

Nom : Marianne
 Date : 28 oct

Sens
 image
 DÉB

Plan de ton récit

Situation initiale (Qui? Quand? Où?) - Premier paragraphe

Nom du personnage principal (monsieur ou madame)	une parfaite
Que son nom décrit-il?	qu'elle se pense parfaite
Son plus grand défaut et sa plus grande qualité	qu'elle est trop parfaite monde se fâche, jalousie
Forme du personnage	petite
Couleur du personnage	maigre
Cheveux	brun
Accessoire(s)	collier, bracelet, chaussures, talon haut
Où est le personnage au début de l'histoire?	à son
* Mots de substitution	(1) elle, mademoiselle, madame, femme, fille

Élément déclencheur - deuxième paragraphe

Quel problème arrive-t-il au personnage?	elle tombe dans la boue donc
Lieu où le problème survient	(où) dans le son
Moment où le problème se déroule	(Quand) matin

Péripéties #1 - troisième paragraphe

Première solution du personnage	prend une douche
---------------------------------	------------------

Qu'arrive-t-il suite à cette solution?	elle est toujours sale ⁰
--	-------------------------------------

Péripéties # 2 - quatrième paragraphe

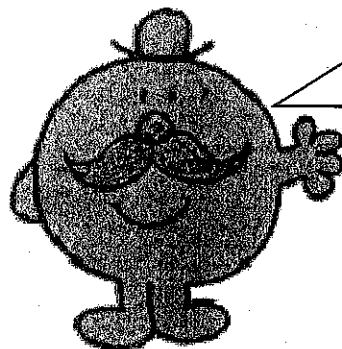
Deuxième solution du personnage	elle va à la piscine pour ^{enlever} laver la boue
Qu'arrive-t-il suite à cette solution?	elle ne réussit pas la boue est trop collée

Dénouement - cinquième paragraphe

Ton personnage réussit-il à résoudre son problème?	OUI
Si oui, comment fait-il? S'il ne réussit pas, quelle autre solution tente-t-il?	essayer de l'enlever avec les mains et du savon

Situation finale - sixième paragraphe

Ton personnage change-t-il ou garde-t-il le même comportement?	elle a changé elle ne se voit plus parfaite
--	---



Maintenant, c'est à ton tour de devenir un auteur d'un livre monsieur-madame

29 oct

Mariana

Mme Parfaite

Mme Parfaite porte bien son nom. Elle se pense parfaite (et) tout le monde la déteste!!!
Bon, puis qu'elle est parfaite, elle est jolie. *1

matin mademoiselle va au spa pour être encore plus belle!!!
Tous à coup elle tombe ^{dans} la boue BIDANOU M!!

Est horrible je ne suis plus parfaite se cria t'elle.

Elle décide de prendre une douche. *2 Mais elle est toujours sale. *2 Soudain elle a une idée de génie. Elle décide d'aller à la piscine car le chlore

enlèvera peut-être la boue. *3
avec ~~ses~~ ^{en grattant avec un peu de} savon. ~~est~~ ^{enfin!} maintenant qu'elle est trop un petit peu de savon.

Don, après s'être crue Mme Parfaite.
Toute cette aventure l'a fait réfléchir.
Elle s'est rendu compte que c'était pas gentil de se penser parfaite et d'être méchante ^{avec les autres}.
Dorénavant

Mme Parfaite sera toujours aussi parfaite mais une parfaite gentille.

Fin!

① En plus d'être folle elle fait des poses, elle regarde les autres avec un beau sourire !!! Même qu'elle se pense un peu supérieure... Mme Parfate cherche toujours à être plus parfaite !!

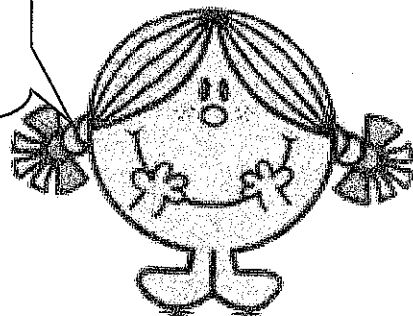
*2 La boue était si collante que la douche n'a pas réussi à l'enlever. Mme Parfate était découragée. Elle retourne à la maison puis elle fait une crise en pleurant.

*3 Malheureusement la boue ^{avait} trop séché donc elle est restée collée sur le pantalon de Mme Parfate. Désespérée, elle réfléchit beaucoup. Elle se dit qu'elle n'a rien à perdre et qu'elle va tenter de l'enlever avec ses mains.

*4 Elle a réussi, la boue a décollé. Mme Parfate est vraiment contente.

Nom : Ramier
 Date : 26 oct

Sers-toi de ton
 Imagination
 DÉBORDANTE!



Plan de ton récit

Situation initiale (Qui? Quand? Où?) - Premier paragraphe

Nom du personnage principal (monsieur ou madame)	M. Professeur
Que son nom décrit-il?	sa personnalité
Son plus grand défaut et sa plus grande qualité	fait très sérieusement le prof
Forme du personnage	ovale
Couleur du personnage	rouge vif
Cheveux	roux
Accessoire(s)	petite cravate et une petite canne
Où est le personnage au début de l'histoire?	dans l'école secondaire
Mots de substitution	Il, l'enseignant, le petit homme, le professeur

Élément déclencheur - deuxième paragraphe

Quel problème arrive-t-il au personnage?	Mr. Professeur n'est pas gentil avec ses élèves, ses élèves le détestent
Lieu où le problème survient	école
Moment où le problème se déroule	fin

Péripéties #1 - troisième paragraphe

Première solution du personnage	premièrement il essaye de se réconcilier avec ses élèves
---------------------------------	--

Qu'arrive-t-il suite à cette solution?	maintenant ça me marche par
--	-----------------------------

Péripéties # 2 - quatrième paragraphe

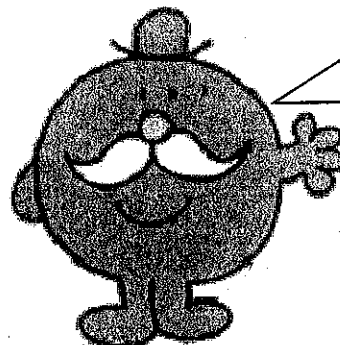
Deuxième solution du personnage	il leur dit d'aller dans la salle d'ordis l'après-midi et les élèves l'apprécient
Qu'arrive-t-il suite à cette solution?	alors le petit homme leur fait un silence

Dénouement - cinquième paragraphe

Ton personnage réussit-il à résoudre son problème?	Oui, parce que l'enseignant ne contrôle plus sa colère
Si oui, comment fait-il?	c'est alors qu'il comprend enfin ses élèves ils peuvent leur parler tranquillement
S'il ne réussit pas, quelle autre solution tente-t-il?	

Situation finale - sixième paragraphe

Ton personnage change-t-il ou garde-t-il le même comportement?	Le professeur change de comportement
--	--------------------------------------



Maintenant, c'est à ton tour de devenir un auteur d'un livre monsieur-madame

Rania

29 oct

M. Professeur

M. Professeur travaille dans une école
secondaire. ^{OK} L'enseignant est très sévère,
tellement qu'il est souvent en colère. ^X Il devient
très rouge lorsqu'il se fâche. ^{Lorsqu'on} le voit, ^{il est} toujours
en furie. Si vous passez devant la classe
de M. Professeur, vous l'entendrez crier
après ^{des} élèves.

Un vendredi matin, les élèves de M. Professeur
le détestent car il crie toujours
commencent à ~~le détester~~. ~~Depuis ce jour~~
après eux. ^{Best mis à lui jouer}
Un élève le l'enseignant ~~lui joue~~ les
jours. Maintenant, tous les élèves ne
mettent ^{OK} à lui jouer les jours. Il
devient de plus en plus en furie.

C'est alors qu'il essaie de se réconcilier.
Il propose aux élèves d'aller jouer dehors mais

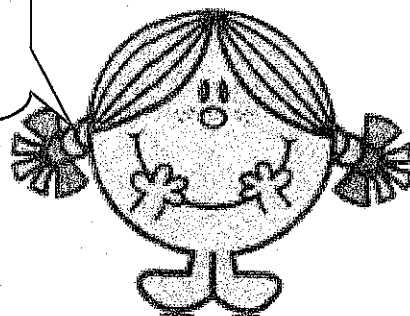
ils refusent. Ils trouvent qu'il fait trop froid.
M. Professeur est déçu.
~~Mais~~ son idée ne marche pas. Le petit
homme se met en colère. Il ne se décourage
~~est trop colérique. Ce professeur~~
pas et il essaie encore une ~~deuxième~~ fois en leur propo-
sant d'aller en salle d'ordinateur. Les
élèves apprécient. Mais en arrivant, M. Professeur
SILENCE
leur crie, silence!

Les élèves tannés lui répondent:

<< >> « Arrêtez le cours hier après ! »
M. Professeur a eu une bonne leçon et
~~Maintenant M. Professeur~~ il vient
de comprendre qu'il faut leur parler très
calmement. Depuis, il n'est plus colérique.
Il est maintenant charmant et joyeux.

Nom : Laurie - A nne
 Date : 26 oct 2015

Sers-toi de ton
 imagination
 DÉBORDANTE!



Plan de ton récit

Situation initiale (Qui? Quand? Où?) - Premier paragraphe

Nom du personnage principal (monsieur ou madame)	madame Mignonne madame <u>Père-partout</u> <u>Perd-Partout</u>
Que son nom décrit-il?	sa caractéristique d'apparence physique
Son plus grand défaut et sa plus grande qualité	elle est perdue partout où elle se rend tellement <u>gentille</u> <u>sourire dans tout</u>
Forme du personnage	ronde
Couleur du personnage	monde mauve
Cheveux	elle a des cheveux rose
Accessoire(s)	des petits souliers et une petite fleur dans les cheveux
Où est le personnage au début de l'histoire?	<u>dehors</u>
Mots de substitution	(1) <u>elle, fille, la dame, cocoonier</u>

Élément déclencheur - deuxième paragraphe

Quel problème arrive-t-il au personnage?	<u>elle se perd dans la forêt.</u>
Lieu où le problème survient	<u>la forêt.</u>
Moment où le problème se déroule <u>Quand?</u>	<u>elle fait une balade dans la forêt le matin</u>

Péripéties #1 - troisième paragraphe

Première solution du personnage	<u>elle essaie de sauter sur une feuille pour trouver son chemin.</u>
---------------------------------	---

Qu'arrive-t-il suite à cette solution?	la ^{n'est} felle mes pas assez solide.
--	--

Péripéties # 2 - quatrième paragraphe

construit échelle

Deuxième solution du personnage	elle se construit une échelle
---------------------------------	--

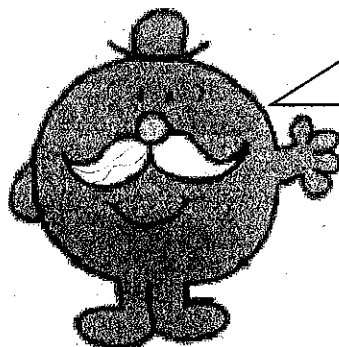
Qu'arrive-t-il suite à cette solution?	les 3 premières marches cassent.
--	----------------------------------

Dénouement - cinquième paragraphe

Ton personnage réussit-il à résoudre son problème?	oui
Si oui, comment fait-il? S'il ne réussit pas, quelle autre solution tente-t-il?	elle a trouvé une corde et elle l'accroche à l'arbre et elle monte pour re retourner son chemin.

Situation finale - sixième paragraphe

Ton personnage change-t-il ou garde-t-il le même comportement?	il garde le même comportement. elle maintenant elle essaie toujours d'apporter le bon matériel
--	---



Maintenant, c'est à ton tour de devenir un auteur d'un livre monsieur-madame!

Laurie-Anne

5 NOV

madame perd-partout

Mme perd-partout, comme le dit son nom, elle se perd partout
mais elle est très gentille.* Un jour elle va dans la forêt.

Mais elle est perdue! Alors elle ^{essaie} de soter sur une
feuille.
Mais elle n'est pas assez solide alors elle casse. ~~Madame~~ Madame perd-

partout a esillé une nouvelle initiative  SECONSTRUCTION

ÉCHELLE    Beaucoup CRACK CRACK RAC! les trois premières
marches se ^{casent} cassent  L'échelle tombe et Mme perd-partout tombe

elle aussi. PAF  ~~Avant~~ Avant elle, il y avait ^{quelqu'un} ~~général~~ ^{d'ore} d'ore.* 2

Et ^{cette} ~~ce~~ ^{personne} ~~personne~~ avait laissé une corde YUPY! dit mademoiselle!

Elle prend la corde et l'accroche.* 3

re ⁺ ~~+~~ Minternom,* 4 elle essaye d'aporter tout

le matériel nécessaire*  FIN

*1 ~~l'oiseau~~ perd-parlant ~~est~~ très petite. C'est madame ~~est~~
toute masure elle a toujours une petite fleur dans ses
cheveux.

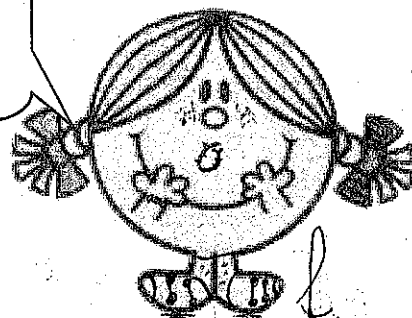
*2 qui était dans la rue dans la forêt.

*3 sure la branche la plus haute
de l'arbre et elle grimpe jusqu'en haut. Finalement la petite coquine
finie par retrouver son chemin.

*4 à chaque fois qu'elle part de chez elle,
*5 afin de retrouver son chemin.

Nom : Ulaysa
 Date : 26 oct 2015

Sers-toi de ton
 imagination
 DÉBORDANTE!



Plan de ton récit

Situation initiale (Qui? Quand? Où?) - Premier paragraphe

Nom du personnage principal (monsieur ou madame)	Mme Lente
Que son nom décrit-il?	Sa personnalité est lente
Son plus grand défaut et sa plus grande qualité	Elle est lente et ^{maladroite} généreuse
Forme du personnage	Ronde
Couleur du personnage	Rose
Cheveux	Blond
Accessoire(s)	^{Bleu} chaussures et ^{vert} collier sac rouge Montre
Où est le personnage au début de l'histoire?	Dans sa maison
Mots de substitution	Elles, Mademoiselle, cette fille, ce personnage

Élément déclencheur - deuxième paragraphe

Quel problème arrive-t-il au personnage?	Enredant le vélo
Lieu où le problème survient	Dans la maison
Moment où le problème se déroule	Le matin

Péripéties #1 - troisième paragraphe

Première solution du personnage	Prendre un vélo de son amie Baute
---------------------------------	--------------------------------------

Qu'arrive-t-il suite à cette solution?	Elle était trop lente
--	-----------------------

Péripéties # 2 - quatrième paragraphe

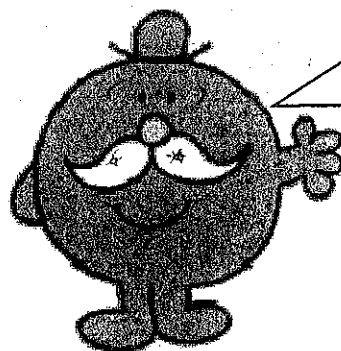
Deuxième solution du personnage	Prende le taxi
Qu'arrive-t-il suite à cette solution?	→ Mais le chauffeur était son frère M. Gent

Dénouement - cinquième paragraphe

Ton personnage réussit-il à résoudre son problème?	OUI parce que M. Généreux
Si oui, comment fait-il? S'il ne réussit pas, quelle autre solution tente-t-il?	la vais amène au travail

Situation finale - sixième paragraphe

Ton personnage change-t-il ou garde-t-il le même comportement?	oui
--	-----



Maintenant, c'est à ton tour de devenir un auteur d'un livre monsieur-madame!

Ukya

Jeudi, 29 octobre

Mme Lente

Un jour, dans le village de Matamata vivait Mme Lente. Elle était ~~tellement~~ ^{****} lente, elle manquait tous ses rendez-vous*. Mme Lente faisait de grands efforts afin d'être plus rapide, mais ça ne fonctionnait jamais. Un jour, elle se leva pour prendre son ^{petit} déjeuner. Mme Lente regarda l'horloge, puis elle réalisa qu'elle ^{est en} retard au travail. Cette Mme décida d'être plus rapide et de prendre un vélo. C'est le vélo de ^{son amie} Mme Bauté. Malheureusement elle pédalait trop lentement alors elle tombait tout le temps. Elle allait être encore plus en retard si elle continuait comme ça. Elle regarda alors sa montre et elle vu

qu'elle avait une heure de retard! Puis
elle eut une ^{autre} idée, ^{celle} de prendre un taxi. Par ^{malheur,} ^{sauf}
son jumeau M. Lent¹. Maintenant elle avait deux heures de
retard! Oh là Mme Lente était vraiment dans le
pétrin. Elle décida de plaquer son patron M. Grincheux
et M. Généreux entendit la discussion. Ce bonhomme
décida alors d'aller la chercher pour
qu'elle puissent travailler. Lorsqu'elle est
arrivé, M. Grincheux commença à se
calmer et il lui dit que c'était sa
dernière chance.

Depuis ce jour, M. Généreux la reconduisit
au travail et elle fait des efforts pour
ne plus être aussi lente.

*¹ Malgré sa lenteur, cette fille était très généreuse
mais aussi un peu mélangée.

*² qui était le chauffeur et il était mille
fois plus lent qu'elle.

Nom : Dan
 Date : octobre 7 2015

Ser
 im
 DÉ

Plan de ton récit

Situation initiale (Qui? Quand? Où?) - Premier paragraphe

Nom du personnage principal (monsieur ou madame)	Monsieur <u>Spa</u>
Que son nom décrit-il?	il joue trop au basket
Son plus grand défaut et sa plus grande qualité	il est bon dans toutes les activités sportives. Il fait au basket pour <u>pour</u>
Forme du personnage	grand
Couleur du personnage	brun
Cheveux	noir
Accessoire(s)	jeezy <u>souliers de basket</u> <u>vêtement</u>
Où est le personnage au début de l'histoire?	dans un territ de basket <u>sur terrain</u>
Mots de substitution	(2) il, et , monsieur, le personnage <u>bonhomme - l'Homme</u>

Élément déclencheur - deuxième paragraphe

Quel problème arrive-t-il au personnage?	il donk par dessus d'une personne et la personne se casse le bras
Lieu où le problème survient	<u>sur</u> dans un territ de Basket <u>terrain</u>
Moment où le problème se déroule	après - midi

Péripéties #1 - troisième paragraphe

Première solution du personnage	il prend sa retraite. Pourquoi pour arrêter de donker par dessus des gens.
---------------------------------	--

Qu'arrive-t-il suite à cette solution?	il n'est pas capable de rester parce qu'il est lui trop sportif.
--	---

Péripéties # 2 - quatrième paragraphe

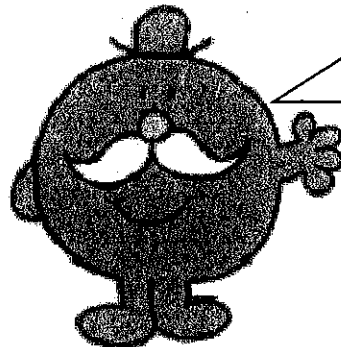
Deuxième solution du personnage	il va aller essayer de jouer au soccer
Qu'arrive-t-il suite à cette solution?	M. Sportif se casse la jambe

Dénouement - cinquième paragraphe

Ton personnage réussit-il à résoudre son problème?	Oui
Si oui, comment fait-il? S'il ne réussit pas, quelle autre solution tente-t-il?	Il va retourner au basket mais il va arrêter de lire donker.

Situation finale - sixième paragraphe

Ton personnage change-t-il ou garde-t-il le même comportement?	il continue à faire des sports
--	--------------------------------



Maintenant, c'est à ton tour de devenir un auteur d'un livre monsieur-madame

M. Sportif

M. Sportif

M. Sportif ~~est~~ était [★] tellement Sportif ^{qu'il partici-} (son
part à toutes les activités. En plus, il était excellent dans chacune d'elles mais
activités préférée était le basket ball.

M. Sportif ne vit que pour le sport,
il ne pense qu'à ça, il passe toute
ses journées ~~dans~~ ^{sur} un terrain de
Basket.

^{Cependant} ce personnage a une vilaine habitude, il n'est
pas capable d'arrêter de donker,
ce qui veut dire sauter pour faire des points,
par dessus les autres joueurs. Un jour,
il a donkés par-dessus une
joueur ^{et} ~~celui-ci~~
~~personne~~ ^{est} la ~~personne~~ s'est
cassés le bras. (*1)

Il décida ^{donc} ~~premièrement~~ de prendre
sa retraite, mais il n'est pas capable de
réster chez lui parce qu'il est trop
Sportif. Le terrain de basket lui manque ^{trop.}
Tout à coup il trouve une idée.

il va aller ^{essayer} ~~essayer~~ de jouer au
soccer. Malheureusement il se casse

la jambe. En courant trop vite, il a glissé sur
le gazon.
Il doit rester chez lui pendant

deux mois pour que sa jambe
guérisse. Il en profite pour réfléchir à son comportement.
Alors, il trouve une autre idée.

Il va retourner au basket

mais il va arrêter de donker.

Monsieur Sportif va voir son équipe
de basket pour se faire réintégrer.

Les joueurs sont contents de le voir
alors ils acceptent avec plaisir.

Depuis ce temps il joue ^{au} basket
sans donker.

 Dan
* 1) Monsieur Sportif est désolé d'avoir
blessé un joueur de l'équipe
adverse. Il est tellement triste qu'il
na plus le goût de jouer au basket.