



# FICHE PÉDAGOGIQUE

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

1



## UN AUTRE MONDE

### 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>Enzo</b>    | Ami de la colo de Samia et Quentin | Il aime l'aventure même s'il est assez peureux. Il n'hésite pas à faire les quatre cents coups à la colo avec Samia et Quentin. Il est effrayé par l'aspect fantastique de leur découverte. Aspiré dans le fond de la malle, il est pétrifié à l'idée d'être propulsé dans un monde inconnu.   |
| <b>Samia</b>   | Amie de la colo de Quentin et Enzo | Elle est une aventurière. Elle ne veut pas aller jouer au basket. Elle entraîne Enzo et Quentin à ne pas y aller également. Elle leur propose de se cacher dans un débarras réservé au personnel. Aspirée dans le fond de la malle, elle est extrêmement joyeuse à l'idée de découvrir un nouveau monde.   |
| <b>Quentin</b> | Ami de la colo de Samia et Enzo    | Il est très curieux. Il aime l'aventure comme Enzo et Samia. Il accepte facilement de partir en mission spéciale avec eux. C'est lui qui découvre et ouvre la malle. Il est, comme ses amis, surpris par un phénomène étrange. Il se sent tout drôle. Il est hypnotisé ! Aspiré dans le fond de la malle, il est très heureux d'être dans un nouveau monde à explorer. |
| <b>Francis</b> | Animateur                          | Francis anime l'après-midi à la colo avec une activité basket.   |



# 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, un verbe d'action et l'expression d'une émotion dans le tableau suivant.

|                     |              |
|---------------------|--------------|
| Aider               | Admiration   |
| Analyser            | Agitation    |
| Chercher de l'aide  | Appréhension |
| Déduire             | Chagrin      |
| Être médusé         | Colère       |
| Être stupéfait      | Dégoût       |
| Être tétanisé       | Ennui        |
| Étudier             | Étonnement   |
| Exprimer            | Excitation   |
| Interpréter         | Extase       |
| Partager            | Frayeur      |
| Porter              | Joie         |
| Questionner         | Peur         |
| Rassurer            | Rage         |
| Réconforter         | Rêverie      |
| Réfléchir           | Stupeur      |
| Répartir les tâches | Surprise     |
| Scruter             | Terreur      |
| Se cacher           | Tristesse    |
| S'écouter           |              |

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 personnages vont évoluer dans ce nouveau monde et quelles nombreuses découvertes ils vont pouvoir y faire** ».

**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'histoire amène les jeunes dans un autre monde, futur ou passé. Cela peut permettre à l'animateur de leur proposer d'inventer un langage représentant de nouveaux objets ou animaux. Le jeu peut se faire en s'amusant à combiner des mots connus et à mélanger les univers (faune, flore, technologie...).

### Exemples

- Un crocophone : crocodile haut-parleur
  - Une TVmachine : appareil qui diffuse des émissions de télé et propose des programmes de lavage
  - Un smartdressing : dressing de poche inclus dans un smartphone
  - Un fougérateur : fougère réfrigérateur
  - Un chactus : chat cactus
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.
10. L'animateur valide ce texte avec les jeunes 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.

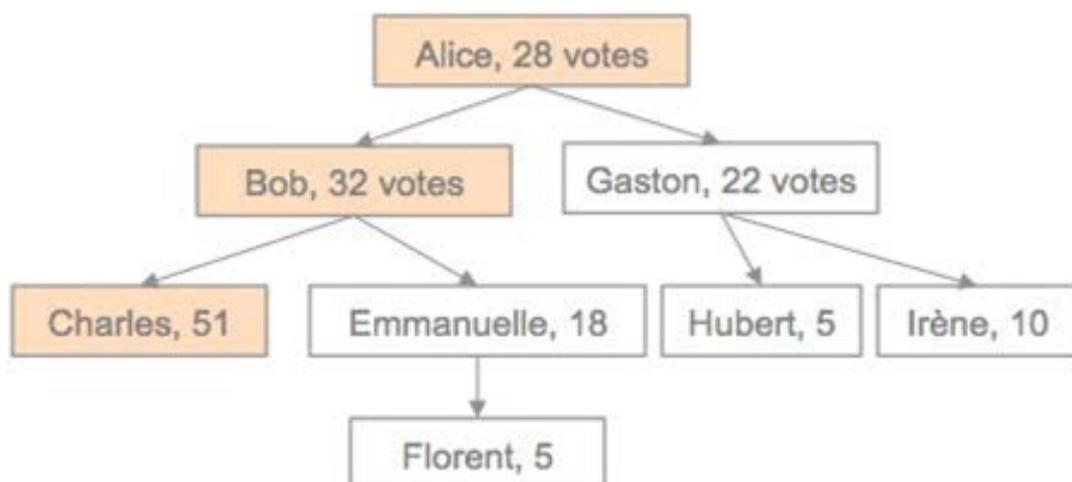


Schéma de l'Arbre à Histoires