

Ébauche d'un plan de rédaction du journal

Les élèves écrivent, mais ils peuvent aussi dessiner, enregistrer leur voix, ajouter des photos, des illustrations...

CHAPITRE I : LE VOYAGE

ÉPISE-1 Un après-midi à bord du vaisseau

Voir plan de de travail élève <https://twinspace.etwinning.net/files/collabspac/2/92/092/92092/files/b09c38e4c.pdf>

Le vaisseau se dirige vers la Lune. C'est dimanche après-midi.

Activités :

- Description de l'espace personnel de l'astronaute (→ faire imaginer un cadre de vie)*
- Remplir une forme avec les coordonnées de l'astronaute (→ actualiser son personnage d'astronaute et s'identifier)*
- Rédaction de la première page de son journal. (→ démarrer le journal de bord. Mais aussi relier avec le présent de l'écriture : les élèves vont pouvoir indirectement parler de leur confinement actuel)*

Quelqu'un frappe à ta porte.

ÉPISE-2 Une partie d'échecs

Celui /Celle qui a frappé à ta porte c'est en effet ton/ta meilleur(e) ami(e). Vous jouez à une partie d'échecs superbe sur l'espace commun du vaisseau. Le commandant du vaisseau vient. Il vous appelle en réunion d'urgence de tout l'équipage. Vous interrompez la partie. Ton ami(e) rentre à sa chambre. Pour passer ton temps jusqu'à la réunion, tu écris ton journal.

Activités :

- Sur la page du Twinspace, lire les portraits des astronautes de ta mission. Faire le choix d'un(e) ami(e). Présenter son ami (e) et les occupations/loisirs etc .(voir la fiche de lexique) que vous partagez. (→ les adjuvants du héros)*
- Décrire l'espace commun (→ faire imaginer un cadre de vie)*
- Choix du personnage du commandant et faire son portrait (→ les adjuvants, suite)*

ÉPISE-3 Réunion d'urgence de l'équipage

pour affronter un problème imprévu. (l'"élément déclencheur» selon Propp.) La réunion terminée, tu rentres dans ta chambre, bouleversé(e). Tu essayes de mettre les faits en ordre dans ton esprit en continuant à écrire ton journal.

Activités :

- Lors de la réunion, les astronautes parlent d'un **problème** qui est en train de se produire (par exemple un problème à l'environnement, à votre mémoire, à votre langue, à votre vision du monde, à la lumière, n'importe où ; ou bien une force ou un être inconnu apparaît, une intelligence artificielle venant d'ailleurs, une mutation du DNA, un comportement incontrôlé du vaisseau spatial, une infection, ou bien réception d'un message incompréhensible venant d'êtres inconnus, ou l'atterrissage d'un vaisseau d'origine inconnue etc etc.....) **Choisis librement parmi ces propositions ou invente un autre problème et présente-le***

- b. **Tu tiens des notes dans ton journal pour décrire la scène** (le lieu, présentez les autres membres de l'équipage, les liens entre eux, leurs réactions, leurs sentiments), **ce qui s'est passé, ce que vous avez dit, ce que vous avez décidé.**

ÉPISE-4 **Sortie du vaisseau**

Le lendemain matin, on fait une sortie dans l'espace pour chercher ce qui se passe exactement (la quête selon Propp). On se rend compte que l'on se trouve devant une situation (problème ou ennemi) que les organisateurs du voyage n'avaient point prévue. Les membres de l'équipage ne sont pas préparés pour affronter cette difficulté. Pour survivre, ils doivent improviser par eux-mêmes une solution.

Activités :

- a. *raconter cela dans son journal, déception, peur de l'inconnu*
- b. *retour en arrière : se rappeler des préparatifs de la mission, de ton entraînement en vue de voyager dans l'espace, de la planification initiale du voyage, et des rêves, des attentes des membres de la mission*

ÉPISE-5 **L'épreuve**

Pour faire face à la difficulté, ils décident de faire construire un appareil/ quelque chose/ ou même de donner naissance à un être. La planification, les attentes etc

CHAPITRE II : L'ARRIVÉE SUR LA LUNE

ÉPISE-1 **La réalisation du projet**

Retour en arrière : on se rappelle du moment du lancement du vaisseau spatial

Alunissage

On assiste à la mise en place du nouvel appareil ou à la naissance du nouvel être ...

ÉPISE-2 **La solution ???**

On sort du vaisseau