

Satoshi, où es-tu ?

Dans cette leçon, les élèves construisent une histoire à partir de quatre idées indépendantes notées sur des post-it. Ils commencent par se remémorer l'histoire précédente dans laquelle Satoshi avait disparu et émettent des hypothèses sur l'endroit où il a pu aller. Les élèves développent ensuite quatre idées à partir de suggestions guidées et les organisent selon une structure comprenant un début, un milieu et une fin. Grâce à un partage structuré et à un échange de post-it, ils révisent leurs récits pour y intégrer de nouvelles contraintes. La leçon se termine soit par une version finale écrite ou illustrée, soit par un court jeu de rôle théâtral s'appuyant sur un arc narratif élaboré par la classe.

🔗 TYPE D'ACTIVITÉ

Écriture créative · Apprentissage par l'expérience · Jeu de rôle

🕒 DURÉE

60 min

👥 PARTICIPATION

Petits groupes · Individuel

🎯 OBJECTIFS

À l'issue de cette activité, les apprenants seront capables de :

- Organiser les idées en introduction, développement et conclusion
- Construire un récit cohérent à partir d'éléments indépendants
- Adapter un récit lorsque de nouvelles contraintes apparaissent
- Participer à des séances structurées de partage d'expériences entre pairs
- Participer à une courte pièce de théâtre

📦 MATÉRIEL

- Post-it (4 par élève)
- Feutres ou crayons
- Document à distribuer comportant trois colonnes : Début / Milieu / Fin (voir annexe A) — [A · Modèle de fiche de travail pour les élèves à trois colonnes](#)
- Tableau blanc
- Minuterie
- Post-it colorés, minuteur (*facultatif*)
- Tableau blanc
- Marqueurs
- Sonnerie ou signal indiquant les transitions (*facultatif*)

📅 DÉROULEMENT

OUVERTURE

- Préparez de l'espace sur le tableau blanc pour y tracer plus tard trois colonnes.
- Veillez à ce que les marqueurs soient à portée de main.
- Vérifier les signaux de synchronisation et la disposition des groupes.

AVANT L'ACTIVITÉ

8 minutes

1. Faites appel aux acquis antérieurs en vous référant à l'histoire précédente dans laquelle Satoshi avait disparu.
2. Demandez :
 - À ton avis, où est passé Satoshi ?
 - Pourquoi serait-il parti ?
 - Que s'est-il passé ensuite ?

3. Donnez des réponses brèves.
4. Expliquez aux élèves qu'aujourd'hui, ils vont construire leurs propres récits à partir de petites idées qui s'enchaînent les unes aux autres.
5. Demandez à un élève d'expliquer l'exercice avec ses propres mots.

L'objectif selon les mots de l'étudiant

- « Nous allons transformer ces petites idées en une histoire à part entière. »

ACTIVITÉ

30 minutes

Effectuer

1. Distribuez le matériel : quatre post-it par élève et des marqueurs. Expliquez la règle : une idée brève par post-it.
2. Génération d'idées – Les élèves répondent aux quatre questions suivantes :
 - Quelle est la destination de vacances de vos rêves ?
 - Si vous aviez un bitcoin, que feriez-vous ?
 - Qu'est-ce qui pourrait transformer une bonne journée en une mauvaise journée ?
 - Qui est ton héros ?
3. Faites circuler le document et veillez à ce que les réponses soient concises et claires.
4. Distribuez la fiche à trois colonnes. Les élèves classent leurs quatre post-it dans les colonnes « Début », « Milieu » ou « Fin ». Ils peuvent placer plusieurs post-it dans une même colonne.
5. Ébauche d'histoire – Les élèves rédigent une petite histoire en utilisant les quatre post-it. Consignes :
 - Un début clair
 - Un changement ou un problème en cours de route
 - Une fin qui révèle ce qui s'est passé
6. Les élèves forment des groupes de 3 à 4 personnes. Chaque élève raconte son histoire. Les autres font un bref commentaire sur la clarté ou l'intérêt de son récit.
7. Chaque élève retire un post-it et le passe à son voisin de gauche. Les élèves réorganisent leur frise chronologique pour y intégrer cette nouvelle idée. Ils révisent ensuite leur histoire et la racontent à nouveau.

Facultatif : répétez l'opération une fois de plus si vous en avez le temps.

Point de contrôle

1. Qu'est-ce qui a changé dans ton histoire ?
2. Était-ce plus facile ou plus difficile d'intégrer cette nouvelle idée ?

Production

Option 1 : Les élèves rédigent une version finale (pour les plus grands) ou dessinent une bande dessinée en trois cases accompagnée de légendes (pour les plus jeunes).

Option 2 : Rassemblez des post-it et construisez au hasard un arc narratif pour la classe au tableau. En petits groupes, les élèves créent un jeu de rôle de 2 minutes en utilisant tous les éléments du tableau. Après les représentations, identifiez brièvement le tournant et la fin de chaque scénario.

SUIVI

2 minutes

1. Révision et consolidation des acquis.
2. Demandez :
 - Pourquoi l'ordre est-il important dans une histoire ?
 - Qu'est-ce qui fait la force d'un milieu de terrain ?
 - Quels changements y a-t-il eu entre votre première version et votre version finale ?

FERMER

- Rassemblez les post-it et les documents distribués.
- Nettoyer le plan de travail et le matériel.
- Marqueurs de retour.
- Réaménager la salle de classe.
- Conservez ou remettez les travaux des élèves de manière appropriée.

NOTES

Gestion de la classe

- Ne distribuez les post-it qu'au moment de la rédaction.
- Fixez des délais clairs pour chaque phase.
- Veillez à ce que les groupes restent petits afin de favoriser la participation.

Activités complémentaires et activités avec des éponges

- Prévoir des dialogues dans la version finale.
- Ajoutez un objet secret qui doit apparaître au milieu.
- Instaurer une règle selon laquelle le héros ne peut pas apparaître au début.

Différenciation

- Élèves plus jeunes : leur permettre de dessiner avant d'écrire ; leur proposer des débuts de phrases.
- ELL/Accessibilité : apporter un soutien lexical ; privilégier la narration orale avant la production écrite.
- Sécurité : veillez à ce que les mouvements restent maîtrisés pendant les jeux de rôle.