



COMPOSE TON HISTOIRE !

Compétences travaillées	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer avec les adultes et les autres enfants. • Expliquer à l'adulte les actions réalisées à l'aide de mots-clés. • Découvrir le fonctionnement d'une arborescence et les contraintes qui en découlent. • Apprendre à classer des éléments. • Découvrir le vocabulaire associé à la création d'histoires (album, histoire, choix, chemin, arbre des choix). • Repérer les éléments-clés d'une histoire. • Développer la compréhension d'une histoire écoutée. • Développer sa concentration et mémorisation. • Développer la manipulation autonome d'un objet numérique.
Matériel	 Ma Fabrique à Histoires  Cartes & Grille des catégories Télécharger l'album Douce Nuit sur la Fabrique

• PARTIE 1 - RÉFLÉCHIR AUTOUR DE LA STRUCTURE D'UNE HISTOIRE

Classe entière ou petit groupe

Découverte

10 min

1 Introduction de la séance.

- « On va découvrir comment fabriquer une histoire sur Ma Fabrique à Histoires. »

2 Réflexion autour de la structure d'un récit avec les enfants.

- « Selon vous, quels sont les éléments-clés pour construire une histoire ? »
- Il est conseillé de guider les enfants, pour obtenir à minima les réponses suivantes : héros, lieu, compagnon, objets ou des intitulés qui s'en approchent. Vous notez et/ou illustrez les propositions au tableau.
- Parmi les propositions du tableau, vous pouvez entourer les 4 notions principales (héros, lieu, compagnon, objet) et ainsi expliquer le lien avec la Fabrique : « Ce sont justement ces 4 éléments qu'il faut choisir, tour à tour, pour construire une histoire sur Ma Fabrique à Histoires. »



● PARTIE 2 - PRÉSENTER LA CONSTRUCTION D'HISTOIRES SUR LA FABRIQUE

Classe entière ou petit groupe

Découverte

10 min

1 Présentation du fonctionnement (par système de choix) de la Fabrique.

Vous expliquez à haute voix les différentes étapes à réaliser :

1. Le choix de l'**ALBUM** : « Lorsqu'on tourne la grosse molette, on peut faire défiler les différents albums qu'il est possible d'écouter. Notons bien qu'un album est constitué de plusieurs histoires à composer. Une fois qu'on a choisi l'album, on valide notre choix en appuyant sur OK. »
2. Le choix des **ÉLÉMENTS-CLÉS de l'HISTOIRE** : « Une fois qu'on a choisi l'album, pour qu'une histoire se déclenche, il faut préciser les éléments qu'on a envie de voir apparaître dans l'histoire. Rappelez-vous, il va falloir indiquer 4 éléments. Par quoi on commence ? Le « héros ».

2 Synthèse du travail effectué.

- Vous dessinez alors La Grille des Catégories au tableau : elle présente 4 colonnes, une par catégorie (héros, lieu, compagnon, objet).
- Les enfants peuvent nommer chacune des colonnes et ainsi retrouver le nom des 4 types de choix à effectuer.

● PARTIE 3 - CRÉATION D'UNE HISTOIRE AUDIO

Classe entière ou petit groupe

Réinvestissement

10 min

1 Présentation de l'album Les Histoires de Suzanne & Gaston et introduction des cartes correspondantes.

- « On va remplir les cases du tableau, et ainsi construire une des histoires de l'album Les Histoires de Suzanne & Gaston. Ce sont deux héros à qui il arrive plein d'aventures différentes. »
 - Les cartes sont positionnées à la vue de tous : « Voici les cartes de l'album : chacun des éléments à choisir possède sa propre carte. On va donc construire une histoire sur la Fabrique, et positionner les cartes des éléments que nous choisirons au tableau. »
- À titre d'exemple, vous pouvez illustrer vos propos en positionnant une ou deux cartes dans le tableau (héros, lieu...) : « Par exemple, je construis mon histoire avec Suzanne, la forêt, etc. ».
- Pour aider les enfants, nous avons créé un liseret de couleur sur chaque carte, qui indique sa catégorie : avant de créer l'histoire sur le boîtier, vous pouvez leur suggérer de classer les cartes par couleur.



2 Construction d'une histoire sur la Fabrique.

1. Un enfant est invité à créer une histoire sur la Fabrique : aujourd'hui, il sera le maître des histoires. D'autres enfants sont désignés pour trouver et positionner successivement au tableau les cartes des 4 éléments choisis.
2. Une fois l'histoire construite, vous invitez l'enfant, qui manipule la Fabrique, à mettre l'histoire en pause.

3 Analyse de la combinaison réalisée par les enfants.

- Vous introduisez la notion de **COMBINAISONS** : « Pour construire une histoire, il faut donc créer une combinaison de choix. Aujourd'hui, nous avons créé ensemble une des combinaisons possibles, mais il en existe plein d'autres. Et lorsque toutes ces combinaisons sont mises ensemble, elles forment l'**ARBRE DES CHOIX**. »
 - Vous pouvez conclure l'activité en demandant aux enfants de réexpliquer les différentes étapes.
- N'hésitez pas à préciser que la découverte de l'Arbre des Choix fera l'objet d'une autre séance.

4 Écoute de l'histoire précédemment créée.

- Le maître des histoires relance l'histoire. Ainsi la classe peut s'assurer que tous les éléments-clés y figurent.
- La Fabrique se met automatiquement en veille au bout de 5 minutes. Si tel est le cas, vous pouvez proposer à l'enfant de reconstruire l'histoire en autonomie.
- Puis, pour aller plus loin, les enfants peuvent proposer un titre pour cette histoire.
- Pour une écoute optimale, la Fabrique peut être branchée sur une enceinte.



PARALLÈLE AVEC LES PROGRAMMES OFFICIELS

ACTIVITÉ 2

🕒 25 min / 3 parties

COMPOSE TON HISTOIRE !

<p>Compétences du cycle 1, issues du Bulletin Officiel de 2015</p>	<p>MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS</p> <ul style="list-style-type: none">• [1.1.Oral] Oser entrer en communication.• [1.1.Oral] Échanger et réfléchir avec les autres.• [1.1.Oral] Comprendre et apprendre. <p>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES</p> <ul style="list-style-type: none">• [3.1.2.Univers sonore] Affiner son écoute. <p>EXPLORER LE MONDE</p> <ul style="list-style-type: none">• [5.1.1.Se repérer dans le temps] Consolider la notion de chronologie.• [5.2.1.Explorer le monde des objets] Utiliser, fabriquer, manipuler des objets.• [5.2.1.Explorer le monde des objets] Utiliser des outils numériques.
<p>Compétences du cycle 2, issues du Bulletin Officiel de 2019</p>	<p>FRANÇAIS</p> <ul style="list-style-type: none">• [Comprendre et s'exprimer à l'oral] Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.• [Comprendre et s'exprimer à l'oral] Dire pour être entendu et compris. <p>QUESTIONNER LE MONDE</p> <ul style="list-style-type: none">• [Pratiquer des langues] Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux).• [Monde des objets] Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.

