

Projet : Création d'un roman collectif classe P5

Planification Hebdomadaire Approximative (à modifier en fonction)

Mois 1

Activité principale

Objectifs

Présentation du projet : Thème (sport), objectifs, finalité (roman publié). Lecture collective d'un roman jeunesse (ex : « Le secret du club »).

Lecture individuelle et fiche de lecture (schéma narratif). Introduction au schéma narratif (situation initiale, élément déclencheur, péripéties...).

Création des personnages individuels : dessin + fiche personnage (caractéristiques physiques et morales).

Votes collectifs sur le héros : prénom, genre, caractère principal. Présentation des idées via Wooclap ou autres outils.

Comprendre le projet, découvrir des exemples concrets, susciter la motivation.

Comprendre la structure d'un récit, repérer les étapes clés.

Stimuler l'imaginaire, créer un lien personnel avec le projet.

Démocratie participative, choix collectifs, écoute active.

Mois 2

Semaine 5 **Définir le monde** : époque, lieu, ambiance. Brainstorming puis sélection collective. Poser le cadre spatio-temporel du récit.

Semaine 6 **Définir le but du héros** (sa quête, son objectif). Brainstorming puis choix collectif. Comprendre les enjeux narratifs, développer le fil conducteur.

Semaine 7 **Création de l'ennemi** (dessins, fiches, brainstorming). Penser l'opposition, enrichir le récit par un antagoniste crédible.

Semaine 8 **Choix des alliés / amis du héros**. Cartes d'identité des personnages secondaires. Travailler l'interaction entre les personnages, enrichir l'histoire.

Mois 3

Semaine 9 **Construction du plan global** du roman (grandes étapes de l'histoire). Carte mentale / frise chronologique collective. | Structurer la narration, donner une vision d'ensemble.

Semaine 10 **Début de l'écriture collective - Chapitre 1** : présentation du héros dans son monde. Travail par petits groupes, échanges collectifs. | Appliquer le schéma narratif, débiter l'écriture créative.

Semaine 11 **Chapitre 2** : découverte de la quête du héros. Discussions, écriture par groupes. Consolider le récit, approfondir le personnage.

Semaine 12 **Chapitre 3** : découverte du monde magique ou du défi à relever. Varier les lieux, stimuler l'imaginaire.

Mois 4

Semaine 13 **Chapitre 4** : rencontre des alliés / présentation des objets magiques. Introduire les éléments d'aide dans l'histoire.

Semaine 14 **Chapitre 5** : révélation de l'ennemi, premier conflit. Mettre en place l'élément perturbateur.

Semaine 15 **Chapitre 6** : préparation de l'aventure, montée de la tension. Renforcer la dynamique narrative.

Semaine 16 Relecture des chapitres 1 à 6. Corrections collectives et réécriture. | Retravailler le texte, améliorer la cohérence et la syntaxe.

Mois 5

Semaine 17 - **Chapitre 7** : le début de la confrontation avec l'ennemi. Amener le lecteur vers le climax.

Semaine 18 -**Chapitre 8** : la bataille décisive / victoire . |Aboutir à la résolution du conflit.

Semaine 19

Chapitre 9 : retour au monde initial, fin ouverte. Boucler le récit tout en laissant des perspectives.

Semaine 20 | **Mise en page et illustrations** : travail sur les dessins des personnages, lieux, scènes clés. Illustrer le récit, renforcer le lien texte/image.

Mois 6

Semaine 21 **Correction finale** : grammaire, orthographe, mise en page numérique. | Finaliser un produit de qualité. Relecteurs à prévoir (maman de Camille B, Direction, collègues maternelles et P1)

Semaine 22 **choix du titre du roman** (vote). Valoriser le travail collectif, donner une identité au livre.

Semaineaprès parution

Présentation du livre à une classe / aux parents / lecture publique. | Valoriser l'expression orale, célébrer l'aboutissement du projet.

Semaine ... **Bilan collectif et individuel du projet** : feedback, ressentis, ce qu'on a appris. Développer la réflexion, évaluer la démarche, renforcer la métacognition.

Temps forts à répartir selon l'avancement :

- **Ateliers d'expression orale** : raconter un épisode, défendre un choix, lire à voix haute.
- **Séances de recherche documentaire** : sur le sport, les valeurs sportives, les époques ou lieux imaginaires.
- **Utilisation du numérique** : pour voter, écrire, corriger, illustrer.
- **Moments de créativité** : illustrations, musique d'ambiance si lecture orale.

Remarques :

- Certains chapitres peuvent prendre plus ou moins de temps selon la dynamique de classe.
- La relecture et la correction demandent toujours plus de temps que prévu !
- Les séances de vote sont précieuses pour donner une légitimité collective et un réel engagement.
- Ce projet peut inclure **des compétences transversales** en sciences (exemple : comment fonctionne le corps humain si on parle d'un héros sportif), en géographie (inventer un monde, repérer des lieux), etc.

Grilles d'observation

1. Grille d'observation - Participation au projet

Prénom de l'élève	Propose des idées	Respecte les idées des autres	Participe à l'écriture	Travaille en groupe	Respecte les consignes	S'implique dans les illustrations	Commentaires
-------------------	-------------------	-------------------------------	------------------------	---------------------	------------------------	-----------------------------------	--------------

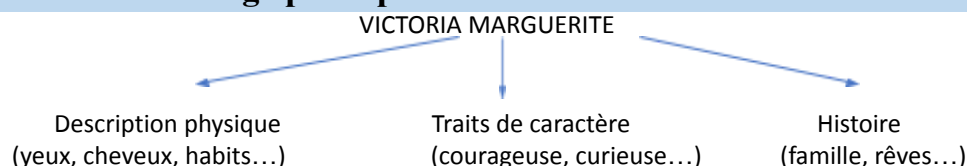
2. Grille d'observation - Écriture

Éléments évalués	Critères	Remarques
Respect du plan / structure	Introduction, développement, conclusion clairs	
Respect du thème imposé (le sport)	La thématique est intégrée à l'histoire	
Qualité du vocabulaire	Lexique riche, précis, adapté	
Orthographe / grammaire	Respect des règles, effort de relecture	
Cohérence de l'histoire	Actions logiques, personnages crédibles	

Exemples de cartes mentales

Ces cartes sont à faire au tableau avec les élèves ou sur feuille/tablette par petits groupes.

1. Carte mentale - Personnage principal



Exemple rempli :

- **Physique** : brune, yeux verts, toujours en tenue de sport.
- **Traits** : courageuse, déterminée, un peu maladroite.
- **Histoire** : elle rêve de rendre le sport accessible à tous les chats !

2. Carte mentale - Schéma narratif

Situation initiale → Élément déclencheur → Péripéties → Résolution → Situation finale

Exemple :

- **Situation initiale** : Victoria vit dans une ville où le sport est roi.
- **Élément déclencheur** : Catland est en danger, l'esprit sportif est perdu.
- **Péripéties** : elle recrute des amis, cherche les objets magiques.
- **Résolution** : elle sauve Catland et redonne l'envie de jouer.
- **Situation finale** : une porte reste ouverte pour revenir...

Version simplifiée de la planification à afficher en classe

Notre Projet Roman : Sauver Catland !

Grandes étapes sur 6 mois

1. Imaginer notre histoire

- Choix du héros et des amis
- Création de Catland et de ses règles
- Le méchant à combattre

2. Écrire notre histoire

- Chapitre par chapitre
- Chaque groupe écrit une partie
- On met tout ensemble et on corrige !

3. Illustrer et finaliser

- Dessins des personnages, cartes, objets magiques
- Mise en page et choix du titre

4. Partager notre livre

- Lecture aux parents, aux autres classes
- Faire une fête pour notre livre !

Outils et ressources pédagogiques utilisés
--

- **Wooclap** : pour voter, nuages de mots
- **Tablettes / Claviers / Word** : pour écrire et corriger
- **Cartes mentales** : pour structurer nos idées
- **Fiches de lecture** : pour analyser d'autres romans
- **Grilles d'observation** : pour suivre la participation de chacun

Petites astuces pédagogiques

- Toujours **voter** pour les décisions importantes : tout le monde est écouté !
- Garder **un carnet de bord** avec les idées retenues
- Rappeler souvent le **schéma narratif** pour que l'histoire reste cohérente
- Faire des **pauses lectures** à haute voix : on repère plus facilement ce qui ne va pas !

