

Comme dans un spectacle, découvre un à un les objets qui entrent en scène en déroulant le tissu. Écoute l'histoire puis invente la suite.

## COMPÉTENCES

### Écouter

Manifester sa compréhension d'un message entendu dont l'intention est de donner du plaisir/susciter des émotions en imaginant une suite cohérente à un récit.

### Parler

#### Produire/élaborer un message

Prendre la parole pour donner du plaisir/susciter des émotions.

#### Interagir avec autrui

Prendre la parole dans un groupe

## SAVOIR

Support de communication.

## SAVOIR-FAIRE

### Ecouter

- Émettre des hypothèses d'anticipation et d'interprétation puis les vérifier.
- Appliquer des règles d'écoute selon la situation de communication.

### Parler

- Construire sa prise de parole spontanée ou préparée.
- Organiser un message selon une structure textuelle dominante en fonction de la situation de communication.



## MATÉRIEL



- Tissus (env. 100x30cm)



## L'ACTIVITÉ

- 1- Enrouler quelques éléments naturels, à l'intérieur d'un tissu de manière à pouvoir les dérouler les uns après les autres.
- 2- Préparer une histoire. chaque élément représentant un personnage, un objet...
- 3- La classe s'assied en cercle. L'enseignant fait apparaître le premier élément et commence son histoire; l'élément en vue y joue le rôle principal (ex: "il était une fois une jolie fleur des bois qui se promenait ...")  
À chaque nouvelle étape de l'histoire, un nouvel objet devient visible et entre en scène. L'enseignant peut solliciter les enfants en leur posant des questions, ils peuvent imaginer les étapes intermédiaires; L'histoire se termine lorsque le tissu est complètement déroulé.
- 4- Poser des questions pour s'assurer que chacun comprenne bien.
- 5- Les enfants forment des groupes, et ensemble vont imaginer la suite de l'histoire en prenant soin qu'elle ait un début et une fin plausible et à ce qu'elle soit captivante.
- 6- Présenter l'histoire aux autres groupes. Pendant que les enfants racontent, l'enseignant observe la capacité de continuer une histoire en y intégrant les éléments déjà mentionnés, et en gardant une cohérence.
- 7- La classe donne un retour sur les histoires inventées.

## LES + PÉDA ☆

Quelques idées de structures d'histoires:

- Un conte pour apprendre les jours de la semaine (ex : le lundi le hérisson mange des escargots, le mardi une feuille, le mercredi, une noisette...)
- Un voyage, une aventure (ex: ce que vit la graine qui s'est envolée de la fleur de pissenlit)
- Une quête (ex: La forêt a perdu ses couleurs...)
- Jouer avec des objets connus et d'autres qui créent la surprise, le suspens.

## ET ENSUITE ← ← ← ← ←

- Chaque enfant reçoit un élément, un objet de l'histoire et se range par ordre chronologique avec les autres enfants en fonction de son arrivée dans l'histoire.
- Les enfants jouent librement avec les éléments de l'histoire.
- En classe, dessiner l'histoire.