



Objectif(s)

Créer une histoire avec les personnages du Doudou.

Compétences

Parler:
Élaborer des significations.
Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message.

CECP

F75
F77

PE02

1265
1308

PIASC

PAR.2.
PAR.3.

Déroulement de l'activité

- Prérequis : connaître la structure d'un conte.
- Situation mobilisatrice
La boîte aux légendes montoises d'où sortent les cartes.

Le héros ☾ : saint Georges, le Dragon, sainte Waudru, l'homme de fer, un hallebardier, une dame noble, le timbalier.

Le désir, le manque ou la quête ☾☾ : une chasse, un reliquaire, le Car d'Or, le crin, la Pucelle.

Les amis ☆ : un Homme Blanc, un Homme de Feuilles, un Chin-Chin, un Pompier, un Policier.

L'objet magique, les indices ☆☆ : une vessie, une massue, une lance, le sabre, le pistolet, une carcasse de Chin-Chin, un ballon, le casque de saint Georges, une hallebarde, un blason, un fusil.

Le lieu de la bataille ⚡⚡ : la collégiale, la rue des Clercs, la Grand-Place, l'Hôtel de Ville, le beffroi, la caverne du Dragon, l'église Sainte-Elisabeth.

Les ennemis, les obstacles ⚡ : un Diable, un Beubeu, la pluie, la foule, les lépreux, la peste, une chambourlette.

La réussite, la fin heureuse ou la situation finale ☀ : la fête, un mariage, une naissance, le retour à la maison.
- Découverte : pour se familiariser avec les cartes, les enfants sont installés en petits groupes et découvrent

Matériel

Le coffre et les cartes.



les cartes présentées dans le désordre. Ils sont invités à s'exprimer librement sur celles-ci ; celles qu'ils préfèrent, celles qu'ils n'aiment pas... Il est important de leur faire remarquer que plusieurs interprétations sont possibles pour une même carte. L'imagination doit rester la priorité.

- **Essais** : les enfants choisissent quelques cartes qui leur plaisent et fabriquent des petits bouts d'histoire. C'est une phase de recherche, ne pas leur donner de conseil ou de consigne, seulement des encouragements. Au bout de quelques minutes, chacun raconte son histoire au reste du groupe en montrant les cartes choisies.
- **Jeu** : les enfants sont maintenant prêts à inventer collectivement des histoires plus longues. Cette étape de création en groupe est enrichissante et valorisante. Il faut ici choisir si l'on va jouer avec toutes les cartes ou si l'on va séparer les cartes Lumeçon des cartes Procession. Il va sans dire que laisser les cartes en commun apportera plus de richesse, de créativité et d'originalité à l'histoire. Les cartes sont rangées par catégories (lunes, étoiles...) et mélangées entre elles.

Règles du jeu : soit les cartes sont tirées à l'avance et l'histoire est construite en tenant compte de celles-ci, soit les cartes sont tirées au fur et à mesure et le joueur invente le morceau de l'histoire en rapport avec la carte tirée.

Les joueurs prennent les cartes au hasard dans chaque pile.

On peut aussi exposer les cartes et le joueur choisit en fonction des besoins de l'histoire.

- **Le héros** : l'histoire commence par « il était une fois », la description du personnage principal (qualités, défauts, situation familiale...) et l'endroit de l'action.

La quête : raconter ce qui manque au héros ou ce qu'il désire...

Les amis : rencontre du héros avec une personne qui va l'aider ou lui sauver la vie...

L'objet magique, les indices : décrire l'aide que cet ami apporte au héros dans sa quête.

Le lieu de la bataille : décrire l'endroit où le héros arrive pour trouver l'objet de sa quête.

Les ennemis, les obstacles : décrire l'ennemi qui donnera du fil à retordre au héros. Raconter la bataille entre les deux personnages.

Fin de l'histoire : raconter le retour du héros chez lui en possession de l'objet de sa quête.



→ Synthèse

L'histoire sera écrite: soit par l'enseignant pour les plus jeunes, ou par les élèves (cycles 3-4) pour en garder la trace.

→ Prolongement

Écrire l'histoire inventée, l'enregistrer ou la mettre en scène (voir fiche pièce de théâtre).

