

Savoir écrire, c'est savoir jouer quatre personnages

Victor Guérette

Number 58, May 1985

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/47778ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

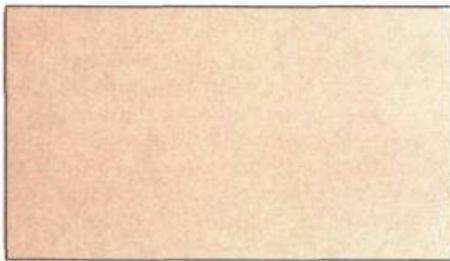
0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Guérette, V. (1985). Savoir écrire, c'est savoir jouer quatre personnages. *Québec français*, (58), 50–53.



Savoir écrire, c'est savoir jouer quatre personnages

victor guérette

« On peut tout dire à condition d'y mettre la forme », disait, paraît-il, un grand diplomate. Pour ma part, j'aime croire que cet aphorisme peut s'appliquer à la pédagogie au primaire. Le sens est différent, bien sûr. Je veux dire simplement ceci : travailler avec des élèves du primaire nous oblige souvent à devenir traducteur. Il faut savoir traduire en termes simples et concrets des concepts en apparence bien abstraits. Cependant, à condition d'y croire, on arrive quelquefois à s'adapter aux destinataires-élèves sans porter atteinte à nos grands et solennels objectifs de « grandes personnes ».

Lorsqu'on lit les objectifs et les « contenus » du Programme d'écriture au primaire, on retrouve des expressions comme *discours à caractère incitatif*, *rédiger avec un minimum d'aisance et d'efficacité*, *objectiver certains phénomènes de sens*, *objectiver l'adéquation entre l'intention du scripteur et le texte produit*.

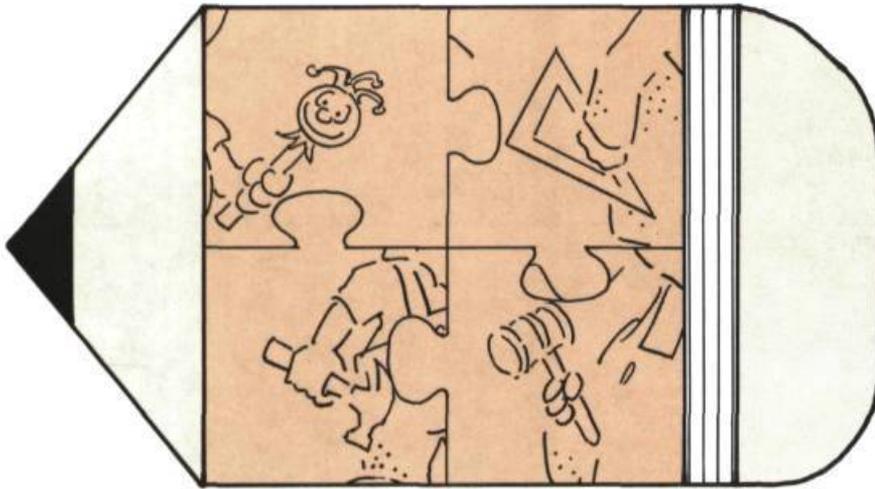
De tels termes abstraits ont bien leur place dans le langage spécialisé des éducateurs, mais comment traduire de tels concepts pour qu'ils deviennent applicables en classe ? Il me semble qu'il est souhaitable de *concrétiser* pour les élèves les attentes de l'école quant à l'écriture, de bien faire comprendre les grandes étapes à franchir pour réussir un texte, de partager le plus possible avec eux les critères utilisés pour évaluer leurs productions.

Un « truc » : ses objectifs et sa description

C'est donc en vue de concrétiser ces concepts que j'utilise depuis trois ans un « truc » pour aider les élèves à mieux comprendre :

- 1) les principales dimensions de l'habileté à communiquer par écrit ;

PERSONNAGE	ANALOGIE ET ÉVOCATION	DOMAINES ET ASPECTS EN ÉCRITURE
Fou-inventeur	<ul style="list-style-type: none"> • celui qui donne libre cours à ses « idées » sans se censurer ; • celui qui fournit souvent ses matériaux pêle-mêle ; • <i>aisance, fluidité</i> ; • <i>invention, créativité</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>les « idées »</i> : les générer à l'aide d'un crayon et d'une feuille ; • faire un brouillon comprenant toutes les idées qui se rattachent au sujet ; • fournir les matériaux nécessaires au travail des autres personnages.
Architecte	<ul style="list-style-type: none"> • celui qui choisit les matériaux qui conviennent parmi ceux proposés ; • celui qui s'assure que l'édifice est assez solide, qui s'assure que l'édifice a une structure ; • celui qui organise les pièces, qui sait s'adapter à son client ; • <i>réflexion, structuration</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>les « idées »</i> : les choisir et les organiser en fonction de l'intention ; • savoir sélectionner, raturer, modifier, regrouper, ordonner, s'adapter à la situation et à son destinataire ; • construire des paragraphes.
Menuisier	<ul style="list-style-type: none"> • celui qui manie la scie, le marteau, ... ; • celui qui manipule les planches, les clous ; • celui qui a de l'œil pour éliminer certaines planches, qui travaille la finition ; • <i>attention</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>les phrases</i> : vérifier syntaxe, ponctuation, enchaînement, référents identifiables ; • vérifier la grammaticalité de chacune des phrases.
Juge	<ul style="list-style-type: none"> • celui que l'on consulte quand on n'est pas sûr ; • celui qui doit vérifier le « code » avant de décider ; • celui qui s'entoure d'un certain décorum ; • celui qui inspire le respect. • <i>inspection, consultation</i> ; • <i>vérification finale</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>la graphie des mots</i> ; • l'orthographe d'usage, l'orthographe grammaticale ; la calligraphie ; • la transcription au propre et la présentation du texte.



- 2) les principales étapes de la production d'un texte ;
- 3) les principaux phénomènes à objectiver en écriture.

J'ai eu la chance de communiquer ce procédé à près de deux cents enseignants du primaire. L'accueil a été favorable. Une certaine d'enseignants utiliseraient assez régulièrement le procédé avec les élèves.

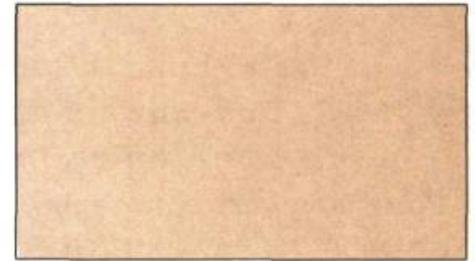
Le procédé consiste à présenter l'acte d'écrire de façon suivante : *Pour bien réussir un texte, il faut accepter de jouer soi-même quatre personnages : il faut être un peu fou (ou inventeur), un peu architecte, un peu menuisier et un peu juge.* Chacun des personnages a un travail défini à réaliser. Ce travail porte sur une dimension importante de la tâche d'écriture. De plus, jouer un personnage, c'est comme endosser un costume et adopter une attitude particulière. Le petit outil proposé à la fin de cet article peut être considéré comme la description des tâches des quatre personnages. Le tableau présente une version « grandes personnes » des mêmes informations.

Les avantages de la métaphore

1. Le truc est facile à mémoriser. Il facilite le travail de la mémoire en permettant au scripteur de regrouper autour d'une « image » un certain nombre de phénomènes linguistiques et discursifs.
2. La métaphore permet de vaincre certaines résistances. Ainsi, l'élève accepte plus facilement de faire un brouillon. Il accepte un peu plus facilement aussi de se relire et de retravailler son texte lorsqu'il comprend mieux avec quel œil particulier il doit le faire.
3. Paradoxalement, la *dramatisation* de l'acte d'écrire permet de dédramatiser certains aspects de l'acte d'écrire.

- La métaphore permet à l'élève de prendre plus sereinement conscience de certaines attitudes ou de certaines habitudes. Ainsi, la répartition des tâches peut amener certains élèves à se rendre compte qu'ils ne détestent pas tout en écriture, seulement certains rôles. Certains élèves peuvent se rendre compte qu'ils ne sont pas toujours *maladroits* ou *négligents*, seulement lorsqu'ils jouent un des quatre rôles. Quelquefois enfin la présence de deux personnages entre le *Fou* et le *Juge* permet à certains élèves de « débloquer » au niveau du brouillon tant il est vrai qu'à cette première étape de l'élaboration d'un texte la peur de faire des fautes peut entraver lourdement l'expression libre des idées.

4. La rédaction d'un texte signifiant représente pour la plupart des élèves une tâche formidable. Aussi, il est psychologiquement avantageux de décomposer celle-ci en quatre tâches plus aisément « administrables ». C'est plus encourageant pour l'élève. C'est peut-être surtout la meilleure façon de faire porter l'attention sur certaines dimensions moins évidentes et d'arriver à un niveau de concentration intellectuelle suffisant pour un tel travail.
5. À condition d'éviter la rigidité méthodologique, la métaphore suggère une succession d'étapes, une démarche-type qui n'a rien de farfelu : F → A → M → J. Il est préférable de proposer au début une démarche en quatre étapes, quitte ensuite à l'assouplir si on a des raisons de croire que la méthode qu'on propose n'est pas compatible avec le style cognitif de certains élèves. Il semble que l'élève arrive à intégrer avec moins d'inertie la méthode de travail qui lui



- est ainsi suggérée. D'ailleurs, il est souvent avantageux de ne pas jouer tous les rôles dans la même journée.
6. Du point de vue de l'enseignement, l'utilisation de la métaphore en classe nous oblige nous-mêmes à un peu plus de discipline. Elle peut nous amener à mieux structurer l'animation de l'objectivation ; elle nous suggère un « code de correction » moins axé sur la *faute* ; elle nous incite à éviter l'éparpillement et le coq-à-l'âne.
 7. La métaphore permet de regrouper assez facilement, autour de quatre images, la plupart des critères d'évaluation proposés dans le Programme et dans les Guides d'évaluation du M.E.Q. Comme l'élève peut comprendre les liens qui existent entre les rubriques utilisées lors de l'objectivation et celles utilisées lors de l'évaluation, cette dernière activité y gagne en signification. J'ai d'ailleurs développé une procédure d'évaluation qui exploite au maximum cet avantage.
 8. Enfin, telle quelle, la métaphore des quatre personnages ne contredit pas trop nos intuitions de grandes personnes imbues des distinctions scolastiques ou cartésiennes. Nous nous y retrouvons, ou presque. En effet, les deux premiers personnages semblent travailler au niveau des idées (le *contenu*), les deux autres travaillent surtout la *forme*. On a ménagé un pont entre deux générations de pédagogues. On respire mieux.
 9. La métaphore est normalement accueillie par un sourire. J'aime bien. Pas vous ?

Dangers, limites et variantes

1. Certains enseignants préfèrent ne pas utiliser le mot *Fou*. Ils parlent de *Inventeur* ou de *Monsieur Pêle-Mêle*. En troisième année particulièrement, l'analogie du *Fou* peut laisser croire aux élèves que tous les textes doivent être « ludiques ». Hélas, ce n'est pas le cas !
2. Certains préfèrent aussi parler du *Décorateur* plutôt que du *Juge*, ce qui permet de poursuivre l'analogie de la construction.
3. Mais un doute m'envahit. Fallait-il, pour ne pas être sexiste, écrire un(e) architecte, un(e) menuisier(ère) ?

Psitt ! Psitt ! Voici un truc pour mieux réussir en communication écrite...

Pour bien écrire un texte,
j'ai besoin de jouer quatre personnages :

Un fou



" LE FOU "

P. Laine/bs
- VDD

Quand je suis...

Le fou

J'invente, j'invente, j'invente...
j'ai des idées, j'ai des idées, j'ai des idées...
J'écris, j'écris, j'écris...
Je fais un brouillon...
Qu'est-ce que ça veut dire « faire un brouillon » ?

Faire un brouillon, c'est écrire les phrases qui nous passent par la tête *le mieux possible* mais sans s'arrêter pour ne pas perdre son idée. Faire un brouillon, c'est écrire *assez vite* pour ne pas perdre son idée *mais pas trop vite* car on ne pourrait plus se relire !
Quand je suis le fou, moi, je fais un brouillon, des fois deux !

Un architecte



" L'ARCHITECTE "

P. Laine/bs
- VDD

Quand je suis

L'architecte

Je relis mon brouillon et je pense. Je *choisis* et je *mets mes idées en ordre*.

1. Je pense à ceux qui vont lire mon texte et je choisis les meilleures idées.
 - Pour leur faire part de mes sentiments.
 - Pour les amuser ou les divertir.
 - Pour leur donner des informations utiles ou intéressantes.
 - Pour leur faire faire quelque chose.
 - Pour les convaincre ou les persuader. Souvent, je dois barrer des lignes de mon texte ou changer des idées.
2. Je pense et je mets mes idées en ordre. Il faut être sûr que les idées ne sont pas toutes mêlées. Un texte où les idées sont mêlées, c'est comme une maison qui n'est pas assez solide.
3. Souvent aussi, je dois regrouper mes idées ensemble pour faire des paragraphes.



P. Laine/85
-VDD

" LE MENUISIER "

Quand je deviens

Le menuisier

Je relis et je vérifie chacune de mes phrases.

1. J'utilise des phrases bien faites (il faut de bonnes planches) et pas trop longues (il ne faut pas que les planches dépassent).
2. Je vérifie si mes phrases vont bien l'une à la suite de l'autre. (Il faut des planches bien clouées !)
3. J'utilise les bons mots-outils, les bons signes de ponctuation et les majuscules. (Il faut utiliser les bons clous.)



P. Laine/85
-VDD

" LE JUGE "

Quand je deviens

Le juge

J'examine tous les mots de mon texte et je corrige mes erreurs.

1. Je corrige tout seul les mots que j'ai appris cette année. Si je doute, je consulte mon cahier ou mon fichier.
2. Je me pose des questions sur certains mots plus compliqués et je consulte un dictionnaire.
3. Je me pose des questions sur les dernières lettres de certains mots par exemple : S ou pas, ES ou pas, NT ou pas, ER ou É... Je consulte les affiches ou mon cahier pour trouver la réponse à mes questions. Si je ne trouve pas la réponse, je consulte un expert dans la classe.
4. Je me pose des questions sur les mots qui se prononcent de la même façon : À/A, MAIS/MES,... Je consulte les affiches ou mon cahier pour trouver la réponse à mes questions.

VOILÀ, tu connais mon truc. Avec ce truc-là, moi, je réussis mieux en écriture. J'espère que ce sera la même chose pour toi.

Victor GUÉRETTE