


## L'HISTOIRE SANS FIN

<b>Compétences travaillées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Communiquer avec les adultes et les autres enfants.</li><li>• Repérer les éléments-clés d'une histoire.</li><li>• Apprendre à classer des éléments.</li><li>• Développer la compréhension de la structure d'un récit à partir de ses éléments-clés.</li><li>• Découvrir et mémoriser des mots courants.</li><li>• Développer la compréhension d'une histoire écoutée.</li><li>• Développer sa concentration et mémorisation.</li></ul>
<b>Matériel</b>	 Ma Fabrique à Histoires - <i>Les Histoires de Suzanne &amp; Gaston</i>

## ● PARTIE 1 - ÉCOUTE PARTIELLE D'UNE HISTOIRE

Individuel ou petit groupe

Découverte

10 min

**1** Introduction de la séance.

- « Nous allons écouter une partie de l'histoire, puis ce sera à vous d'inventer la suite, en vous inspirant de ce qui s'est déjà déroulé. »
- « Vous pourrez ensuite partager votre invention avec les autres. »
- « Nous allons écouter l'histoire décomposée en différents chapitres. C'est-à-dire que l'histoire est découpée en plusieurs parties, et un nom a été donné à chacune d'entre elles. »

**2** Création et écoute d'une histoire.

- En sélectionnant l'album Les Histoires de Suzanne & Gaston, vous créez une histoire, (en veillant à ce qu'elle possède un Kit École).

→ Pour une écoute optimale, la Fabrique peut être branchée sur une enceinte.

**3** Une fois la moitié des chapitres écoutée, mettre l'histoire en pause.

- En sélectionnant l'album Les Histoires de Suzanne & Gaston, vous créez une histoire, (en veillant à ce qu'elle possède un Kit École).

→ Vous pouvez estimer en amont à quel chapitre mettre l'histoire en pause, grâce à la barre de progression visible sur l'écran.

→ N'oubliez pas de mémoriser le numéro du chapitre où l'histoire a été mise en pause pour finaliser l'écoute de l'histoire à la fin de l'activité.



## • PARTIE 2 - INVENTION ET RESTITUTION

Individuel ou petit groupe

Réinvestissement

15 min

### 1 Réflexion individuelle des enfants autour de la suite possible de l'histoire.

→ Les enfants peuvent s'aider de supports pour inventer la suite de leur histoire, selon leur profil : cartes, dessin, texte écrit, mots-clés, etc.

### 2 Restitution à l'oral des inventions des enfants.

- Les enfants racontent leurs histoires les uns après les autres.
- Vous pouvez également inciter les enfants à mettre en scène leurs discours et leur donner des conseils sur le ton, la gestuelle, etc.

## • PARTIE 3 - COMPARAISON DES HISTOIRES [POUR ALLER PLUS LOIN]

Individuel ou petit groupe

Réinvestissement

10 min

### 1 Sélection de l'une des inventions avec les enfants.

- « Compte tenu du début de l'histoire que nous avons écouté, selon vous, quelle invention semble la plus probable ? ».
- Vous pouvez aider les enfants à sélectionner la suite de l'histoire qui semble la plus cohérente avec les premiers chapitres écoutés.
- Vous expliquez la suite de l'exercice aux enfants : « Nous allons écouter la suite de l'histoire sur Ma Fabrique à Histoires. Écoutez bien, parce qu'à la fin, on comparera votre invention avec la vraie suite de l'histoire ».

### 2 Écoute de la suite de l'histoire.

- Vous relancez directement le chapitre où l'histoire avait précédemment été mise en pause.

### 3 Comparaison des deux fins possibles.

- Vous aidez les enfants à résumer l'histoire complète Lunii.
- Vous proposez aux enfants de rappeler la fin de l'histoire inventée.
- Vous aidez les enfants à comparer ces deux fins possibles.
- Vous pouvez donner la parole aux enfants tour à tour.



Selon le niveau des enfants, il est possible de restituer la suite de l'histoire de différentes façons :

Mode de restitution	Déroulé de l'activité
Restitution écrite	<ul style="list-style-type: none"><li>● Rédiger la suite de l'histoire inventée sur papier,</li><li>● Vous pouvez réaliser les étapes 2 et 3 en différé, en ramassant les « copies ».</li></ul>
Restitution par le dessin	<ul style="list-style-type: none"><li>● Dessiner la suite de l'histoire, en plusieurs saynètes, de préférence.</li></ul>
Aide à l'inventivité	Pour aider les enfants en manque d'inspiration, mise à disposition des vignettes de plusieurs bandes-dessinées, des planches de loto sonore ou des cartes des choix.



# PARALLÈLE AVEC LES PROGRAMMES OFFICIELS

## ACTIVITÉ 12

🕒 35 min / 3 parties

## L'HISTOIRE SANS FIN

<p>Compétences du cycle 1, issues du Bulletin Officiel de 2015</p>	<p><b>MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• [1.1.Oral] Oser entrer en communication.</li><li>• [1.1.Oral] Échanger et réfléchir avec les autres.</li><li>• [1.1.Oral] Comprendre et apprendre.</li></ul> <p><b>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• [3.1.2.Univers sonore] Affiner son écoute.</li></ul> <p><b>EXPLORER LE MONDE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• [5.1.1.Se repérer dans le temps] Sensibiliser à la notion de durée.</li><li>• [5.1.1.Se repérer dans le temps] Consolider la notion de chronologie.</li></ul>
<p>Compétences du cycle 2, issues du Bulletin Officiel de 2019</p>	<p><b>FRANÇAIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• [Comprendre et s'exprimer à l'oral] Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.</li><li>• [Comprendre et s'exprimer à l'oral] Participer à des échanges dans des situations diversifiées.</li><li>• [Comprendre et s'exprimer à l'oral] Dire pour être entendu et compris.</li></ul> <p><b>QUESTIONNER LE MONDE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• [Pratiquer des langues] Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question.</li><li>• [Pratiquer des langues] Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux).</li></ul>

