



Atelier d'écriture

« A la découverte du Nouveau Monde... »

PROJET INTERDISCIPLINAIRE FRANÇAIS/HISTOIRE-GEOGRAPHIE

PRESENTATION DE L'ACTIVITE

OBJECTIF GENERAL : il s'agit de faire construire aux élèves un récit reposant sur des faits historiques. La construction d'un récit narratif reposant sur la recherche d'éléments historiques croise de multiples compétences et savoirs faire en français comme en histoire. Au fur et à mesure de l'élaboration du récit, les élèves auront également à compléter une carte retraçant leur parcours (cartographie). Cet atelier est proposé aux élèves dans le cadre de l'accompagnement personnalisé.

DUREE DE L'ATELIER : 8 à 10 séances de 2 heures hebdomadaires (selon le niveau des élèves)

ORGANISATION DES SEANCES : alternance entre une séance d'histoire-géographie (recherche des indices pour construire le récit et exercice de cartographie) et une séance de français (élaboration du récit)

PRESENTATION DE L'ATELIER AUX ELEVES : C'est sous la forme d'un jeu de rôle que l'activité est proposée aux élèves. Les joueurs sont invités à vivre une épopée héroïque qui débute en 1492 et se terminera au milieu XVI^e siècle. L'aventure démarre avec le premier voyage de Colomb et finira à Séville après une vie passée sur le continent américain. Les élèves incarnent un personnage d'origine espagnole qu'ils vont suivre de l'adolescence jusqu'à un âge avancé.

Précision donnée aux joueuses : elles doivent incarner un personnage masculin, la première expédition de Colomb n'ayant embarqué aucune femme.

MISE EN SITUATION : Quatre temps sont proposés (+ l'épilogue) :

Acte 1 : « A la découverte des Indes » : le joueur embarque avec la première expédition de Colomb. Il est adolescent. Il ne fera pas le chemin de retour sur la Nina ou la Pinta mais débarquera au choix sur San Salvador ou Hispaniola

Acte 2 : « D'étranges civilisations... » : L'élève fait le choix d'une rencontre avec un personnage aztèque (Cital) ou inca (Inti Palla). Il est alors un jeune adulte et suit durant un an l'interlocuteur choisi. Ce dernier va lui faire découvrir les secrets de sa civilisation.

Acte 3 : « Pour tout l'or du Nouveau Monde » : le joueur a alors 40 ans et il observe l'exploitation du nouveau monde et ses conséquences sur les populations indiennes. Là encore, un choix de personnage lui est proposé : il peut suivre Hernan Cortès dans la conquête de l'Empire aztèque ou épouser la cause de Bartolomé De las Casas. Dans les deux cas, il aura à observer les conséquences de la colonisation sur les populations autochtones.

Acte 4 : « Empire et fortune » : le joueur a 70 ans et après toute une vie passée sur le Nouveau Monde, il rentre dans son pays natal et y observe les changements apportés par l'exploitation du continent américain (création d'un empire et richesse du royaume d'Espagne qui s'est constitué un Empire)

L'épilogue : la richesse du personnage est intérieure. Il lègue aux générations futures le fruit du travail de toute une vie (son manuscrit : le travail réalisé en atelier d'écriture) qui deviendra une œuvre majeure à titre posthume.

LES SUPPORTS :

- un diaporama permettant aux joueurs de trouver tous les indices pour élaborer leur récit
- une fiche mémo (déroulement de l'aventure et règles du jeu)
- une fiche personnage + caractéristiques (fiche d'identité)
- une fiche questions/conseils Histoire géo + bilan pour chaque acte à remettre aux professeurs une fois les recherches terminées.
- une fiche français (guider les attentes du récit) pour chaque acte.
- un fond de carte à compléter à la fin de chaque acte.
- une salle informatique.