

PRÉSENTATION

Ce numéro porte sur l'écriture du récit ou, plus concrètement, sur la mise en place d'activités progressives autour du thème des paroles de personnages et de deux genres particuliers, le récit d'aventures et le récit d'énigme criminelle.

Dans « Paroles de personnages : bâtir une progression », Daniel Bessonnat construit son cycle d'activités à partir d'une interrogation centrale sur la dichotomie langue / communication ; en l'occurrence, quelle est celle des deux notions qui initie une progression ? s'agit-il de la langue et des savoirs de base qui la constituent ? ou bien s'agit-il de la communication conçue comme un ensemble divers de conduites langagières à tenir (raconter à l'autre, l'informer de, etc.) et d'effets discursifs à produire (faire rire, faire peur, faire pleurer, etc.), ces besoins communicationnels commandant alors la maîtrise des faits de langue correspondants ? Daniel Bessonnat opte pour la seconde solution et suggère un schéma didactique qui opérationnalise dans le détail les acquisitions liées à ces enjeux communicationnels globaux.

Dans cette logique, l'auteur s'appuie sur les pratiques des élèves en matière de dialogues ainsi que sur le principe qui fonde leur développement de la 6^e à la 3^e : du faire vrai (le dialogue « mimétique » très proche du pseudo-théâtre ou de la langue orale) jusqu'au besoin d'utiliser les paroles de personnages comme un moyen parmi d'autres d'indexer un univers de fiction ; le dialogue comme *signe* acquiert dans ce cas une fonction d'information. Partant, l'article déroule la progression annoncée, il présente pour chaque niveau « l'état des lieux », les objectifs, les axes de travail et les activités correspondantes. C'est ainsi par exemple que le lire-écrire des paroles de personnages en 6^e se reconvertit en la nécessité d'apprendre à différencier conversation orale et dialogue écrit ; cette distinction acquise, le travail de l'élève se reporte en 5^e sur les liens textuels qui unissent paroles de personnages, personnages et « contenu narratif » à dispenser. Etc. La mise en cohérence des savoirs et savoir faire, existants et à développer, en matière de dialogues et de récits fonde les activités propo-

sées et règle, d'une manière toujours concrète et argumentée, l'épineuse question de la progression, en même temps d'ailleurs que celle du décloisonnement.

Dans le second article du numéro, je tente pour ma part d'exposer les caractéristiques narratives du récit d'énigme criminelle à la manière de Conan Doyle par exemple. La particularité du rebours temporel et les nécessités de masquer jusqu'à la fin les ingrédients criminels du méfait sont les deux difficultés majeures à résoudre quand on invente et écrit un récit d'énigme. Je propose, dans le but de résoudre cet obstacle tout à fait spécifique, un certain nombre d'activités d'observation et de production sur quelques objets relevant du genre tels que les indices, les fausses pistes, les stratagèmes de l'enquêteur, etc.

André Petitjean quant à lui s'intéresse au genre narratif particulier de la *robisonnade*, qui est un récit d'aventures parmi d'autres et dont on peut identifier avec de jeunes élèves les spécificités communicationnelles, narratives et thématiques. La finalité de ces récits (parmi lesquels bien sûr *Robinson Crusoé* ou le *Vendredi* de Tournier) est didactique dans la mesure où ils visent à dispenser un certain savoir sur le monde, sous les attraits d'une fiction qui met en scène la survie de héros (souvent jeunes) dans un monde nouveau qu'il s'agit de découvrir tout en y affrontant un certain nombre d'obstacles naturels (relief, climat ou végétation hostiles, nécessité de se nourrir et de s'abriter, etc.). Après avoir exposé les intérêts du genre comme support possible en lecture suivie – où l'on souligne la confrontation culturelle de deux civilisations, symbolisée par deux groupes de personnages, les arrivants et les indigènes ; ainsi que les lois du monde régissant l'univers et les sociétés, écologie, économie, langage –, l'article suggère un grand nombre d'activités d'écriture centrées sur les différents constituants du genre. D'une part, les aventures racontées relèvent d'un programme d'actions tout à fait typique et repérable (partir, voyager, arrivée, survivre, s'installer, explorer, revenir) ; d'autre part, le monde qui fait l'objet du récit prend sens et consistance dans un ensemble limité de traits tels que sa localisation, son climat, son stade de développement scientifique et technique, etc, autant d'objets d'activités qui aideront les élèves à lire et produire un récit d'aventures.

Caroline MASSERON

N. B. : Nous reportons la publication annoncée du **numéro sur le point de vue**. Cette décision, dont nous prions les lecteurs de *Pratiques* de bien vouloir nous excuser, nous a été dictée par le besoin de continuer à clarifier et approfondir une question beaucoup moins simple qu'il n'y paraît, et de rechercher sans précipitation ni simplification outrancière le cadrage didactique qu'elle suppose.