

Plan de préparation : histoire « à la manière de T'choupi »

Ton histoire doit se dérouler dans notre école

Un album de jeunesse est un livre conçu spécialement pour les jeunes enfants. Il raconte une **histoire simple, facile à comprendre** et accompagnée d'**illustrations** qui aident à suivre le récit. Les phrases y sont **courtes**, les émotions **claires** et les situations **proches de la vie quotidienne**. L'objectif est d'**apprendre**, de **comprendre le monde** et de **ressentir des émotions** à travers un personnage **attachant**.

Ce qu'on retrouve dans un album de jeunesse :

- une histoire courte avec une structure simple ;
- un personnage principal très identifiable, souvent un animal ou une petite créature ;
- un problème facile à comprendre et à résoudre ;
- des illustrations qui montrent ce qui se passe ;
- une fin positive et rassurante pour les jeunes lecteurs.

Dans ce projet, tu vas créer ton propre album de jeunesse, à la manière des livres comme *T'choupi*. Ton histoire doit se dérouler dans notre école et être illustrée page après page.

1. Je choisis mon personnage principal

Ton personnage principal peut être **imaginaire** : un animal, un petit héros inventé, une créature sympathique. Il doit cependant rester **simple, attachant** et facile à comprendre pour de jeunes enfants.

Conseils pour créer ton personnage :

- choisis un personnage que tu pourras facilement dessiner plusieurs fois ;
- pense à son caractère : est-il timide, curieux, maladroit, courageux ?
- imagine ce qu'il aime faire à l'école ;
- réfléchis à sa manière de parler ou de réagir ;
- pense à ce qui le rend unique (un accessoire, une couleur, une façon de marcher...).

👉 Je décris mon personnage principal :

Nom :	
Animal ou autre :	
Traits de caractère :	
Ce qu'il aime à l'école :	
Son petit détail unique :	

2. Je choisis le thème de mon histoire

Ton histoire doit raconter **un moment de la vie dans notre école**. Le thème doit être simple, clair et adapté à de jeunes enfants.

Conseils :

- pense à un moment que tu connais bien ;
- choisis une situation que ton personnage pourra vivre facilement ;
- vérifie que ton thème permet un petit événement intéressant.

👉 *Mon thème :*

3. Je définis le petit problème de l'histoire

Ton personnage vivra un **petit obstacle** ou un moment plus difficile.
Rien de grave : juste une situation à dépasser.

Conseils :

- le problème doit être réaliste dans une école ;
- il doit être compris facilement par des enfants de 6 à 8 ans ;
- évite les problèmes trop compliqués ou trop proches d'un conflit grave.

👉 *Le petit problème :*

4. Je trouve la solution

Ton histoire doit se résoudre **calmement et positivement**, avec une solution qui a du sens pour un jeune lecteur.





Conseils :

- imagine comment ton personnage peut s'en sortir ;
- la solution doit être simple, rassurante et cohérente avec la vie de l'école ;
- pense à ce que ton personnage ressentira à ce moment.

👉 *La solution :*

5. Je construis mon plan de l'histoire

Ton histoire doit contenir : un début, un problème, des actions, une solution et une fin.

a. Début : où, quand, avec qui ? <ul style="list-style-type: none">• situe la scène dans un lieu de l'école ;• présente ton personnage principal dans ce contexte ;• annonce ce qu'il est en train de faire.	
b. Le problème <ul style="list-style-type: none">• explique ce qui ne se passe pas comme prévu ;• montre ce que ressent ton personnage ;• reste simple et clair.	
c. Les actions pour résoudre le problème <ul style="list-style-type: none">• décris ce que ton personnage essaye de faire pour avancer ;• fais-le agir dans des lieux de l'école ;• montre son évolution.	
d. La solution <ul style="list-style-type: none">• raconte comment la situation s'arrange ;• veille à ce que la solution soit réaliste et apaisante ;• pense à un moment qui montre que ton personnage va mieux.	
e. La fin <ul style="list-style-type: none">• termine sur une note positive ;• pense à une phrase simple qui conclut bien l'histoire ;• montre l'émotion finale de ton personnage.	