



BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

SÉQUENCE 7 : Structurer l'intrigue principale et l'arc narratif

Cible : Éducateurs, animateurs jeunesse, formateurs

Temps estimé : 60 - 70 minutes

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

Matériel : papier (format A3), marqueurs, modèles de storyboard, tableau noir/tableau virtuel, etc.,

Les activités peuvent être réalisées individuellement, en groupe ou dans le cadre d'un atelier animé, en fonction du contexte pédagogique et des besoins des apprenants.

1. OBJECTIFS

- L'objectif de cette séquence est d'aider les participants à structurer l'intrigue principale de leur « Livre d'aventures » en organisant les événements clés au sein d'un arc narratif clair.
- Les participants transformeront les idées développées lors des séquences précédentes (défi climatique, message, protagoniste, contexte) en une succession structurée d'événements.
- L'accent est mis sur la construction d'une progression logique et cohérente de l'histoire : début, développement, tournant et dénouement.
- Cette séquence favorise la création d'une structure narrative claire qui sera ensuite développée et numérisée lors des séquences suivantes.

2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Cette séquence vise à organiser l'histoire selon une structure claire et logique.

Les participants construisent leur scénario en organisant les événements selon un arc narratif simple composé de quatre phases clés :



- Exposition – présentation de la situation
- Conflit / Montée en puissance – développement du problème
- Climax – décision clé ou tournant décisif
- Dénouement – issue et conséquences

L'objectif n'est pas d'écrire l'histoire dans son intégralité, mais de définir ce qui se passe à chaque étape et comment les événements s'enchaînent.

Cette structure permettra de s'assurer que :

- L'histoire est claire et compréhensible
- Les événements suivent un ordre logique
- Le défi climatique et le message restent au centre

2.1. Résultat attendu

À la fin de la séquence, chaque groupe ou participant élabore une carte narrative ou un storyboard comprenant :

- Une situation initiale claire (exposition)
- Un problème ou un conflit défini lié au défi climatique
- Un tournant ou une décision clé (climax)
- Un résultat final montrant les conséquences (résolution)

Le résultat doit être visuel (diagramme, organigramme ou storyboard) et utilisable pour les séquences suivantes.

3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

Activité 1 : Définir la situation de départ (Exposition)

Durée : 15-20 min

Les participants définissent le début de leur histoire en s'appuyant sur les séquences précédentes :

- Le défi climatique ([Séquence 1](#))



- Le message éducatif ([Séquence 2](#))
- Protagoniste et contexte ([Séquences 3 à 5](#))

Tâche :

- Où se déroule l'histoire ?
- Qui est impliqué ?
- Quelle est la situation initiale avant que le problème ne s'aggrave ?

Résultat : une brève description ou un croquis de la situation de départ.

Activité 2 : Développement du conflit (Montée de l'Action)

Durée : 15-20 min

Les participants définissent comment le problème évolue.

Tâche :

- Qu'est-ce qui modifie ou perturbe la situation initiale ?
- Quels événements aggravent la situation ou la rendent plus complexe ?
- Quels obstacles apparaissent ?

Les éducateurs encouragent les participants à réfléchir en termes de séquences de cause à effet (un événement entraîne un autre).

Résultat : 2 à 3 événements liés entre eux, montrant comment la tension monte.

Activité 3 - Identifier le moment décisif (le point tournant)

Durée : 10-15 min

Les participants définissent le moment le plus important de l'histoire.

Tâche :

- Quelle est la décision clé ou le moment décisif ?
- Quel choix faut-il faire ?
- Quel est le lien avec le message pédagogique ([Séquence 2](#)) ?

Résultat : un tournant ou une décision clairement identifiée.



Activité 4 - Définir le résultat (Résolution)

Durée : 10-15 min

Les participants définissent ce qui se passe après le tournant.

Tâche :

- Quelles sont les conséquences de cette décision ?
- Comment la situation évolue-t-elle ?
- Quel message l'histoire véhicule-t-elle au final ?

Résultat : une brève description de la fin (positive, négative ou mitigée)

Activité 5 - Créer la Carte de l'Arc Narratif

Durée : 10 min

Les participants organisent tous les éléments en une structure visuelle :

- Storyboard
- Organigramme
- Carte mentale

La carte doit clairement indiquer : Exposition -> Conflit -> Point culminant -> Dénouement

Cela servira d'outil de travail pour les séquences suivantes.

4. BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE - Outils pour la Séquence

Cette séquence peut inclure des outils facultatifs destinés à faciliter l'organisation visuelle de l'arc narratif :

- [Canva](#) - pour créer des storyboards et des schémas narratifs visuels
- Google Slides - pour structurer l'histoire sous forme de diapositives
- [Obsidian](#) - pour cartographier les liens entre les éléments de l'histoire

Facultatif (utilisation avancée) :

- [Inklewriter](#) - pour une structuration narrative simple

Pour une narration numérique avancée et un développement interactif, voir les [Séquences 6 et 9](#), ainsi que le [Tutoriel 5](#).



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

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

- À utiliser dans le cadre d'une activité d'écriture structurée ou de narration
- À intégrer dans les cours de langue, d'arts ou d'éducation à l'environnement

Contextes non formels et informels (animation jeunesse)

- Ateliers de narration en groupe
- Cocréation de récits communs
- Séances de narration interactives

6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

- Utilisez des modèles de storyboard simplifiés
- Décomposez les tâches en petites étapes
- Utilisez des icônes et des supports visuels
- Privilégiez la narration orale plutôt que le texte écrit
- Donnez des exemples pour chaque étape
- Encouragez le travail en collaboration

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](#)



Cofinancé par
l'Union européenne



ANNEXE 1

MODÈLE DE CARTE DE L'ARC NARRATIF

Instructions : Remplir chaque section en utilisant des phrases courtes, des mots-clés ou des dessins.

Privilégier la clarté plutôt que la perfection.

Phase Narrative	Questions Guides	Vos Notes / Croquis
1. Exposition	Où se déroule l'histoire ? Qui en est le protagoniste ? Quelle est la situation de départ ?	
2. Conflit / Montée de l'Action	Quel problème se pose ? Quels sont les changements ? Qu'est-ce qui rend la situation plus difficile ?	



Cofinancé par
l'Union européenne

3. Point Culminant (Tournant)	Quelle est la décision clé ou le moment décisif ? Quel choix le personnage doit-il faire ?	



Cofinancé par
l'Union européenne

4. Résolution (Résultat)	Que se passe-t-il à la fin ? Quelles en sont les conséquences ? Quels changements cela entraîne-t-il ?	
-------------------------------------	---	--