



FICHE PÉDAGOGIQUE

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

1



LE SORCIER MALÉFIQUE

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

Leila	Amie de Félicie et de Marc au centre de loisirs	Elle est intrépide et très gentille. Elle veut prouver son courage et casse la branche.
Félicie	Amie de Leila et de Marc au centre de loisirs	Elle est sérieuse, prudente et sage. Elle explique à ses camarades ce que signifie la phrase inscrite dans l'arbre. Elle s'est bien renseignée.
Marc	Ami de Leila et de Félicie au centre de loisirs	Il est sceptique. Il ne croit pas du tout ce que dit Félicie. Il pense que l'inscription n'est pas une prophétie. Il n'hésite pas à casser une branche pour s'amuser.
Golgur	Sorcier Maléfique Grand mage	Il est emprisonné dans l'arbre magique. Une fois libéré, il veut répandre la terreur sur le monde.

4. L'animateur demande aux enfants de choisir un personnage et deux verbes d'action dans chaque colonne.

Choisir Convaincre Discuter Échanger Être d'accord Imaginer Partager des idées Réfléchir S'écouter S'entendre	Construire Escalader Fabriquer Faire la courte échelle Gravir Grimper Hisser Inventer un outil Monter Se porter
--	--



FICHE PÉDAGOGIQUE

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

3

5. L'animateur invite ensuite chaque enfant à jouer le rôle de son personnage avec les verbes 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 voir comment les trois personnages vont ensemble ou avec l'aide des autres enfants pouvoir relever le défi pour vaincre Golgur. »
6. Ce jeu théâtral peut être recommencé pour compléter l'histoire par étape.
7. L'écriture se fait ensuite en groupe et éventuellement en dictant l'histoire à l'animateur.
8. 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.
9. 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.

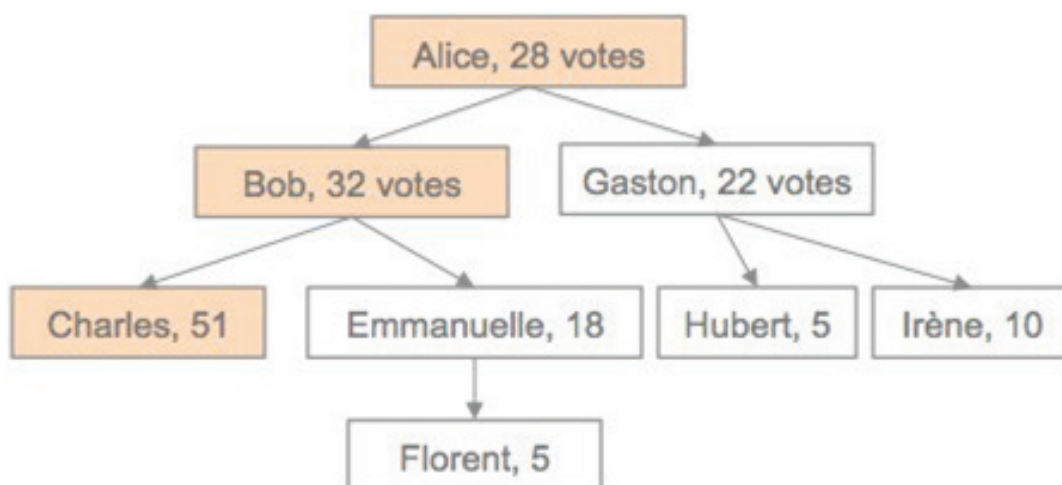


Schéma de l'Arbre à Histoires