



# FICHE PÉDAGOGIQUE

L'Arbre à histoires des Colos et Centres de Loisirs  
DES PLUS DE 13 ANS

1



## L'ÉNIGME DE LA RIVIÈRE

### IL S'AGIT ICI DE PROPOSER UNE ACTIVITÉ D'ÉCRITURE EN GROUPE.

Afin que tous les jeunes du groupe puissent participer, il est important de guider cette activité d'écriture par un questionnement et un relevé d'indices dans le texte.

Avant le passage à l'écriture proprement dite, on proposera aux jeunes des activités théâtrales autour du texte pour en faciliter la rédaction. Ces scènes pourront être filmées afin que les jeunes puissent retranscrire par écrit les dialogues et les actions. Si vous ne disposez pas de matériel vidéo, certains jeunes du groupe pourront être chargés de relever les dialogues.

1. L'animateur explique aux jeunes le principe de l'Arbre à histoires et propose au groupe d'écrire la suite d'une histoire.
2. L'animateur lit le début de l'histoire à haute voix.

**Il est important que l'animateur lise lui-même l'histoire à l'ensemble des jeunes afin de pouvoir les faire tous participer quel que soit leur niveau de lecture.**



## FICHE PÉDAGOGIQUE

L'Arbre à histoires des Colos et Centres de Loisirs  
DES PLUS DE 13 ANS

2

3. L'animateur propose des questions aux jeunes et note les réponses sur un tableau ou une grande feuille visible de tous :
- Qui sont les personnages (âge, fille, garçon, prénom...) ?
  - Quelle est la particularité ou le caractère principal de chaque personnage ?
  - Qui est le personnage principal ? A-t-il des amis ? Que lui arrive-t-il au début de cette histoire ?
  - Où se déroule l'histoire ?
  - Quand se déroule l'histoire ?

### *Voici les éléments de réponse attendus*

<b>Javier</b>	Ami de la colo de Julie et Noah	Il participe à la course d'orientation organisée par la colo avec ses amis. Il commence à fatiguer après une heure de course. Son rôle est de décrypter la carte avec précision. Face à la couleur non naturelle de la rivière, il pense qu'il doit y avoir un grave problème. Il décide de suivre Noah pour comprendre ce qu'il se passe. Il pense que l'eau pourrait être dangereuse pour l'environnement. Face à ce constat, sa fatigue s'atténue et il est gagné par la colère.
<b>Julie</b>	Amie de la colo de Javier et Noah	Julie fait la course d'orientation avec ses deux amis de la colo. Elle est sportive et compétitrice. Elle encourage ses coéquipiers pour gagner la course. Son rôle dans l'équipe est de lire la boussole pour gagner le maximum de temps. Elle est intriguée par le jaune phosphorescent de la rivière. Mais elle veut remporter la course et hésite à l'arrêter. Elle finit tout de même par suivre ses amis pour essayer de comprendre ce qu'il arrive à la rivière.
<b>Noah</b>	Ami de la colo de Julie et Javier	Noah fait équipe avec ses deux amis pour la course d'orientation. Il est essoufflé au bout d'une heure mais il ne faiblit pas. Il est endurant. Il constate le premier que la rivière a une couleur étrange. Il propose d'aller voir plus haut ce qu'il se passe. Il est curieux et veut absolument résoudre l'énigme de la rivière. Il réussit à convaincre Julie d'abandonner temporairement la course.



## FICHE PÉDAGOGIQUE

L'Arbre à histoires des Colos et Centres de Loisirs  
DES PLUS DE 13 ANS

3

4. L'animateur demande aux jeunes de choisir un personnage, deux verbes d'action et deux noms dans le tableau suivant.

Analyser	Carnet
Approfondir	Carte
Déduire	Document
Écouter	Échantillon
Enquêter	Énigme
Étayer	Faune
Étudier	Flore
Expérimenter	Hydrocarbure
Exprimer	Indice
Fouiller	Loupe
Interpréter	Microscope
Observer	Mystère
Prélever	Pesticide
Questionner	Photo
Rechercher	Poisson
Recouper	Poison
Relever	Prélèvement
Résoudre	Produit chimique
Scruter	Plan
Se cacher	Soupçon
Se dissimuler	Substance
Suivre	Thermomètre
Suspecter	Trace
Vérifier	Usine
	Vidéo

5. L'animateur invite ensuite chaque jeune à jouer le rôle de son personnage avec les verbes et les noms qu'il aura choisis et pose comme consignes : « Jouez la scène de départ de l'histoire que je vous ai lue, improvisez ensemble la suite de l'histoire, parlez bien fort pour que l'on puisse noter vos dialogues. **L'important c'est de voir comment les trois amis en colo vont mener l'enquête sur les causes de la pollution de la rivière et résoudre cette énigme.** »  
Si vous disposez de matériel vidéo, vous pouvez enregistrer les scènes et ensuite les visionner afin de passer plus facilement à l'écriture de l'histoire et des dialogues.
6. Ce jeu théâtral peut être recommencé pour compléter l'histoire par étape.



## FICHE PÉDAGOGIQUE

L'Arbre à histoires des Colos et Centres de Loisirs  
DES PLUS DE 13 ANS

4

7. L'animateur peut guider les jeunes en leur proposant de construire la suite de l'histoire sur le modèle d'une enquête journalistique, d'investigation. Il peut proposer les actions suivantes :
  - Observer toutes les caractéristiques anormales de la rivière : couleur, odeur, aspect de l'eau (fluide, boueuse, visqueuse, huileuse, trace d'hydrocarbures...);
  - Vérifier l'état de la faune et de la flore ;
  - Rechercher des personnes ressources et les contacter ; Interviewer les habitants ;
  - Évaluer la dangerosité en cas de pollution chimique (contacter des experts de l'environnement, association de protection de la nature...);
  - S'équiper de matériel : appareil photo, matériel de prélèvement, protections vestimentaires (masques, gants, combinaisons)... ;
  - Analyser la carte géographique du secteur, repérer les usines, les exploitations agricoles... ;
  - Faire des prélèvements de l'eau pour les faire analyser et vérifier s'il y a des traces d'hydrocarbures ou de pesticides ;
  - S'informer sur la pollution des rivières ;
  - Réaliser des photos, vidéos ;
8. L'écriture se fait ensuite en groupe.
9. L'animateur découpe en plusieurs parties le texte élaboré collectivement afin que chaque jeune puisse en écrire une partie sur l'ordinateur avec un modèle papier. L'animateur valide ce texte avec les jeunes sur le site de l'Arbre à histoires.
10. Il explique à chacun qu'il peut écrire tout seul une nouvelle suite ou continuer le texte écrit collectivement. Toutes les suites sont accessibles sur le site et on peut voter pour celle que l'on préfère.

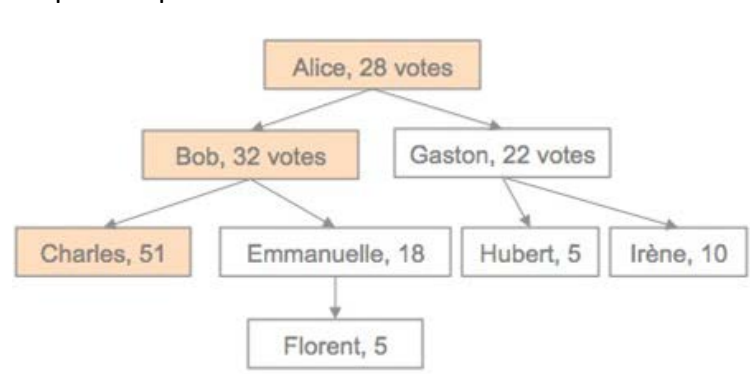


Schéma de l'Arbre à Histoires