



# PROJET STORYCOMP

**ACTIVITÉS  
D'ATELIERS**



Co-funded by  
the European Union



Développer les  
compétences en matière  
de narration

# ACTIVITÉ DE L'ATELIER

## LES PIERRES ANGULAIRES



Éducateurs et  
apprenants adultes



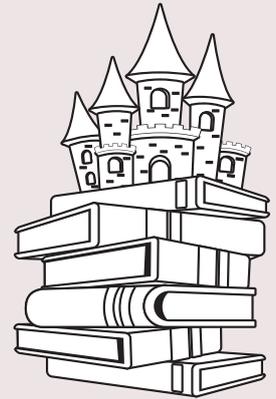
30 à 40 Minutes



Entre 10 et 20 participants



Cet exercice vise à donner aux participants une compréhension des éléments qui construisent une histoire



Préparation

Aucune  
préparation  
nécessaire

Matériel

Aucun matériel  
nécessaire



# Méthodologie



1

L'animateur présente l'idée d'une dramaturgie simplifiée, selon laquelle une histoire a quatre pierres angulaires : Nous allons les explorer une par une.

▪ La première pierre angulaire est la "**Personne**", le sujet, le personnage principal. Les participants disposent de 30 secondes pour choisir une personne qui a beaucoup compté pour eux dans leur vie, une personne sur laquelle ils pourraient écrire une histoire. On demande ensuite aux participants de donner une "**image**" ou un "instantané verbal" de cette personne. Cela signifie qu'ils ne doivent pas raconter d'histoire, ni dire de qui il s'agit ou quelle relation ils ont avec cette personne. Ils doivent juste donner l'image de la personne : visage, vêtements, odeur, son, etc. liés au personnage.

▪ La deuxième pierre angulaire est le "**lieu**". Le participant doit choisir un lieu qu'il peut décrire aussi bien que le personnage, et où le personnage pourrait apparaître. Les participants se mettent par deux et partagent l'image.

▪ L'animateur explique ensuite que ces deux pierres angulaires représentent la normalité. La troisième pierre angulaire est celle qui va perturber l'ordre. C'est le moteur de toute histoire : "**Dilemme**". On leur explique également la quatrième pierre angulaire, qui est la "**Fin**". La fin résume l'histoire.

2.

Les binômes disposent de 3 minutes par personne. En discutant avec leur partenaire, ils décident d'un dilemme pour leur personnage et élaborent une intrigue, c'est-à-dire une série d'événements, avec le début, le mouvement, la rencontre du dilemme, la lutte pour résoudre le dilemme et la fin.

3.

Les participants changent de partenaire. Ils disposent de 3 minutes chacun pour raconter leur histoire. Ensuite, l'auditeur donne sa réponse pendant 2 minutes. Ils commencent par dire ce qu'ils ont aimé dans l'histoire, puis ils font des suggestions pour l'améliorer. S'il reste du temps pendant ces deux minutes, le narrateur peut demander de l'aide sur des points spécifiques de son histoire. Quelle que soit la réponse de l'auditeur, le narrateur est libre d'utiliser ou d'ignorer les suggestions.

4.

Les groupes sont constitués de 3 à 5 participants, en fonction du temps qu'il reste. Il est demandé aux groupes d'écouter, d'applaudir, mais pas de lancer des discussions.

5.

Ensuite, tout le groupe est réuni et il peut y avoir des questions et des discussions.



## Évaluation

Des questions de débriefing qui peuvent être utilisées :

- Comment vous sentez-vous après cette activité?
- Comment était-ce de travailler en binôme sur votre histoire et de donner un feedback à votre binôme ?
- Comment pouvez-vous utiliser cette activité avec vos apprenants adultes ?
- Pouvez-vous identifier une quelconque difficulté dans la mise en place de cette activité avec les apprenants adultes ?



CONTACT :

storycomp@wisamar.de

[www.storycomp.eu](http://www.storycomp.eu)



*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication [communication] n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.*