



# FICHE PÉDAGOGIQUE

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

1



**ABRACADABRA :  
ET QUE LA COLO SOIT !**

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

**Afin que tous les enfants 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 enfants une activité théâtrale autour du texte afin d'en faciliter la rédaction.

1. L'animateur explique aux enfants 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 enfants afin de pouvoir les faire tous participer quel que soit leur niveau de lecture.**
3. L'animateur propose des questions aux enfants 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 ?



# FICHE PÉDAGOGIQUE

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

2

## Voici les éléments de réponse attendus

<b>Yoann</b>	<p>Un petit garçon sorcier</p> <p>Ami de Sidi et Cécile</p>	<p>Yoann a un grand frère qui lui a raconté son expérience de la colo. Yoann sait que l'on peut faire des courses de dragon à la colo. Il est tellement impatient d'y être qu'il fait de grands gestes en racontant tout ce qu'il sait à Sidi et à Cécile. Il est un peu inquiet à la descente du bus.</p> <p>Mais, il est émerveillé et bluffé par l'arrivée de James.</p> <p>Il est très heureux d'imaginer la colo et fasciné par tous les ingrédients magiques. Il a très rapidement des idées. Il pense qu'un œuf de sirène permet de nager sous l'eau sans tuba.</p>
<b>Sidi</b>	<p>Un petit garçon sorcier</p> <p>Ami de Yoann et Cécile</p>	<p>Sidi est craintif, timide et de grande taille.</p> <p>Comme ses amis, il a hâte d'être en colo. Dans le bus, assis à côté de son amie Cécile, il est hypnotisé par le récit de Yoann. Il est un peu inquiet en découvrant un lieu complètement désert (ni colo, ni animateur).</p> <p>Il est surpris par les trésors apparus sous ses yeux. Il participe à la création de la colo en jetant une poignée d'herbes amicales dans le chaudron.</p>
<b>Cécile</b>	<p>Une petite fille sorcière</p> <p>Amie de Yoann et Sidi</p>	<p>Cécile est pressée d'aller en vacances sans ses parents.</p> <p>Elle est hypnotisée par le récit de Yoann. Elle est un peu inquiète à la sortie du bus de se retrouver dans un champ de fleurs. Mais, elle est très enthousiaste à l'idée de créer la colo. Elle est enchantée à la vue de tous les ingrédients magiques. Elle propose de mettre du soleil dans la colo avec les racines ensoleillées pour s'amuser encore plus.</p>
<b>James</b>	<p>Un animateur sorcier</p>	<p>James arrive sur le lieu de la colo par magie. Il est déposé par une tornade. Il est coiffé d'un immense chapeau pointu. Il est amusé par l'effet que son arrivée a produit sur les enfants. Il souhaite la bienvenue aux jeunes sorciers et leur annonce qu'ils vont devoir imaginer la colo de leur rêve. Il fait apparaître un chaudron et une armoire remplie d'ingrédients magiques. Il précise aux enfants qu'ils doivent être créatif et s'amuser.</p>



# FICHE PÉDAGOGIQUE

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

4. L'animateur demande aux enfants de choisir un personnage, puis dans le tableau suivant deux verbes d'action pour échanger, partager, communiquer avec d'autres personnages, 2 mots dans la colonne « vocabulaire de la magie » et une thématique.

Verbes d'action	Vocabulaire de la magie	Thématiques (caractéristiques de la colo)
Améliorer Apparaître Augmenter Changer Créer Déformer Déguiser Diminuer Disparaître Élaborer Façonner Fondre Mélanger Métamorphoser Moderniser Modifier Muer Rectifier Réduire Remanier Transformer Truquer	Amulette Anneau Baguette Balai Bougie Boule de cristal Cape Chapeau Charme Chaudron Élixir Envoûtement Fiole Grimoire Miroir Parchemin Philtre Potion Sort Sortilège Souhait Vœux	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activités</b> Cinéma, chant, dessin, environnement, feux de camp, jardinage, jeux de société, lecture, médias, musée, musique, numérique, peinture, promenade, sciences, sculpture, spectacle, sport (vélo, surf, foot, poney, plongée, canoë-kayak, ski...), théâtre, veillée...</li> <li>• <b>Hébergements</b> Bivouac, cabane, camping, chalet, chambre, grotte, igloo, immeuble, hamac, hutte, maison, sac de couchage, tente, tipi, yourte...</li> <li>• <b>Lieux</b> Campagne, désert, forêt, mer, montagne, pays, planète, prairie, village, ville...</li> <li>• <b>Vie quotidienne</b> Courses, hygiène, goûter, lessive, rangement, repas, sommeil, toilette, vaisselle...</li> </ul>

5. L'animateur invite ensuite chaque enfant à jouer le rôle de son personnage avec les verbes, les mots et la thématique qu'il aura choisis.

Il pose les consignes suivantes : « 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 je puisse noter vos dialogues. **L'important c'est de définir la colo idéale (activités, hébergements, lieux et vie quotidienne) et de trouver la potion magique qui permettra de la faire apparaître** ».



# FICHE PÉDAGOGIQUE

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

4

6. Ce jeu théâtral peut être recommencé pour compléter l'histoire par étape.
7. Afin d'amener les enfants à développer leur imagination, vous pouvez leur suggérer d'inventer un ingrédient magique : choisir un ingrédient (corne, bave, poil, plume, herbe, sauge, sarriette, hibiscus...) et ajouter un adjectif qui précise le pouvoir. Par exemple : herbes amicales, racines ensoleillées, bave de crapaud hilarante...
8. Vous pouvez en préparation de l'animation consulter les ressources suivantes :
  - Ta classe en colo ! (*un jour, une actu*) – La JPA  
[http://www.jpa.asso.fr/wp-content/uploads/2019/02/V5-1J1A\\_JPA.pdf](http://www.jpa.asso.fr/wp-content/uploads/2019/02/V5-1J1A_JPA.pdf) ;
  - C'est quoi les colos ? – La JPA <https://www.dailymotion.com/video/x1lk7vp>
  - Médiathèque Yakamédia - Ceméa
    - rubrique « Animer » <https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer>
    - rubrique « Comprendre – Temps de loisirs, de vacances »  
<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/comprendre/temps-de-loisirs-temps-de-vacances>
9. L'écriture se fait ensuite en groupe et éventuellement en dictant l'histoire à l'animateur.
10. L'animateur découpe en plusieurs parties le texte élaboré collectivement afin que chaque enfant puisse en écrire une partie sur l'ordinateur avec un modèle papier. L'animateur valide ce texte avec les enfants sur le site de l'Arbre à histoires.
11. 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.

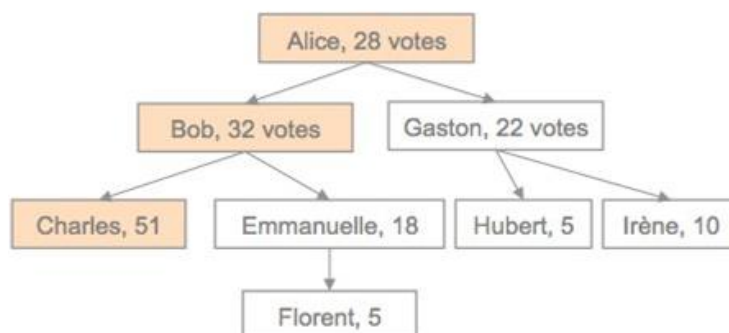


Schéma de l'Arbre à Histoires