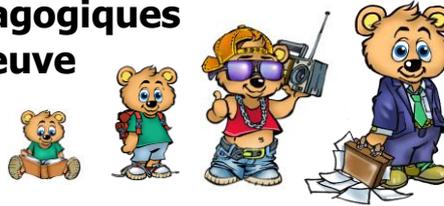


## Les Services Orthopédagogiques Marie-France Maisonneuve

340 rue Main, Gatineau (Québec) J8P 5K3  
(819) 663-4400 • Fax : (819) 663-3285

[www.apprenonsensemble.com](http://www.apprenonsensemble.com)  
[info@apprenonsensemble.com](mailto:info@apprenonsensemble.com)



# Procédure pour faciliter le rappel (avec méthode de couleurs)

Connaître l'intention de lecture. Pour pouvoir se créer des images, il faut d'abord se laisser aller dans le monde de l'imaginaire.

1. Il faut commencer par trouver les 3 Q de l'histoire, auxquels on ajoute le OÙ.
  - Q comme Qui (les personnages)
  - Q comme Quand (le temps)
  - Q comme Quoi (la situation initiale)
  - O comme Où (lieux)

Comme ces informations se trouvent toujours en début de texte (souvent dans le premier paragraphe, on va penser au ciel. Quand on lève la tête et qu'on regarde en haut, on voit le ciel. Alors, on surlignera ces informations en **bleu**.

2. Ensuite, dans toutes les histoires, il y a un problème. Qu'est-ce qu'on fait quand on rencontre un problème? On arrête. Alors, on pensera à un arrêt stop et on utilisera le **rouge** pour identifier le problème de l'histoire. C'est chaud comme l'enfer.
3. Puis, le personnage du récit, tout comme toi, a toujours de bonnes idées pour résoudre son problème. Il a des éclairs de génie et il fait allumer sa petite lumière dans sa tête. Souvent, il essaiera plusieurs (2 ou 3) tentatives avant de régler son problème. Alors, à côté de chacune de ces solutions, nous mettrons une **petite lumière jaune** pour les éclairer.
4. Finalement, une histoire se termine toujours par une émotion (triste ou joyeuse). Nous trouverons donc cette émotion et nous la surlignerons en **rose**, car c'est la couleur qui nous fait penser au cœur.

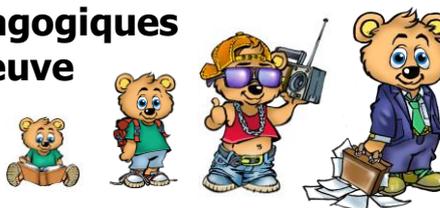
## Les Services Orthopédagogiques Marie-France Maisonneuve

340 rue Main, Gatineau (Québec) J8P 5K3

(819) 663-4400 • Fax : (819) 663-3285

[www.apprenonsensemble.com](http://www.apprenonsensemble.com)

[info@apprenonsensemble.com](mailto:info@apprenonsensemble.com)



# Procédure pour faciliter le rappel (avec méthode de couleurs)

1. Je trouve les 3 **Q** et le **OÙ** de l'histoire.

**Q**ui (personnages)

**Q**ui (situation initiale)

**Q**uand (temps)

**O**ù (lieux)

2. J'identifie le **problème** de l'histoire.



3. J'allume ma **lumière** quand je trouve une action pour résoudre le problème.



4. J'identifie l'**émotion** procurée par la fin de l'histoire.  
(triste ou heureuse)

