



# FICHE PÉDAGOGIQUE

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

1



## UNE COLO DE RÊVE

### 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.**
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 ?



## FICHE PÉDAGOGIQUE

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

2

- 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>Fatima</b>	Amie de la colo de Pierre et Yann	Fatima prend son petit-déjeuner à la colo sous une tente en compagnie de Pierre et Yann. Elle est fatiguée. Elle a de grands yeux marron qui brillent d'intelligence et une frange noir un peu longue, noire comme les plumes d'un geai. Elle a du caractère. Elle n'apprécie pas l'attitude d'Hector et convainc Yann de ne pas réagir. Elle se positionne comme responsable de l'équipe et propose de réfléchir au projet de la colo de leurs rêves. Elle lance l'idée d'une après-midi rafting.
<b>Pierre</b>	Ami de la colo de Fatima et Yann	Pierre est très réveillé et parle énormément au petit-déjeuner. Ses yeux sont bridés et pétillants. Il ignore Hector. Il fait spontanément part à ses amis de son envie d'avoir des frites à tous les repas.
<b>Yann</b>	Ami de la colo de Fatima et Pierre	Il apprécie Fatima pour son caractère déterminé et pense que Pierre est un « moulin à paroles ». Il très enthousiaste en découvrant le thème du concours et a immédiatement une idée. Il ne supporte pas Hector et aimerait lui clouer le bec en gagnant le concours.
<b>Hector</b>	Ennemi de Yann, Fatima et Pierre	Il est provocateur. Il insulte Yann, Fatima et Pierre.
<b>Pauline</b>	Directrice de de la colo	Elle lance le concours de l'été « Imaginer une colo de rêve ». Elle précise qu'ils doivent tout inventer et organiser. Elle leur demande d'être bienveillants et de travailler en équipe.



## 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 et dans le tableau suivant deux verbes d'action et deux thématiques à faire figurer dans le projet.

Verbes	Thématiques (caractéristiques de la colo)
Analyser Budgéter Communiquer Convaincre Débattre Dialoguer Dissuader Evaluer Finaliser Gérer Observer Organiser Partager Persuader Planifier Rechercher Réfléchir Répartir Représenter Reproduire S'arranger Schématiser S'écouter	<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, équitation, foot, 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> Mer, campagne, désert, forêt, montagne, pays, 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 jeune à jouer le rôle de son personnage avec les verbes et les thématiques 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 définir en équipe un projet de colo idéale et de le présenter pour le concours** ».

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.



# FICHE PÉDAGOGIQUE

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

4

6. Ce jeu théâtral peut être recommencé pour compléter l'histoire par étape.
7. L'animateur peut proposer aussi de réfléchir au format que les jeunes de l'histoire vont choisir pour présenter leur projet : vidéo, type reportage, histoire, journal de bord, bande-dessinée, guide... Vous répondrez ainsi à la consigne de la directrice Pauline qui dit « *Vous présenterez ensuite votre projet à tout le monde, de la manière la plus claire possible* ».
8. Vous pouvez en préparation de l'animation consulter les ressources suivantes :
  - Les colos en 2017 – La JPA <https://vimeo.com/239994877> ;
  - Partir en Colo avec Ecole ouverte – La JPA <https://vimeo.com/199659770>;
  - 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.
10. 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.
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.

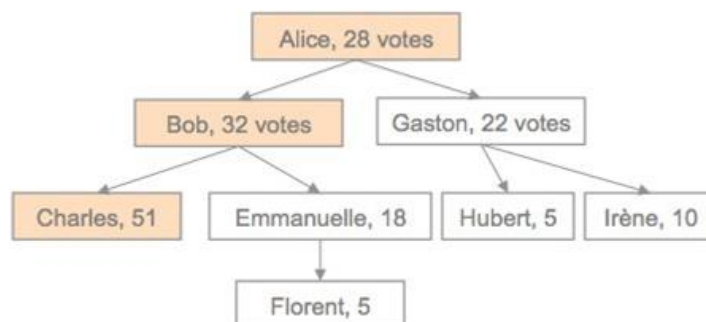


Schéma de l'Arbre à Histoires