



BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

SÉQUENCE 6 : Construire la Structure d'un Récit à Embranchements

Cible : Éducateurs, animateurs jeunesse, formateurs

Temps estimé : 75–90 minutes

Contexte : Contextes d'apprentissage formels, non formels et informels

Matériel : tables, chaises, tableau noir/numérique, modèles de parcours pédagogiques imprimés ou numériques, ordinateurs ou tablettes.

Les activités peuvent être réalisées individuellement, en groupe ou dans le cadre d'animations, en fonction du contexte pédagogique et des besoins des participants.

1. OBJECTIFS

- L'objectif de cette séquence est de guider les élèves dans la construction de l'architecture ramifiée de leur livre d'aventure interactif. En partant du personnage principal et du défi climatique identifié lors des séquences précédentes, l'étape suivante consiste à planifier les moments clés de décision de l'histoire et à cartographier les conséquences de chaque choix.
- Appliquer la logique de la narration non linéaire, dans laquelle chaque moment de décision mène à des ramifications narratives différentes et à des conséquences distinctes.
- Réaliser une carte de ramification structurée ou un storyboard qui servira de trame de fond à leur livre d'aventure interactif.
- Réfléchir à la manière dont les structures ramifiées peuvent modéliser la prise de décision, l'action individuelle et la complexité systémique dans le contexte de l'action climatique



2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Au cours de cette phase, les choix sont planifiés. L'histoire prend la forme d'un parcours à embranchements, dans lequel chaque décision entraîne des conséquences différentes, mettant en évidence la relation de cause à effet entre les actions et les résultats ; dans la vie comme dans la crise climatique.

Une histoire à embranchements n'est pas un récit linéaire : c'est une carte des possibilités. Chaque fois que le protagoniste est confronté à un choix, l'histoire peut évoluer dans plusieurs directions. Certains chemins mènent à des changements positifs ; d'autres révèlent des difficultés, des échecs partiels ou des conséquences inattendues. Cette structure permet aux lecteurs de vivre, et pas seulement de lire, la complexité des décisions liées au climat.

Cette séquence se concentre sur la planification et la visualisation de cette structure, avant même que l'écriture ne commence. Il s'agit d'une phase créative et stratégique qui exige des participants qu'ils pensent à la fois comme des conteurs, des décideurs et des citoyens sensibilisés au climat.

2.1. Qu'est-ce qu'une histoire à embranchements ?

Une histoire à embranchements (également appelée récit interactif) s'articule autour de points de décision, souvent appelés « nœuds ». À chaque nœud, le lecteur se voit proposer deux choix ou plus, et chaque choix ouvre une nouvelle branche. L'histoire prend fin lorsque toutes les branches aboutissent à une conclusion, qui peut être optimiste, qui donne à réfléchir, ou quelque part entre les deux. Les éléments clés sont les suivants :

- **Nœuds** : moments où le protagoniste (et le lecteur) doit faire un choix.
- **Branches** : les chemins narratifs qui découlent de chaque choix.
- **Dénouements** : les conséquences à la fin de chaque branche. Ce qui se passe à la suite des choix effectués.

2.2. La logique de cause à effet dans la narration sur le climat

Dans un récit à embranchements sur le thème du climat, chaque choix a son importance. Les participants sont invités à réfléchir aux questions suivantes :



- **Conséquences à court terme ou à long terme** : un choix qui apporte une aide immédiate peut avoir des effets négatifs à long terme, et inversement.
- **Impact individuel ou collectif** : certaines décisions n'affectent que la personne concernée ; d'autres ont des répercussions sur les communautés et les écosystèmes.
- **Réversibilité** : les conséquences d'un mauvais choix peuvent-elles être annulées ? Dans certains scénarios climatiques, ce n'est pas possible.

2.3. Trois modèles d'embranchement

Toutes les histoires à embranchements n'ont pas la même structure. Il existe trois modèles, chacun avec sa propre logique et ses propres atouts. Choisir le bon modèle avant de commencer à écrire permet de gagner un temps considérable et d'obtenir une histoire plus cohérente.

L'arbre standard

La structure la plus simple. L'histoire commence par une seule scène, atteint un premier point de décision, puis se divise en deux branches ou plus. Chaque branche peut comporter son propre deuxième point de décision avant d'arriver à sa fin. Les branches ne se rejoignent pas. Idéal pour les récits courts, les premières tentatives de narration à embranchements et les groupes qui souhaitent une structure claire et facile à gérer.

Le goulot d'étranglement

Le récit s'ouvre largement avec de multiples branches divergentes, puis force chaque chemin à passer par une seule scène incontournable, le goulot d'étranglement, avant de s'ouvrir à nouveau vers les fins. Le goulot d'étranglement est le moment de vérité auquel aucun lecteur ne peut échapper, quels que soient les choix effectués auparavant. Chaque lecteur y arrive façonné par son parcours, mais tous y parviennent. Idéal pour les récits où la crise climatique exige un moment de vérité collectif, et où l'auteur souhaite contrôler une scène clé tout en offrant un véritable choix de part et d'autre de celle-ci.



Le collier de perles

Une succession de scènes obligatoires, les perles, reliées par un fil conducteur, avec des chemins secondaires facultatifs partant de chaque perle. Chaque lecteur passe par toutes les perles ; les chemins secondaires offrent différentes expériences, détours et révélations avant de rejoindre le fil à la perle suivante. Convient particulièrement aux récits plus longs ou plus épisodiques, aux histoires se déroulant dans plusieurs lieux ou époques, et aux groupes qui souhaitent garder le contrôle sur les moments clés tout en intégrant des choix significatifs.

3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

Activité 1 - Introduction à la logique d'embranchement

Durée : 10-15 min

Familiarisation avec le concept de narration à embranchements en recherchant des exemples concrets et succincts ou en vous référant aux modèles fournis.

- Qu'est-ce qui rend chaque choix difficile ou intéressant ?
- Quels choix semblent les plus réalistes ou les plus dramatiques ?
- Quelles conséquences climatiques découlent de chaque décision ?

Activité 2 – Cartographie de la structure à embranchement

Durée : 25-30 min

Utilisation d'un modèle de carte à embranchements ([Annexe 1](#)) pour organiser la structure de votre propre histoire.

Conseil : définir les scènes finales avant de rédiger le reste de l'histoire peut aider à structurer celle-ci et à en définir le contenu.

Arbre standard ([Annexe 2](#)), cinq étapes :

- **Étape 1 : Définir la scène d'ouverture :** qui est le protagoniste ? Où se trouve-t-il ? Quel est le défi climatique auquel il est confronté au début ?



- **Étape 2 : Identifier le premier point de décision** : quel est le premier choix important que le protagoniste doit faire ? Décrire deux ou trois options possibles est recommandé et il est important de poser la question suivante : quel type de personne ferait tel ou tel choix ?
- **Étape 3 : Développer chaque branche** : pour chaque choix, retracer ce qui se passe ensuite : nouvelles scènes, complications, nouveaux personnages. Chaque branche doit se distinguer par son ton et l'expérience qu'elle procure.
- **Étape 4 : Identifier un deuxième point de décision (facultatif)** : au sein d'une ou plusieurs branches, introduire un deuxième choix. C'est également le moment de déterminer si les branches convergent ou restent distinctes.
- **Étape 5 : Définir les fins** : chaque branche doit aboutir à une conclusion avec au moins trois fins différentes : une pleine d'espoir, une difficile, une ambiguë ou ouverte.

Goulot d'étranglement ([Annexe 3](#)), six étapes :

- **Étape 1 : Définir la scène d'ouverture** : qui est le protagoniste ? Où se trouve-t-il ? Quel est le défi climatique auquel il est confronté au début ?
- **Étape 2 : Identifier le premier point de décision** : quel est le premier choix important que le protagoniste doit faire ? Décrire deux ou trois options possibles est recommandé. Chaque option ouvre une branche différente menant au point de basculement.
- **Étape 3 : Développer chaque branche** : pour chaque choix, tracer ce qui se passe ensuite. Les branches doivent se distinguer par leur ton ; la situation, les relations et les connaissances du protagoniste diffèrent selon le chemin emprunté. Toutes les branches doivent mener de manière plausible à la même scène de point d'inflexion.



- **Étape 4 : Écrire la scène du point de basculement** : c'est le moment inévitable auquel chaque lecteur parvient, quel que soit le chemin emprunté. Définir ce qui se passe ici, pourquoi cela ne peut être évité, et ce que le protagoniste y apporte à la suite de ses choix antérieurs est important. Le point de basculement doit donner l'impression d'un règlement de comptes, et non d'une coïncidence.
- **Étape 5 : Identifier le deuxième point de décision** : après le point de basculement, l'histoire s'ouvre à nouveau. Quel est le nouveau choix auquel le protagoniste est confronté ? Cette décision a plus de poids que la première, car le protagoniste a désormais changé à la suite de ce qu'il a vécu.
- **Étape 6 : Définir les fins** : chaque branche post-goulot d'étranglement aboutit à une conclusion. Créer au moins trois fins différentes : une pleine d'espoir, une difficile, une ambiguë ou ouverte. Quelle est la manière dont le ton de chaque fin est lié au chemin emprunté avant le goulet d'étranglement.

Collier de perles ([Annexe 4](#)), cinq étapes :

- **Étape 1 : Définir le fil conducteur** : combien de « perles » comportera l'histoire ? Trois ou quatre constituent un bon point de départ. Chaque « perle » correspond à une scène incontournable que tout lecteur rencontrera. Donner à chacune un titre concis et noter ce que le protagoniste sait, ressent ou a perdu au moment où il y parvient aidera à écrire les perles.
- **Étape 2 : Écrire les perles** : pour chaque perle, définir la scène centrale, où se trouve le protagoniste, à quoi ressemble le défi climatique à ce stade de l'histoire, et ce que le lecteur doit comprendre avant de quitter cette scène. Les perles doivent donner l'impression d'être complètes en elles-mêmes, comme des chapitres.
- **Étape 3 : Concevoir les chemins secondaires** : des ramifications optionnelles partent de chaque perle. Pour décider du nombre de chemins secondaires de chaque perle et de leur destination un ou deux chemins suffisent généralement comme : une impasse qui révèle le passé du personnage, un itinéraire alternatif



offrant une expérience différente avant de rejoindre le fil conducteur, ou un détour plus riche comportant une petite décision secondaire.

- **Étape 4 : Identifier la perle de décision** : au moins une perle doit être un point de décision actif où les chemins secondaires offrent des expériences significativement différentes avant de converger à nouveau. Marquer clairement cette perle sur la carte est nécessaire pour s'assurer que ses deux chemins secondaires rejoignent le fil conducteur à la perle suivante.
- **Étape 5 : Définir les fins** : la dernière perle mène aux fins. Contrairement aux autres perles, la dernière ne rejoint pas le fil conducteur ; elle s'ouvre vers l'extérieur en deux ou trois conclusions distinctes. Créer au moins trois fins différentes est recommandé : une fin optimiste, une fin difficile et une fin ambiguë.

Activité 3 – Visualisation de la carte

Durée : 15-20 min

Une fois la structure ramifiée définie, il est possible de créer une carte visuelle. Celle-ci peut prendre différentes formes selon le contexte et les outils disponibles :

- Arbre décisionnel ou organigramme dessiné à la main sur papier ou sur des fiches grand format
- Carte réalisée à l'aide de post-it sur un mur ou une table
- Organigramme numérique à l'aide d'outils tels que Canva ou Twine
- Modèles

La carte visuelle servira d'outil de navigation lors de la rédaction de l'histoire dans les séquences suivantes. Elle doit clairement indiquer les nœuds numérotés, les branches nommées et les fins identifiées par des codes couleur (par exemple, vert pour optimiste, rouge pour difficile, jaune pour ambigu).



Activité 4 - Consulter les cartes et les points de décision

Durée : 10-15 min

Vérifier toutes les pistes, les conséquences et les embranchements susceptibles d'être approfondis, et réfléchir à la logique climatique : ces conséquences sont-elles réalistes ? Sont-elles surprenantes ?

4. BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE - Outils pour la Séquence

Cette séquence peut inclure des outils numériques facultatifs destinés à faciliter la création et la visualisation de cartes à embranchements et de structures narratives.

Catégorie : Outils de Création d'Organigrammes et de Cartes d'Embranchement

- [Canva](#)
- [Twine](#) – outil open source permettant de créer et de prototyper des récits interactifs à embranchements

5. COMMENT METTRE EN ŒUVRE CES ACTIVITÉS DANS DES CONTEXTES FORMELS ET INFORMELS

Contexte d'éducation formelle (par exemple, l'école)

- Intégration avec les arts du langage : établir un lien entre les récits à embranchements et l'analyse littéraire des relations de cause à effet, de la structure narrative et des genres littéraires
- Travaux interdisciplinaires avec les sciences ou la géographie : vérifier la pertinence scientifique des conséquences climatiques
- Réflexion écrite sur les choix de conception, sous forme d'exercice argumentatif ou analytique



Contextes non formels et informels (animation jeunesse, milieu communautaire)

- La création collaborative de cartes comme activité d'animation de groupe, à l'aide de supports physiques (grandes feuilles de papier, post-it, marqueurs de couleur)
- Jeu de rôle pour chaque branche : les participants mettent en scène les conséquences de différents choix afin de tester la cohérence de leur récit
- Récits communautaires : s'inspirer des expériences environnementales locales pour concevoir les branches et les issues

6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

- Modèles de cartes à embranchements préstructurés, avec des encadrés et des flèches déjà dessinés, ne nécessitant que l'insertion d'un court texte ou d'une image
- Possibilité d'utiliser des images, des symboles ou des icônes à la place des descriptions écrites à chaque nœud
- Structure de branchement simplifiée : un point de décision, deux branches, deux issues
- Système de code couleur pour les branches et les issues afin de faciliter la compréhension visuelle
- Prise en charge audio pour la lecture des descriptions des nœuds et des libellés des branches

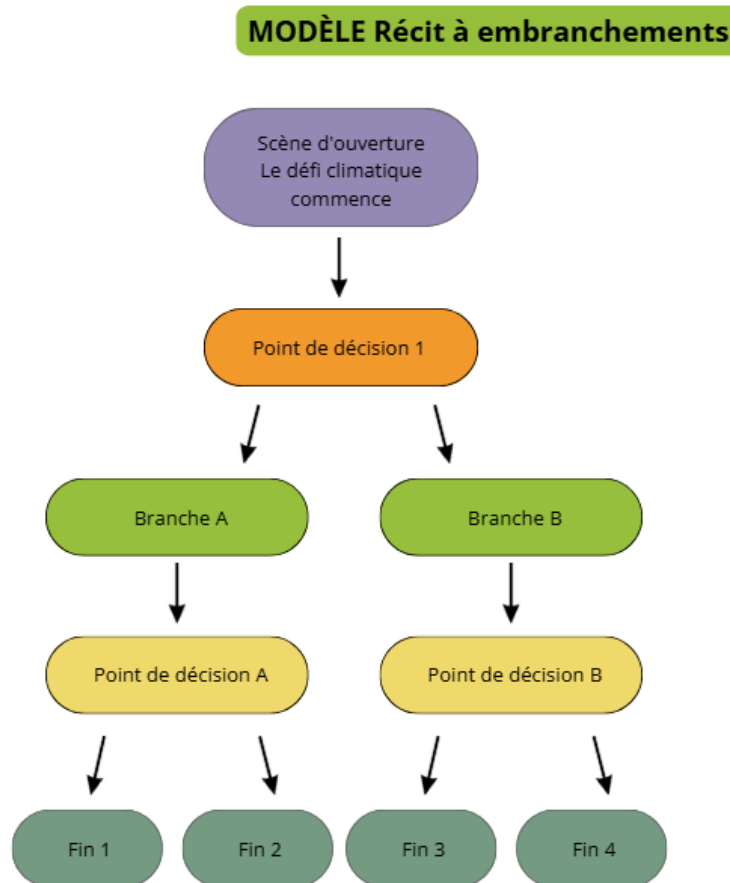
7. TUTORIELS RELIÉS

- [Tutoriel 3 – Élaborer des récits convaincants sur le climat](#)
- [Tutoriel 4 – Techniques de narration interactive \(jeux de rôle et prise de décision\)](#)
- [Tutoriel 5 – Utilisation d'outils numériques et multimédias pour raconter des histoires](#)



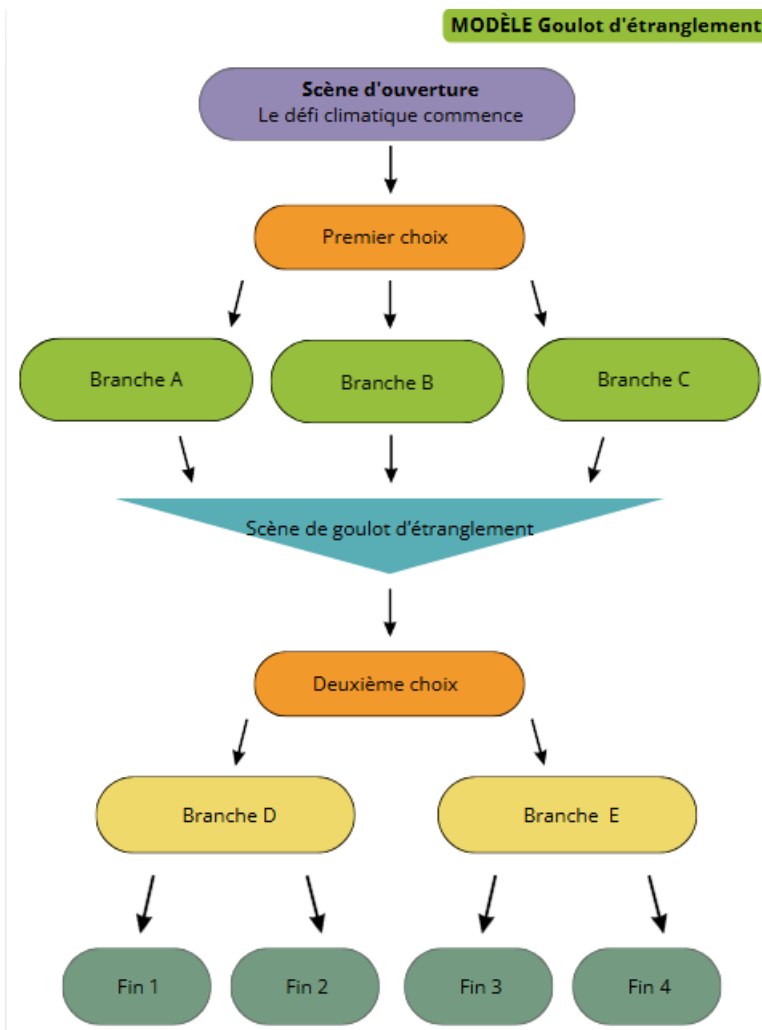
MODÈLES :

https://www.canva.com/design/DAHEe-dGOjI/BuUIfWZj7PFbQEVpxpziVw/edit?utm_content=DAHEe-dGOjI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton





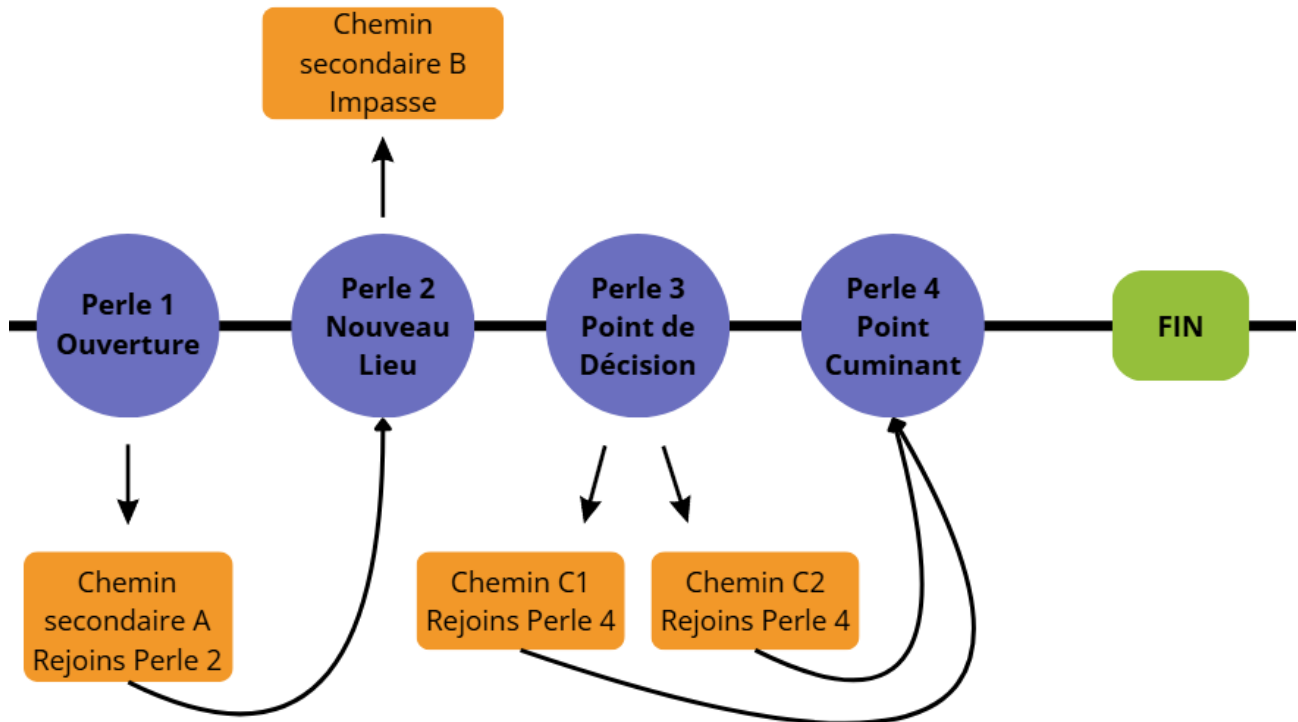
https://www.canva.com/design/DAHEf2dvr9E/C4JCuU8Z5FEQffMbmcQjXQ/edit?utm_content=DAHEf2dvr9E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton





https://www.canva.com/design/DAHEgPjwh50/GhZWsVNNQDrD7BGAnnDpEQ/edit?utm_content=DAHEgPjwh50&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=s harebutton

MODÈLE Collier de Perles



SÉQUENCE 6 – Modèle de Carte à Embranchements

Construire la Structure d'un Récit à Embranchements

ÉTAPE 1 – Scène d'Ouverture

☐ Où est-ce que l'histoire commence ?

Décrivez le cadre : le lieu, l'époque, l'ambiance. Que voit ou ressent le protagoniste ?

⚡ Quel est le défi climatique auquel le protagoniste est confronté en ce moment ?

Soyez précis : sécheresse, inondations, pollution, déforestation, déplacements de population...

ÉTAPE 2 – Point de Décision 1

? Quel est le premier choix crucial que le protagoniste doit faire ?

Décrivez la situation qui impose de prendre une décision.

► Choix A

Que fait le protagoniste ?

► Choix B

Que fait le protagoniste ?

ÉTAPE 3 – Développement des Embranchements

Développer ce qui se passe après chaque choix. Ajouter de nouvelles scènes, de nouveaux personnages et des rebondissements.

☐ Branche A – Et maintenant ? Une nouvelle scène, un nouveau personnage ou un nouveau rebondissement...	☐ Branche B – Et maintenant ? Une nouvelle scène, un nouveau personnage ou un nouveau rebondissement...
--	--

ÉTAPE 4 – Point de Décision 2 (facultatif)

Y a-t-il un deuxième choix de clé dans l'une des branches ou dans les deux en même temps ? Cocher toutes les cases qui s'appliquent.

☐ ? Branche A – Deuxième choix Décrivez la nouvelle décision...	☐ ? Branche B – Deuxième choix Décrivez la nouvelle décision...
--	--

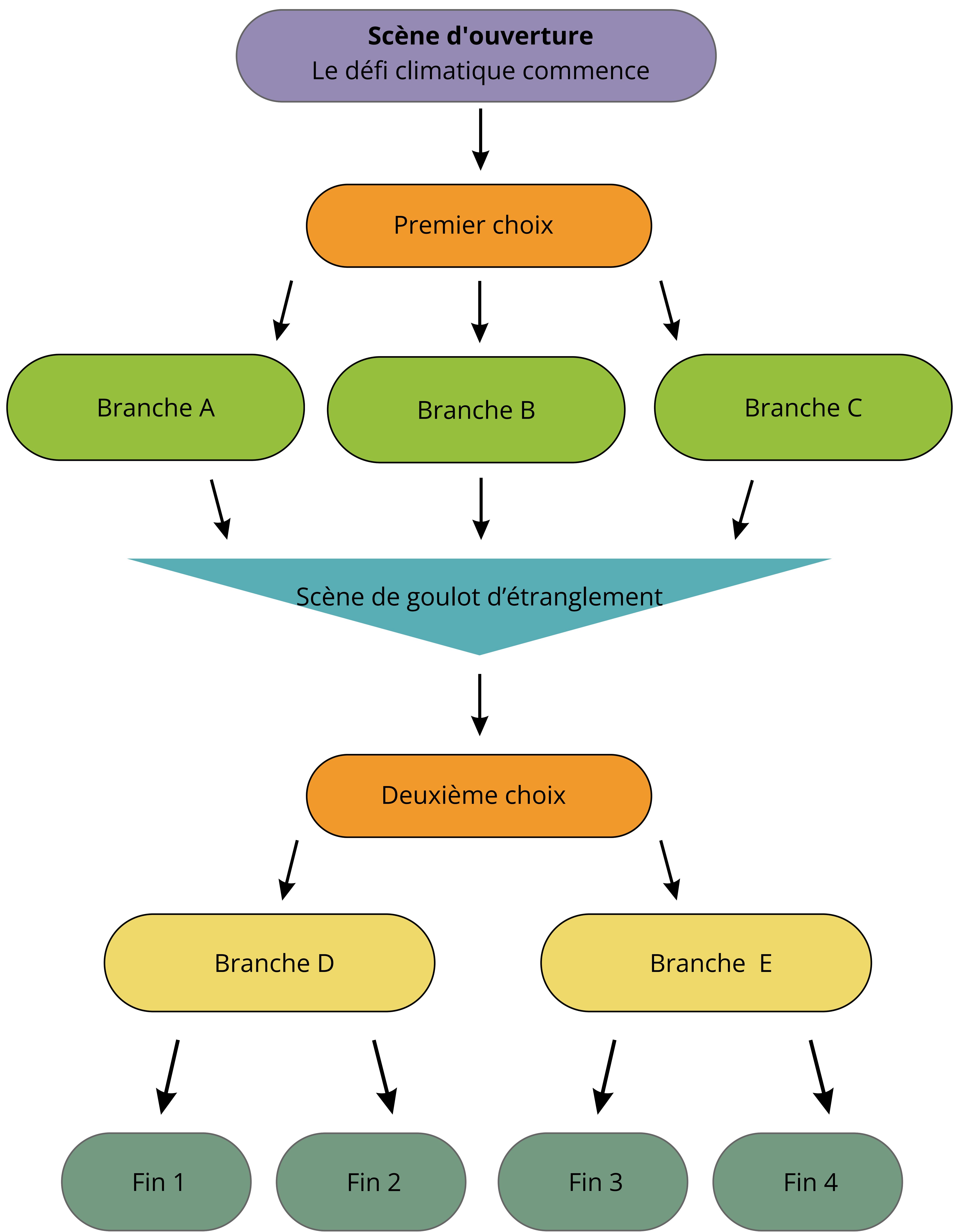
ÉTAPE 5 – Fins

Écrire au moins trois fins différentes pour votre histoire. Chacune doit être distincte.

☐ Fin Pleine d'Espoir La situation s'améliore, du moins en partie. Qu'est-ce qui change ?	☐ Fin Difficile Il arrive que des choses tournent mal ou que tout soit perdu. Quelles en sont les conséquences ?	☐ Fin Ambiguë La situation n'est pas résolue. Quelles questions restent en suspens ?
--	---	---

☐ **Réflexion :** Quelle fin vous semble la plus réaliste ? Laquelle vous semble la plus importante pour les lecteurs ?

Votre réflexion :



MODÈLE Récit à embranchements

