

Le jeu du dragon

Une méthode de production de textes pour la classe

Monique Noël Gaudreault

Numéro 59, octobre 1985

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/48236ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)

1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Gaudreault, M. N. (1985). Le jeu du dragon : une méthode de production de textes pour la classe. *Québec français*, (59), 58–60.

Une méthode de production de textes pour la classe

monique Noël gaudreault

Au cours des dernières années, on a vu se multiplier les recherches sur l'écriture afin d'identifier de nouvelles façons de motiver les élèves à améliorer leur français écrit et leur compréhension en lecture — faire écrire revenant en effet à faire mieux lire. Chercheuse impliquée dans ce domaine, je voudrais présenter aujourd'hui un projet : le *Jeu du dragon*¹.

Tout d'abord voici les postulats qui ont généré *Le Jeu du dragon*. Premièrement, l'écriture ne relève pas de l'inspiration mais de techniques². Fini le temps où l'on voyait en l'écrivain un être inspiré ! C'est un artisan qui « vingt fois sur le métier » remet son ouvrage. Périmée la superstition qui voulait que prime l'imagination réservoir ! L'imagination se construit à mesure, en faisant des rapprochements inattendus et plus ou moins systématiques pour fabriquer du texte. Créer des liens qui n'existent pas entre « armoire » et « chien » par exemple. Il s'agit donc de penser l'enseignement de la littérature autrement de telle sorte qu'elle ne signifie ni divertissement — car l'écriture est un travail — ni érudition — car il suffit, à qui veut écrire, de connaître sa langue. À la lecture (déconstruction d'un texte) il faut alors ajouter, en symétrie, l'écriture (construction d'un texte nouveau). C'est cet exercice de manipulation de la langue qui apportera une réelle formation.

Deuxièmement, construire des textes ne se fera plus avec le réel vécu et à partir de lui (Racontez vos dernières vacances). L'idéologie de l'expression-représentation doit céder la place à celle de la production qui, sans rejeter le réel, n'en fait cependant pas un sujet à reproduire. En effet, l'expression du sentiment et la représentation du monde ordinaire

ne servent pas de point de départ au texte à écrire. Le scripteur ne se soucie pas de faire vrai et ce qu'il écrit n'est ni vrai ni faux.

Après ces postulats brièvement évoqués, voyons maintenant les caractéristiques du *Jeu du dragon*.

- Cette démarche, fondée sur des techniques de production et résultant d'un processus, est réutilisable indéfiniment et sans lassitude car le texte produit à partir de consignes sera toujours différent et s'enrichira de tous les textes déjà produits par le même scripteur.

- *Le Jeu du dragon* fait intervenir en cours de production des listes de mots. Ces mots constituent les éléments typiques d'un sous-genre conte western : « Indien », « chevaux mustangs », « chercheurs d'or », « carabines », « flèches », « scalps », etc. Si on les obtient en répondant à un questionnaire à choix multiples dans le cas du conte western, les mots sont imposés à l'étape du conte merveilleux et choisis librement pour « le conte de votre choix ».

- Cette démarche recommande une réécriture qui fera l'objet d'une nouvelle évaluation et qui vise l'amélioration du texte déjà produit par le moyen d'une lecture critique attentive, puis par une nouvelle écriture du texte, non moins attentive que la lecture. La langue française y sera travaillée de nouveau, à partir de consignes supplémentaires, le contenu plus structuré et les problèmes de cohérence textuelle identifiés et corrigés, s'il y a lieu.

- Enfin, l'Histoire et les Sciences humaines peuvent être intégrés assez facilement avec *le Jeu du dragon*, chaque genre utilisant des éléments de connaissances historiques.

- Le point de départ du *Jeu du dragon* est un jeu (comme son nom l'indique). Le compte rendu d'une partie du *Jeu du dragon*, combiné à une liste d'éléments typiques déterminés, produit un texte. Ledit compte rendu constitue en effet le plan du texte qu'il conviendra d'étoffer avec les éléments typiques d'un sous-genre : merveilleux, western ou autre.

- Veut-on produire un autre texte ? Il s'agira de changer la liste des éléments typiques tout en conservant le compte rendu de la partie. Cela permet du même coup d'enseigner les sous-genres littéraires (policier, science-fiction, sentimental, etc.). Ainsi le *Jeu du dragon* privilégie un contenu à l'intérieur des limites d'un genre, même si, jusqu'à un certain point, ce contenu peut être subverti : par exemple le shérif pourra être une femme et les justiciers, des Indiens.

En conclusion, citons le *Guide pédagogique, Primaire, Français*³ qui recommande de « Placer régulièrement l'écologiste dans des situations de communication écrite qui lui permettent de réinvestir les connaissances en voie de développement (il s'agit des connaissances du code), de les consolider graduellement et d'élargir sans cesse son habileté à écrire ». Pour atteindre ce but, *Le Jeu du dragon* me paraît un moyen privilégié, comme en témoigne l'exemple annexé ici.

BIBLIOGRAPHIE

1. NOËL GAUDREULT, M., GAUDREULT, R., FOSTER, J., *Le Jeu du dragon*. Chicoutimi, Éditions du Dragon, 1984. Guide pédagogique de 91 pages et didacticiel pour ordinateur IBM.
2. RICARDOU, J., « Écrire en classe », dans *Pratiques*, n° 20, 1978.
3. *Guide pédagogique, Primaire, Français*, 1^{re}, 2^e, 3^e, années, p. 119, M.E.Q., mai 1982.

DU DRAGON

Le jeu du dragon

Motivation	Jeu de stratégie	Écriture N° 1	Questionnaire western	Écriture N° 2	Écriture N° 3
Écrire répond à un besoin de manipulation de la langue et permet d'éprouver le pouvoir et le plaisir d'écrire À ces raisons s'ajoute le plaisir de jouer avec l'ordinateur.	Jouer au Jeu du dragon (2 partenaires). À l'issue de la partie, le compte rendu de la partie apparaît et fournit une première série de matériaux : le plan du futur récit. Utilisation du micro-ordinateur.	Écriture d'un conte merveilleux en fusionnant le compte rendu (événements) et les éléments (personnages, objets, lieux, etc.) imposés. Rétroaction. Évaluation. Réécriture.	Répondre au questionnaire à choix multiples et compléter la fiche « conte western ». (15 éléments) Le questionnaire propose 64 questions avec 197 réponses possibles. Utilisation du micro-ordinateur.	Écriture d'un conte western en fusionnant le même compte rendu (événements) et les éléments choisis parmi ceux proposés dans le questionnaire. Rétroaction. Évaluation. Réécriture.	Écriture d'un conte de votre choix en fusionnant le même compte rendu et les éléments choisis librement. Rétroaction. Évaluation. Réécriture.

Trois contes produits de structure identique ; de genre identique : le conte ; de sous-genre différent : merveilleux, western, ou autre.

Compte rendu de Marie-Hélène (12 ans)

X obtient C
XC élimine 2
XC élimine 3
4 élimine XC
Z obtient T
Y obtient G
4 élimine ZB
YG élimine 4

Transposition :

X = Cheval-Fou
Y = Pluie d'étoiles
Z = Printemps-qui-chante
2 = Joe
3 = Kate
4 = Mike

Marie-Hélène

Éléments du conte western (fiche à compléter par l'élève)

- Victimes du méfait *Des Indiens*
- Auteurs du méfait *Des Blancs*
- Type de méfait *Tuer une ou des personnes*
- Méfait particulier *Tuer le sorcier, le chef, la fille du chef sœur des Justiciers.*
- Sexe des justiciers *2 femmes, 1 homme*
- Nom des justiciers *Pluie-d'étoiles, Printemps-qui-chante et Cheval-Fou.*
- Métier des justiciers *Agriculteur et 2 chasseurs*
- Endroit où la décision de poursuivre et d'éliminer les malfaiteurs a été prise *Wigwam*
- Sexe des malfaiteurs *2 hommes, 1 femme*
- Nom des malfaiteurs *Mike, Joe, Kate*
- Métier des malfaiteurs *Tueur, chercheur d'or et entraîneuse de saloon.*
- Endroit où la décision d'affronter et d'éliminer les justiciers a été prise *Saloon*
- Moyen de transport des justiciers *Mustangs*
- Lieu de l'affrontement *Vallée des serpents à sonnettes*
- Manière d'éliminer
 - les malfaiteurs *Tuer à la carabine, scalper (fille)*
 - les justiciers *Faire prisonnier*

Conte western

Il y a longtemps, au Texas, vivait une tribu indienne très pacifique, les Pieds Rouges. Leur camp était situé dans le désert car les Blancs venaient toujours pour les supprimer. Mais dans le désert, les Indiens connaissaient tous les recoins et les dangers que l'homme blanc ignorait, c'est pourquoi ils ne s'y risquaient pas. Pourtant un jour, trois blancs arrivèrent au village: le premier s'appelait Joe et était chercheur d'or. La deuxième, Kate, elle travaillait dans les saloons et faisait toutes les jobs, aussi répugnantes qu'elles soient. Le dernier, Mike, évadé de prison, tueur professionnel. Ce dernier s'adressa à Cheval-Fou, le fils du chef: — « Dis-moi, petit, pourrais-tu nous mener au chef du village? S'il y en a un! » et il partit à rire. Cheval-Fou avait 15 ans, mais à cet âge, tout peau-rouge est considéré comme un homme. Alors, il rétorqua. — « Mon père est dans le wigwam mais il est actuellement en pow wow avec Bison gris, le chef des Iroquois. — Dis donc! voici un chef en herbe! dit Joe. — L'homme blanc a la langue fourchue! que la colère des dieux te foudroie! » Joe, en colère, dégaina son fusil mais n'eut pas le temps de tirer car une voix forte retentit. — « Le visage pâle est ici pour semer la discorde, qu'il parte immédiatement. » C'est Tomahak-rouge, le chef qui avait dit cela. Il avait trois filles plus jeunes que Cheval-fou: Printemps-qui-chante, 12 ans, Pluie-d'étoiles, 14 ans, et la plus jeune, Nuage-bleu, 8 ans.

En entendant leur chef, plusieurs Indiens sortirent de leur tente. Mike, sous le coup de la colère, tira dans le tas. Trois personnes tombèrent: le sorcier, Tomahak-Rouge et sa fille Nuage-bleu.

— « Merde! Qu'est-ce que j'ai fait! » s'écria Mike, ils se sauvèrent à toute allure, sous les flèches des Indiens.

Deux jours plus tard, les enfants du chef étaient réunis sous le wigwam. — « Foi de Pluie-d'étoiles! je jure de venger notre père! — Moi aussi, ajouta Cheval-Fou. — Et moi de même! dit Printemps-qui-chante! — Nous partirons demain matin, » dirent-ils en chœur. Le lendemain, les deux filles et l'homme laissèrent leur travail. Pluie-d'étoiles et Cheval-Fou, chasseurs, et Printemps-qui-chante, agriculteur.

Les trois forbans, eux, avaient été prévenus par un messager. Kate, pas mal chaude, dit: « Nous allons leur faire voir comment nous nous appelons, à ces faces de terre cuite! » Ils partirent à cheval vers la vallée des serpents à sonnettes, où les trois Indiens les attendaient montés sur leur mustang couleur de feu.

Le combat commença. Cheval-Fou s'élança le premier sur son mustang alezan clair. D'un coup de carabine il tua Joe. Kate s'avança et tira un coup de fusil sur Cheval-Fou. Il fut touché au bras mais il eut le temps, avec son lance-pierres, d'assommer Kate. Comme il allait la chercher, Mike, en lâche, lui tira dans le dos. Le croyant mort il l'emmena tout de même, et se replia derrière un rocher avec Kate, encore K.O.

Alors, Printemps-qui-chante et Pluie-d'étoiles s'élançèrent toutes les deux à la fois. Mike tira et manqua de peu Printemps-qui-chante. Mais par la surprise, elle tomba de son cheval et s'assomma. Mike courut pour la faire prisonnière mais oublia Pluie-d'étoiles qui le tua d'un coup de carabine. Elle alla délivrer son frère qui, très rancunier, tua et scalpa Kate. Il attacha son scalp à sa ceinture puis ils enterrèrent les cadavres et ils sortirent refaire une autre tribu loin, toujours plus loin des hommes blancs qui les repoussaient sans cesse.

