



Histoire interactive

Aspects pédagogiques : Géométrie, couleurs, vocabulaire, découpage syllabique, improvisation, imagination, expression orale.

Groupes d'âge visés : groupe de 4 à 20 jeunes de 4 à 8 ans.

Durée : 45 à 60 min.

Mise en contexte et description :

Cette activité vise à amener les jeunes à débloquer des images pour pouvoir créer une histoire interactive. Pour cela, ils devront procéder à deux étapes au préalable: faire des formes géométriques en respectant un code couleur et former des mots découpés en syllabes (avec images).

Matériel requis :

- Rectangles (languettes) de couleurs
- Images coupées en syllabes
- Images non coupées (voir annexes)
- Sac
- Fiches d'équipes (voir annexes)

Préparation préalable

Imprimer et découper les images et les rectangles si c'est la première fois que vous faites l'activité. Tout plastifier pour que ce soit plus durable.



Déroulement de l'activité

Amorce (durée: 5 min.)

Matériel : Aucun

Description:

- Demander aux jeunes:
 1. Est-ce que vous aimez les histoires?
 2. Est-ce que vous avez déjà inventé une histoire?
 3. Est-ce que vous aimeriez qu'on invente une histoire tous ensemble aujourd'hui?
 - Leur expliquer que le but de cette activité va être de créer une histoire tous ensemble.
 - Expliquer aux jeunes que l'activité est divisée en trois étapes et qu'il faut bien faire chacune d'elle pour accéder à la prochaine.
-

Partie 1 (durée: 10 min.)

Matériel:

- Les rectangles de couleurs
- Les fiches d'équipes

Description:

- Mettre les rectangles de couleurs au milieu de la pièce le plus en désordre possible.
- Faire quatre équipes avec un chef (moniteur-trice) par équipe qui prendra une fiche d'équipe.
- Les chefs, en suivant les indications sur leurs fiches, doivent dire combien de rectangles de la bonne couleur les jeunes doivent aller chercher au centre.
- Une fois les rectangles rapportés, les jeunes doivent faire la forme géométrique dictée par le chef avec les rectangles.
- Une fois toutes les formes faites, la première étape est validée et les jeunes débloquent les images découpées en syllabes.



Partie 2 (durée: 10 min.)

Matériel:

- Images découpées en syllabes (8 paquets = 8 thèmes)

Description:

- Demander aux jeunes s'ils savent ce qu'est une syllabe.
- Prendre un exemple avec le mot coccinelle: Combien y a-t-il de syllabes dans ce mot? Tout le monde tape dans les mains pour compter le nombre de syllabes: coc-ci-nelle. Il y a trois syllabes donc l'image coccinelle serait découpée en trois morceaux.
- Distribuer deux paquets d'images (deux thèmes) découpées par équipe et demander aux chefs d'équipes de bien mélanger tous les morceaux.
- Les équipes doivent former des images en se fiant aux syllabes et aux morceaux d'images (comme un casse-tête).
- Lorsqu'une équipe a terminé, lui demander de regrouper ces images en deux thèmes. Il y a 8 thèmes en tout: les lieux, les métiers, les couleurs, les animaux, les fruits et légumes, les objets, les actions, les moyens de transport.
- A la fin, demander à chaque groupe d'énumérer les 2 thèmes trouvés.
- Une fois toutes les images reconstituées et les thèmes trouvés, la deuxième étape est validée et les jeunes débloquent les images entières pour faire leur histoire.

Partie 3 (durée: 15-20 min.)

Matériel:

- Images non coupées dans un sac

Description:

- Faire piger une image à un jeune. Il doit débiter une histoire en lien avec celle-ci. Si les jeunes ne sont pas à l'aise, proposer de débiter l'histoire pour montrer l'exemple.
- Une fois l'histoire débiter, faire piger une image par jeune pour faire avancer l'histoire.
- Ne pas hésiter à varier la procédure : faire piger deux images et faire un vote avec le groupe pour décider avec quelle image poursuivre.
- Si un jeune n'a pas d'idée, il peut demander à des amis de l'aider.
- Lorsqu'une dizaine d'images ont été pigées, commencer à penser à terminer l'histoire. Si l'histoire s'y prête, dire à un jeune qu'il va piger la dernière image et qu'il doit donc trouver la fin de l'histoire; sinon demander à 2 ou 3 jeunes de venir piger une image et de se concerter pendant 30 secondes pour trouver une chute à l'histoire (par exemple).
- Demander aux jeunes de trouver un titre à leur histoire.
- Selon le temps qu'il reste et l'enthousiasme des enfants, faire une deuxième histoire.



Retour (durée: 7 min.)

Matériel : Aucun

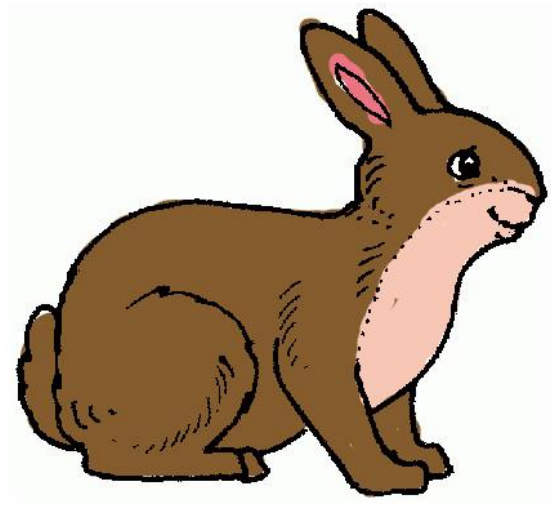
Description:

- Expliquer aux jeunes qu'il est possible d'inventer toutes les histoires possibles, il suffit d'utiliser son imagination. L'imagination et l'improvisation se travaillent. C'est important de s'exercer à cela car c'est très utile dans la vie.

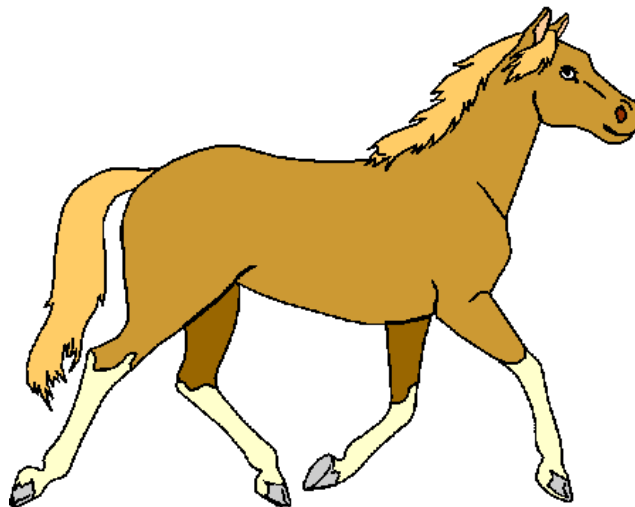
Variation(s) :

- Pour la version adaptée aux plus grands, voir l'activité *Improvisation*.
- Pour des groupes de 8 ans, les deux activités, *Histoire interactive* et *Improvisation*, peuvent être associées de manière à rendre plus difficile l'activité, sans pour autant mettre les jeunes avec plus de besoins en échec.
- Par exemple: pour la partie 2, donner les images aux jeunes, puis ensuite (comme ils seront rapides), leur donner quelques anagrammes de l'activité *Improvisation* (2 à 5 par équipe en fonction de leur rapidité).

Annexes



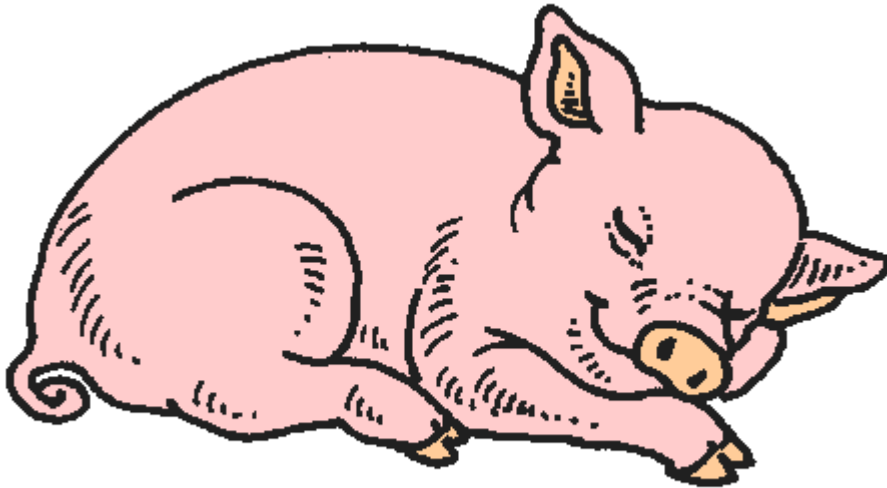
LAPIN



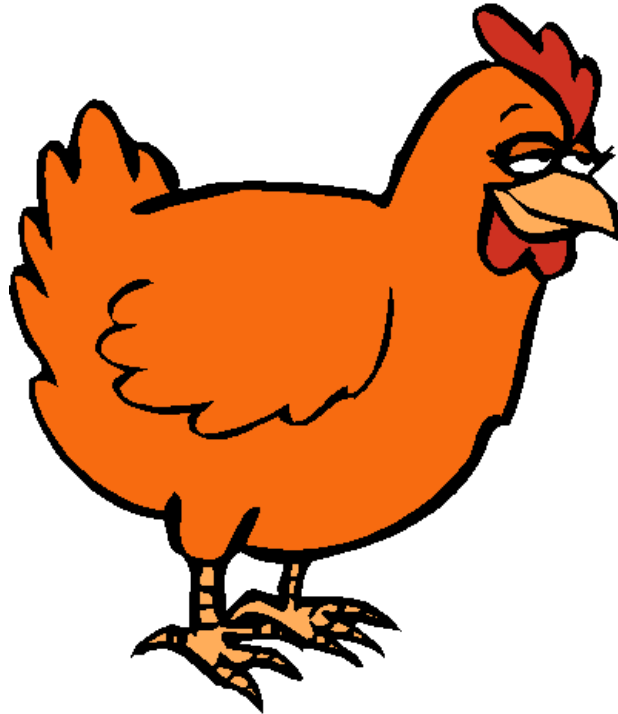
CHEVAL



CASTOR



COCHON



POULE





COURIR



DESCENDRE



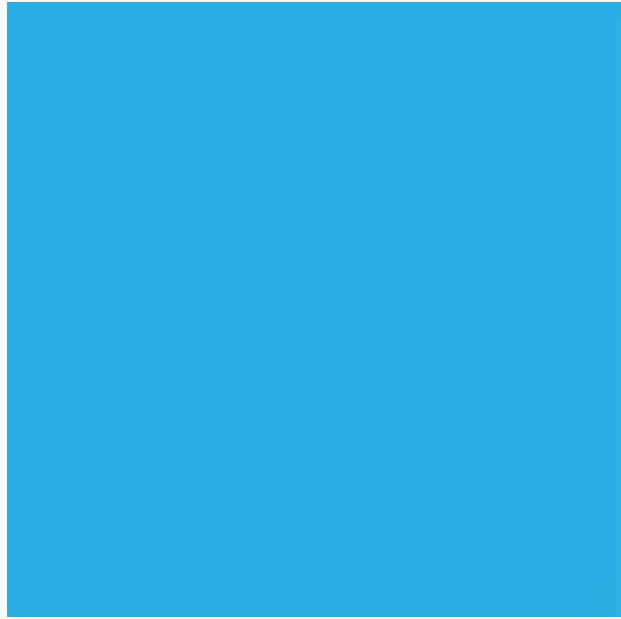
MONTER



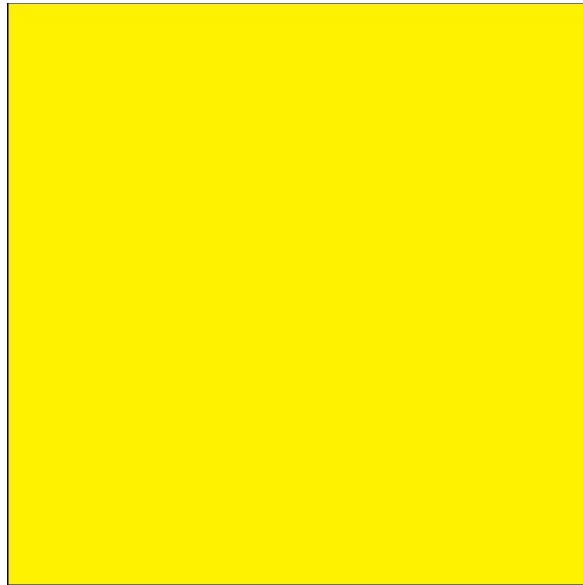
RIRE



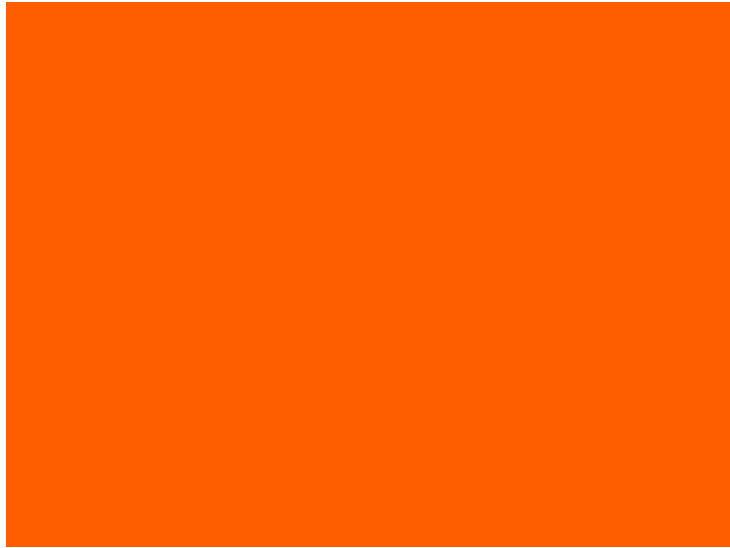
SAUTER



BLEU



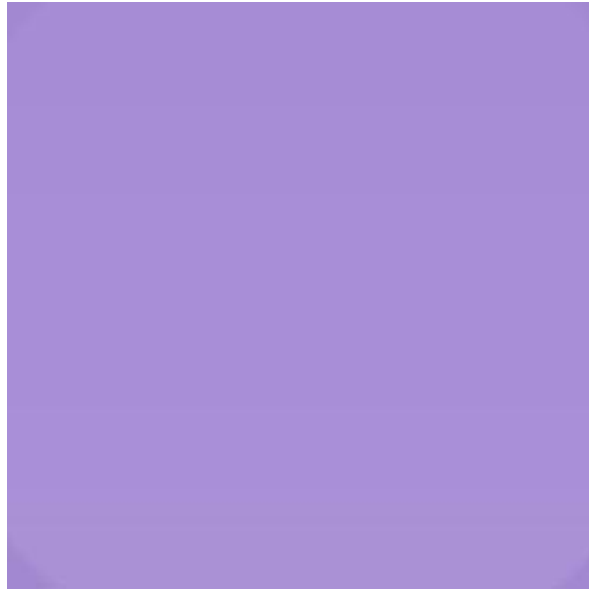
JAUNE



ORANGE



ROUGE



VIOLET



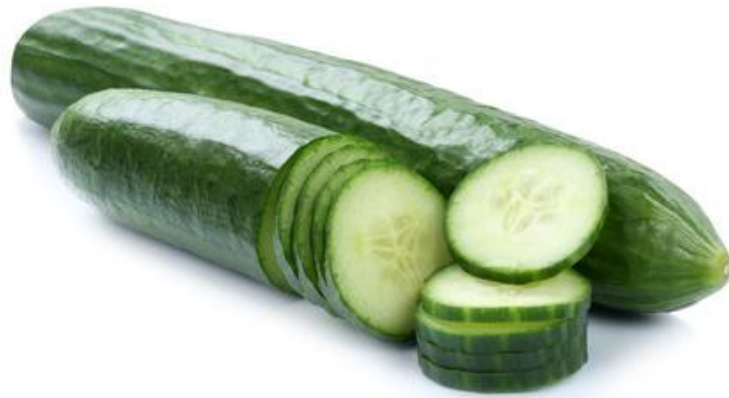
BANANE



BROCOLIS



CERISE



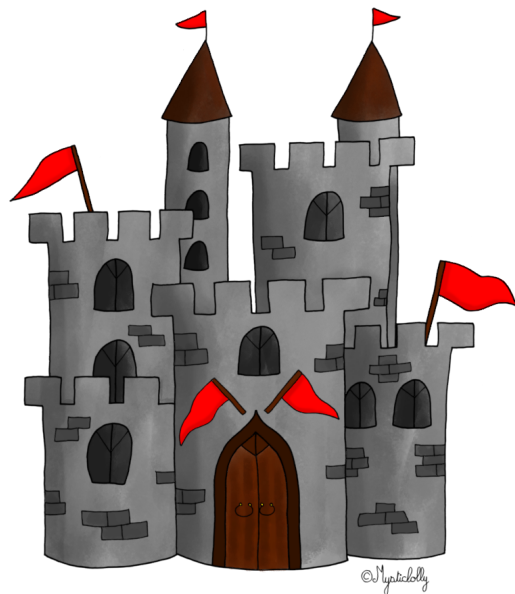
CONCOMBRE



POMME



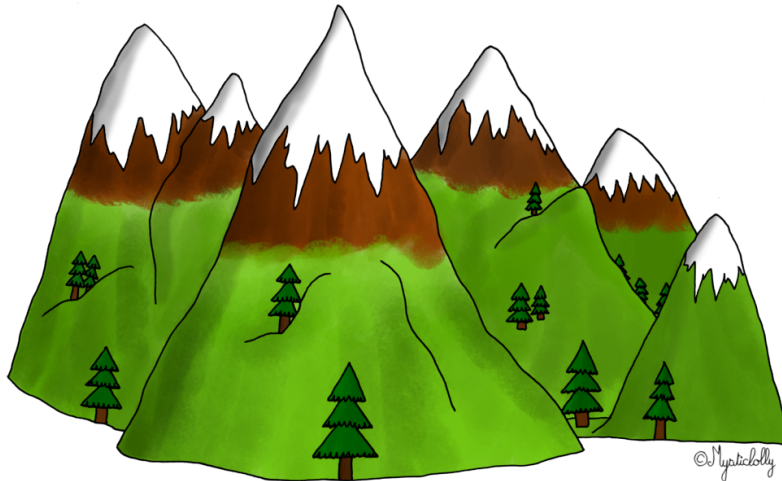
CAMPAGNE



CHÂTEAU



MAISON



MONTAGNE



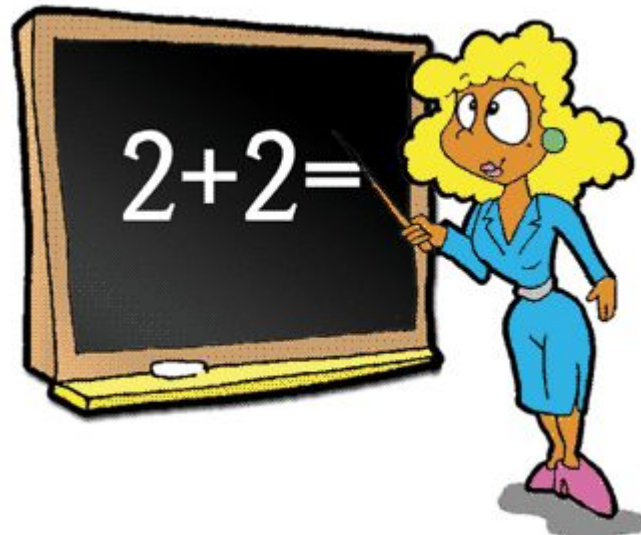
Illustration: Manuel Trahard

creavea.com

ÉCOLE



CUISINIER



ENSEIGNANTE



POLICIÈRE



POMPIER



REINE



CRAYON



ORDINATEUR



SOULIERS



TÉLÉPHONE



VERRE



AVION



BATEAU



BICYCLETTE



CAMION



VOITURE



<p>Équipe 1</p> <p>A) 3 roses – triangle B) 4 jaunes – losange C) 6 bleus – rectangle D) 4 oranges – carré</p>	<p>Équipe 1</p> <p>A) 4 bleus – parallélogramme B) 6 roses – hexagone C) 5 jaunes – trapèze</p>
<p>Équipe 2</p> <p>A) 4 roses – carré B) 3 jaunes – triangle C) 4 bleus – losange D) 6 oranges – rectangle</p>	<p>Équipe 2</p> <p>A) 6 bleus – hexagone B) 5 roses – trapèze C) 4 oranges – parallélogramme</p>
<p>Équipe 3</p> <p>A) 6 roses – rectangle B) 4 jaunes – carré C) 3 bleus – triangle D) 4 oranges – losange</p>	<p>Équipe 3</p> <p>A) 5 bleus – trapèze B) 4 jaunes – parallélogramme C) 6 oranges – hexagone</p>
<p>Équipe 4</p>	<p>Équipe 4</p>



- A) 4 roses – losange
- B) 6 jaunes – rectangle
- C) 4 bleus – carré
- D) 3 oranges – triangle

- A) 4 roses – parallélogramme
- B) 6 jaunes – hexagone
- C) 5 oranges – trapèze