

1. Composante: JE CONSTRUIS DU SENS
- 1.2. Sous-composante

Je comprends un texte NARRATIF

1.2.5. Dans le récit lu, j'ai cerné l'intrigue (liens entre la quête du personnage et ses relations avec d'autres personnages, les lieux de l'histoire, le temps, etc.)

Quoi?

Amener les élèves à reconnaître le schéma actanciel du personnage en observant les lieux et le temps de l'histoire.

Pourquoi?

Pour aider à la compréhension du texte, les élèves doivent saisir que chaque personnage comporte un « ensemble des actes qu'il pose et qui ont des incidences sur les événements et sur les autres personnages. Ces actes et ces incidences créent un réseau de relations entre les personnages (ou actants) appelé *schéma actanciel*. » (Rivard, 1992, p. 32) Les élèves doivent comprendre que plusieurs facteurs influencent la quête, notamment les personnages, les lieux, l'époque, etc.

Comment?

a. Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion.

- Qui est le personnage principal? Quels sont les personnages secondaires?
- Quelles sont les relations que le personnage principal entretient avec les personnages secondaires? Quels sont les personnages aidants et nuisibles (adjuvants/opposants)? En quoi cela affecte-t-il la quête du personnage principal? Est-ce que les personnages secondaires influencent directement la réalisation de la quête du personnage principal?
- Est-ce que les lieux et l'époque de l'histoire influencent la quête du personnage?

b. Exemples de tâches ou de moyens pour développer la stratégie ou le savoir-faire.

- Repérer les personnages qui aident le personnage principal dans la réalisation de sa quête et ceux qui s'y opposent. Comment le font-ils? S'agit-il d'un personnage qui en aide un autre (adjuvant) ou qui lui est nuisible (opposant)?

1. Composante: JE CONSTRUIS DU SENS
- 1.2. Sous-composante

Je comprends un texte NARRATIF

- Distribuer des extraits de texte dans lesquels les lieux jouent un grand rôle dans la réalisation de la quête et demander aux élèves de repérer ce qui profite et ce qui nuit au personnage (l'époque, les lieux, les technologies manquantes, etc.).
- Distribuer des extraits de textes d'époques différentes dans lesquels celles-ci influencent grandement la réalisation de la quête. Demander aux élèves de repérer ce qui fait progresser ou non la quête selon l'époque dans laquelle se déroule le récit.