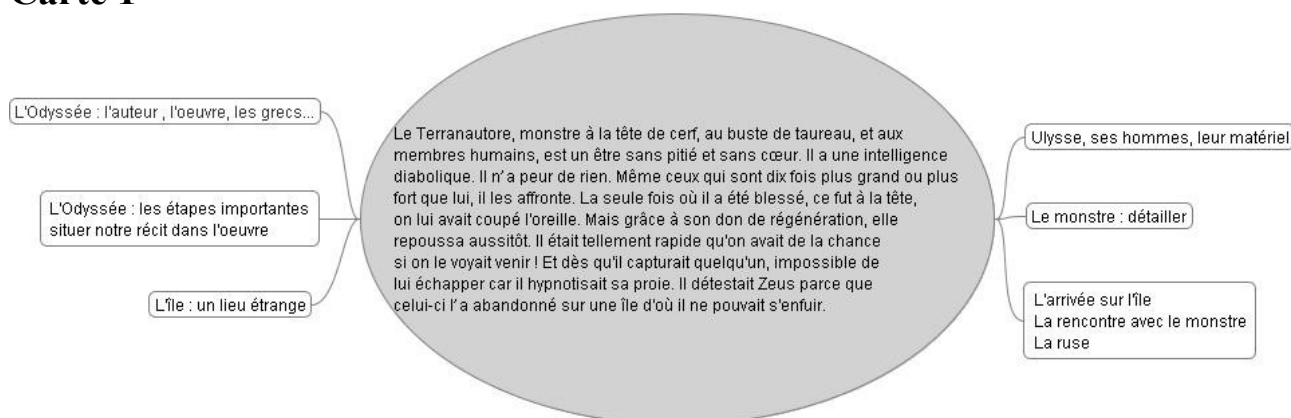
La réussite pédagogique de ce projet était conditionnée par le dépassement de deux contraintes : faire produire aux élèves un travail d'écriture collective et organiser le travail individuel de chacun sans perdre de vue la dimension collective de ce même travail.

L'utilisation de la carte heuristique s'est avérée pertinente pour négocier ces deux aspects du travail.

Étape 1 : Le point de départ du projet fut la réalisation d'un travail d'écriture individuel classique : décrire un monstre qu'Ulysse aurait pu rencontrer (après, notamment, les lectures analytiques des passages du *cyclope* et de *Charybde et Scylla*). Une fois ce travail réalisé, les élèves ont lu leurs productions et la classe a retenu le monstre qui leur semblait le plus réussi. Le texte sélectionné devint alors le texte matrice sur lequel allait s'appuyer l'histoire à écrire collectivement.

Étape 2 : Le professeur annonce le travail d'écriture collective : « Imaginez qu'Homère n'a pas tout dit sur les aventures d'Ulysse, que dans *L'Odyssée*, une étape est restée secrète : la rencontre d'Ulysse avec un autre monstre. » La description du monstre que les élèves viennent de choisir est alors insérée dans le nœud central d'une carte heuristique (cf. carte 1). Les élèves réfléchissent collectivement aux éléments nécessaires à l'élaboration d'un récit cohérent partant de cette description.

Carte 1



Étape 3 : Les élèves travaillent ensuite en petits groupes de quatre ou cinq. Chaque groupe a choisi l'un des six nœuds issus de la réflexion sur le texte matrice. Chacun de ces nœuds devient le nœud central d'une carte (cf. Carte 2) dans laquelle les élèves répertorient les points à développer. Ensuite, ils se répartissent les tâches d'écriture. À ce stade, l'histoire prend corps à travers le travail de chaque groupe. Et ici, il est intéressant de noter que le professeur ne s'occupe pas de la répartition des tâches, les élèves s'en chargent eux-même. Le professeur n'a qu'à consulter la carte heuristique de chaque groupe pour vérifier la cohérence et la complétude des travaux et pour savoir qui fait quoi.

Carte 2



Étape 4 : Lorsque l'écriture du premier jet de chaque groupe est réalisé une lecture est faite en classe. À l'issue de cette lecture, une discussion entre les élèves s'engage pour que les différentes productions forment un tout cohérent. La carte 1, projetée au tableau, est modifiée en fonction des réflexions et sert de fil conducteur pour que chacun garde en tête le travail mené par les autres groupes. S'amorce ensuite l'écriture du deuxième jet.

Étape 5 : Lorsque les productions sont relativement abouties et constituent un ensemble pertinent. Un dernier travail de modification des textes est effectué avec l'intervenant qui réalisera le film d'animation avec les élèves : il s'agit d'obtenir un dernier jet adaptable en image. Car ce qui ne pose pas de problème dans un texte peut s'avérer peu visuel, redondant avec l'image ou impossible à montrer. Les élèves entament alors un dernier travail de modification, suppression, ajouts, pour obtenir un texte adapté à une transposition à l'écran.

Pour les étapes 2 à 4 la carte heuristique, par sa simplicité, constitue un outil efficace pour mener un travail d'écriture riche et cohérent. Ensuite, elle joue un rôle facilitateur dans la réalisation d'un travail collectif en rendant plus

lisible à chacun les tâches qu'il doit effectuer. Enfin, elle sert d'aide à la gestion du groupe pour le professeur : ce n'est plus lui qui répartit les tâches, mais les élèves qui se les attribuent en construisant les cartes.

Le scénario final :

TEXTE DE « L'AVENTURE OUBLIEE »

« La Graisse, souvent, le poulet en contient... » Non... attendez, il y a un petit problème... Ah! Ça c'est mieux, « on retrouve les premières traces de la civilisation grecque vers 2000 ans avant J.C.. Les Grecs étaient un peuple de savants, de philosophes, de conquérants et de poètes, comme le célèbre Homère. »

Mais qui était Homère ? Voyons, voyons... Je tape sur Google...(bruit de clavier + HOMERE SIMPSON). Non... Attendez, il y a un petit problème... (bruit de clavier +HOMERE) Ah! Ça c'est mieux : « Homère est un aède de la fin du VIII e siècle avant J-C. On lui attribue les deux premières œuvres de la littérature occidentale : *l'Illiade* et *l'Odyssée*. »

Et que relate *l'Odyssée* ? N'importe quoi! « Odyssée! » Pas « audition!! » O! dy! ssée! Aaah!!! D'accord, ça c'est mieux. « Le titre « *Odyssée* » est formé sur le nom grec d'Ulysse « Odysséus », cette œuvre raconte le retour d'Ulysse, dans son pays, après la guerre de Troie.

Ulysse, était le roi d'Ithaque, l'homme aux mille ruses, le protégé d'Athéna. A la fin de la guerre de Troie, il mit en colère Poséidon, qui le condamna à vingt ans d'errance sur mer.

Ulysse et ses hommes, rencontrèrent d'abord le cyclope. Il était grand et fort, mais Ulysse plus rusé. Ulysse réussit à lui faire boire beaucoup de vin et lui perça l'œil pendant son sommeil. Ainsi sauva-t-il ses hommes.

Vinrent ensuite les sirènes. Ces femmes-poissons qui envoûtaient les marins avec leurs voix. Ulysse voulut écouter leur chant mortel, mais il avait peur que les sirènes ne l'emportent avec elles. Alors il demanda à ses compagnons de l'attacher contre le mât du bateau. Il entendit un son mélodieux.

Puis il dut affronter Charybde. Grande, avec des dents très pointues, un long nez avec un énorme bouton qui changeait de couleur en fonction de son humeur, elle avait trois grosses oreilles, six longues jambes et dix nageoires. Charybde pouvait manger cinq hommes en même temps. Sa sœur Scylla était encore pire, on n'ose même pas vous la montrer.

Ulysse rencontra aussi la sorcière Calypso qui, amoureuse d'Ulysse, voulait lui faire oublier Pénélope. Mais Ulysse sut résister et repartit sur les flots amers. Calypso fut inconsolable.

Mais il est une autre aventure, fort peu connue, pendant laquelle Ulysse faillit perdre la vie : sa rencontre avec le Terranautore... (*On voit les dents de l'île à tête de requin qui entre doucement dans le champ de la caméra avec musique type Dents de la mer.*)

Ulysse dut accoster sur une île pour faire des provisions. Cette île

ressemblait à une tête de requin avec des mâchoires d'une taille gigantesque. Les dents étaient très grandes, très pointues et pouvaient faire échouer les bateaux.

Les Achéens prirent pied sur une plage de sable fin, parsemée de petits cristaux. La végétation les étonna : les arbres étaient immenses et semblaient faits de marbre. Au pied de ces arbres, poussaient de petites fleurs en cristal multicolores.

Mais tout cela n'était pas mangeable. Et, en fait de nourriture, les Grecs ne virent rien d'autre que des insectes, quelques oiseaux dans le ciel bleu et surtout, des restes de squelettes humains. Les hommes s'inquiétèrent devant ce spectacle sinistre, mais Ulysse les encouragea à chercher eau et nourriture.

Ils trouvèrent une habitation étrange, faite de pierre, de bois et de cristal. Dans cette maison, il y avait des restes d'animaux, et surtout des ossements humains.

Les hommes regardèrent leur chef, terrorisés. Ils étaient sur le point de fuir cet endroit cauchemardesque lorsqu'un bruit terrible se fit entendre dans leur dos.

Le Terranautore, maître des lieux, venait à leur rencontre. C'était un monstre terrifiant créé par Zeus. Rapide, sans pitié et d'une force incommensurable, cette bête causa trop de problèmes à Zeus. Le maître de l'Olympe décida de le rendre incapable de toucher la moindre goutte d'eau et l'isola sur l'île à tête de requin.

Néanmoins, Zeus laissa une protection à sa créature : une armure en fer, brillante, ornée de têtes de morts, résistante et destinée à le protéger de malencontreuses projections d'eau.

Devant cette apparition menaçante, les hommes d'Ulysse dégainent arcs, épées et machairas. D'autres s'emparent de leurs haches ciselées, de lances aux pointes acérées et se lancent dans un corps à corps sanglant.

Mais les coups ricochent contre la cuirasse du monstre et déjà, plusieurs hommes trouvent la mort sous les coups du Terranautore. Ulysse ordonne de battre en retraite.

Dans l'effroi et la précipitation, les Grecs reculent devant les attaques furieuses du monstre affamé. Tant et si bien qu'il finissent par se retrouver sur une plage et entrent dans l'onde aux flots d'azur.

Dans l'eau, alourdis par leurs armures, les hommes ne peuvent plus se déplacer à leur guise. Ulysse pense que c'est la fin du périple pour lui et ses hommes et que le monstre va les dévorer.

Mais la bête s'arrête sur la grève, à la limite de l'écume moussante et pousse un beuglement de rage.

Ulysse et ses hommes ne comprennent pas. Ils n'osent bouger et contemplent le Terranautore qui trépigne sur le sable.

Athéna, depuis l'Olympe, observait la scène. Elle profita de ce que Poséidon avait le dos tourné pour apparaître à Ulysse sous la forme d'un

dauphin. Elle lui explique alors le point faible de la créature de Zeus. Grâce à la déesse, Ulysse connaît la raison de l'étrange comportement du Terranautore.

L'homme aux mille ruses n'a plus qu'à se servir de son ingéniosité pour exploiter ce point faible.

Il demande à ses hommes de se mettre en ligne jusqu'à la berge, de prendre leurs boucliers, de se cacher dessous en s'immergeant de façon à pouvoir respirer. Les Grecs obéissent sans discuter, se doutant que leur chef a un nouveau stratagème en tête.

Les boucliers forment alors un pont de métal entre la berge et Ulysse. Ce dernier monte sur le bouclier le plus éloigné de la berge et interpelle le monstre.

« Terranautore ! Si tu veux nous manger, il te faudra m'affronter. Je ne laisserai pas un monstre aussi stupide que toi nous dévorer sans réagir et compte te réduire en miettes. Approche, si tu en as le courage, emprunte ce pont construit par mes hommes et nous verrons si tu es si fort qu'il y paraît. »

Le Terranautore piqué au vif et sûr de sa force, monte sur les boucliers et charge sans se poser de question.

Lorsqu'il est assez éloigné de la berge, Ulysse crie à ses hommes de plonger. Le Terranautore sent le pont s'effacer sous ses pieds, pousse un hurlement de rage et disparaît dans l'onde.

Les Grecs acclament leur chef qui, une fois de plus, les a tirés d'une situation mortelle. Très vite, ils furent en mesure de reprendre leur route, laissant derrière eux l'île à tête de requin.

– Pour voir le film réalisé : www.dailymotion.com/video/xh5kt3_l-aventure-oubliee_shortfilms

–