



FICHE PÉDAGOGIQUE

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

1



UNE RENCONTRE GALACTIQUE

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

Élia	Une petite fille Terrienne En équipe avec Rodo'k	Elle est impatiente et un peu anxieuse mais aussi accueillante et enthousiaste. Elle est très contente de faire la connaissance d'un Alphien, de découvrir une autre façon de vivre. Elle a hâte de partager sa culture, ce qu'elle fait, ce qu'elle sait, ce qu'elle aime ou non. Elle s'étonne des différences qu'il y a entre elle et Rodo'k.
Rodo'k	Un petit garçon Alphien En équipe avec Élia	Il est très gentil, rêveur. Il est heureux de venir sur la Terre. Il parle français avec un léger accent. Il joue de la musique sur un K'labisto. Il l'a amené avec lui. Il commence à échanger avec Élia sur la musique. Ils découvrent ensemble les similitudes et les différences entre la Terre et la planète Alpha 22b.
Les animateurs	Des animateurs Terriens	Ils travaillent au centre de loisirs. Ils expliquent aux enfants Terriens qu'ils vont préparer une fête de bienvenue avec les enfants Alphiens. L'organisation se fait par groupe de 2 ou 3 enfants Alphiens et Terriens.
Les autres enfants	Des enfants Terriens et des enfants Alphiens	Ils sont tous au centre de loisirs. Ils doivent avec Élia et Rodo'k organiser ensemble une fête de bienvenue. Ils vont imaginer par équipe de 2 ou 3 les différentes activités pour la fête. Par ces activités, c'est l'occasion pour les enfants Alphiens et Terriens d'échanger et d'apprendre à se connaître.



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 Alphien ou un Terrien, puis dans le tableau suivant deux verbes d'action pour échanger, partager, communiquer avec d'autres personnages, 2 mots dans la colonne « émotions, sentiments, sensations » et un pôle d'activités.

Verbes d'action	Émotions, sentiments, sensations	Pôles d'activités
Analyser Anticiper Choisir Communiquer Convaincre Découvrir Discuter Échanger Être d'accord Expérimenter Imaginer Informer Observer Partager des idées Réfléchir Réunir S'écouter S'entendre S'informer Se préparer Se renseigner S'organiser	Adhésion Admiration Appréhension Colère Confiance Curiosité Dégoût Désir Engouement Envie Étonnement Excitation Goût Incompréhension Jalousie Joie Moquerie Peur Rejet Rire Surprise Tristesse	<ul style="list-style-type: none"> • Pôle Spectacle Concert, chant, musique, danse, mixage, son, lumière, chorégraphie, cirque, décor, animation, présentation... • Pôle Image Écrire un scénario, se filmer, se photographier, faire des dessins, créer des œuvres artistiques, monter une exposition... • Pôle Sport Course de relais, tir à l'arc, parcours d'obstacles, jonglage... • Pôle Gastronomie Cuisiner, trouver une recette, faire un buffet ou un goûter, organiser une dégustation de produits Terriens et Alphiens...

5. L'animateur invite ensuite chaque enfant à jouer le rôle de son personnage avec les verbes, les mots et le pôle d'activités 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 faire connaissance entre Terriens et Alphiens et de partager vos cultures pour pouvoir construire ensemble une activité** ».



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 le vocabulaire Alphien : objets, faune, flore... Par exemple, le k'labisto est un instrument de musique Alphien.
Il est également intéressant de leur proposer de décrire l'Alphien Rodo'k ou d'autres Alphiens dans un texte ou en image (dessin, photo, collage...). Exemples de fiches d'activités pour dessiner ou fabriquer en 3D des extraterrestres :
 - <https://www.jdanimation.fr/fiche/dessiner-robots-et-extraterrestres> ;
 - <https://www.jdanimation.fr/fiche/fabriquer-robots-et-extraterrestres-en-3d>.
8. L'écriture se fait ensuite en groupe et éventuellement en dictant l'histoire à l'animateur.
9. 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.
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.

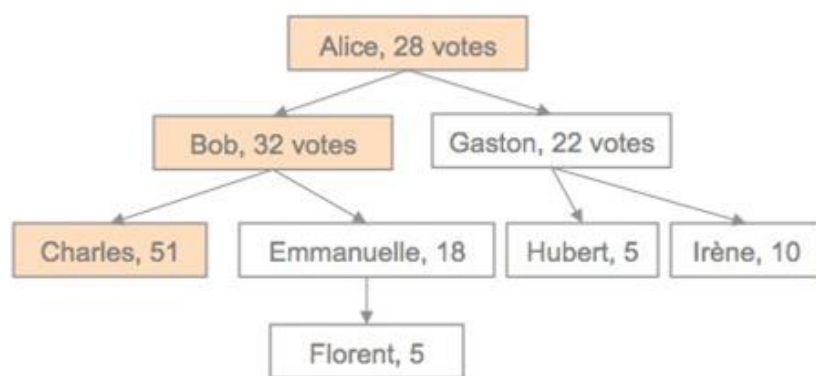


Schéma de l'Arbre à Histoires