

À GO, À TOI DE JOUER !

Les livres dont tu es le héros sont populaires auprès des jeunes, comme ils permettent une certaine agentivité dans le récit. Initiez vos élèves à la création d'un tel roman !

Environ 210 minutes

*Prévoir du temps de lecture

Sec. 1 | Sec. 2 | Sec. 3

Matériel requis

Livres de la sélection **À GO, on lit ! dont vous êtes le héros**

1 appareil électronique par élève (cellulaire, tablette, portable ou Chromebook)

Ne pas craindre de prendre des décisions !

Ressources

Pour cartographier et visualiser le récit :

- [Twine](#)

Pour créer une page couverture :

- [Canva](#) : [Canva.com](#)

Étapes de l'activité

1. Présenter les livres dont vous êtes le héros de la liste AGOL à l'aide du mot-clé « Livres dont tu es le héros » de la recherche de livres du site web dans la colonne « Intérêts ».
2. Faire choisir un livre.
3. Les élèves lisent le livre complet ou bien un extrait sur une période donnée en classe.
4. Former des équipes d'environ 4 élèves.
5. Demander aux élèves de créer un livre dont tu es le héros en respectant le schéma narratif et de créer plusieurs embranchements. La longueur des chapitres est variable selon le temps alloué et le niveau scolaire.

Pour en savoir plus sur l'exploitation pédagogique des livres dont tu es le héros :

- *Arsenault, M.-A. (2022). Être un héros : le livre-jeu en classe de français au secondaire. Lurelu, 45(1), 75–76.*

La bibliothèque scolaire ou municipale pour emprunter les livres

GO

Variantes

Variante 1

Pour les livres de la collection Sphinx (ex. Épreuve Radicale, Médias toxiques...) il n'y a pas d'embranchements et de choix à faire. Ils doivent plutôt trouver les indices pour le prochain chapitre. Demandez donc aux jeunes de réinventer la structure en ajoutant des choix et embranchements !

Variante 2

Imaginez une autre solution que celles proposées ou un autre embranchement possible au récit.

Variante 3

Faites lire l'introduction d'un livre dont vous êtes le héros. Les élèves doivent faire basculer le récit dans un genre littéraire de leur choix (ex. policier, horreur, fantastique, historique, science-fiction, etc.) et créer plusieurs embranchements possibles.

Variante 4

Demandez aux jeunes de présenter leur œuvre en classe.

Variante 5

Demandez aux jeunes de créer la page couverture de leur livre.