



HISTOIRES PARTICIPATIVES

Manneken Pis (5 – 6 ans)

Objectifs d'apprentissage

Les 4 fiches se concentreront sur l'élargissement des compétences d'écriture par le biais de jeux de rôle, de continuations de phrases et de boîtes à sons et à dialogues afin que les enfants soient capables d'identifier les mots descriptifs appropriés, de choisir leur propre flux narratif, de comprendre l'emplacement des onomatopées et de la parole dans les histoires, et d'imaginer la fin d'une histoire avec des personnages, une intrigue et un cadre établis.

Outils utiles pour la narration et l'écriture

- Tableau de référence des lettres pour que les enfants s'entraînent quand / s'ils copient des parties de phrases sur les feuilles (outil général / préparatoire).
- Division des groupes pour le jeu de rôle pour jouer la scène de la bataille et pour la fin de l'histoire (1ère et 4ème fiches).
- Trois « pochettes » avec des prolongements pour les incitations à l'écriture (2e fiche).



- Boîtes à sons dialogue / onomatopée (3e fiche).
- Check-list d'écriture (exercice général / de post-écriture).



1ère fiche : DESCRIPTION DES PERSONNAGES ET DU CADRE

Mettez en scène le début de l'histoire en lisant à haute voix les consignes d'écriture :

Les **ennemis** attaquent la **ville**. Un **garçon** observe le **siège** depuis sa chambre.

Pour commencer à plonger les élèves dans l'histoire, répartissez les élèves de chacun des groupes en deux rôles : les ennemis et le garçon. Demandez-leur de **jouer la scène** décrite ci-dessus et même de l'élargir pour ajouter de la variété (pour les ennemis : Que feriez-vous en premier à l'approche d'une ville ? Pour le garçon : Comment regarderais-tu avec tes yeux si tu voyais un siège ?). Demandez ensuite à chaque groupe « d'acteurs » de décrire son rôle :

- **À quoi ressemblent les ennemis / Comment imaginez-vous les ennemis ?** (faites référence à des adjectifs bons et mauvais adaptés à leur niveau de lecture : amical, effrayant, maléfique, etc.) **Que possèdent les ennemis ?** (faites référence aux armes et aux moyens d'attaque : fusils, couteaux, bombes, feu, etc..)
 - **Si vous travaillez avec un groupe d'élèves avancés :** encouragez l'expansion avec des clauses en demandant : « Que peuvent faire d'autre les ennemis dans la ville ? » (par exemple, manger la nourriture, escalader les murs, voler l'argent).



- **À quoi ressemble le garçon / comment l'imaginez-vous ?** Vous pouvez vous appuyer sur l'illustration du garçon pour **décrire ses caractéristiques physiques** (cheveux blonds, jeune, petit, etc.) et sur des questions principales de type oui / non pour compléter la description de son **caractère** : A-t-il peur ? Est-il courageux ? Est-il curieux ?
 - **Si vous travaillez avec un groupe d'élèves avancés** : encouragez l'expansion avec des clauses en demandant : « Que peut faire d'autre le garçon dans sa chambre ? (par exemple, s'habiller pour aller au lit, manger une collation, jouer avec ses jouets, etc.) »
- Demandez à l'ensemble du groupe de réfléchir à la **ville** où cela se passe :
 - De quelle ville s'agit-il ? (Bruxelles ou autre)
 - Est-elle calme ou bruyante ?
 - Quel temps fait-il dans la ville ?
 - Quand cela se passe-t-il - le matin, le soir, après le dîner, etc.
- Demandez à l'ensemble du groupe de faire un brainstorming sur le **siège** (faites référence à des mots tels que : ardent, grand, petit, dangereux, bruyant, etc.) Comme il s'agit d'un mot clé, vous pouvez utiliser une image d'accompagnement pour vous aider.

Après chaque réponse de l'élève à vos questions, répétez après lui et notez les mots les plus populaires / les plus adaptés sur la fiche. Vous devriez avoir des descriptions pour quatre mots : ennemis, ville, garçon et siège. Comme ces mots seront écrits dans des couleurs différentes dans le questionnaire, **utilisez les couleurs correspondantes lorsque**



vous écrirez les descriptions de chacun de ces mots. Cela aidera les élèves à identifier les descriptions qui vont avec chaque mot s'ils sont perdus ou confus.

Une fois le brainstorming et la rédaction terminés, lisez à nouveau à haute voix la première consigne, puis la version modifiée par les élèves.

Voici ce qui peut en résulter :

Les ennemis maléfiques et surnois volent la nourriture et attaquent **la ville tranquille et pluvieuse de Bruxelles un matin d'hiver**. Un **garçon fatigué, aux cheveux blonds, mange une collation** et observe le **siège ardent et dangereux** depuis sa chambre.

Ensuite, divisez les groupes en deux parties qui, à tour de rôle, liront à haute voix les phrases modifiées.



2ème fiche : DÉVELOPPER LES ACTIONS AVEC DES CONJONCTIONS

Lisez à haute voix les consignes d'écriture aux enfants :

Le garçon veut aider.

La bataille s'arrête.

Tout le monde est heureux.

La manière dont ces propositions seront poursuivies est laissée à la discrétion de **trois pochettes mystères** (une pour chaque proposition), qui contiennent des conjonctions et des clauses permettant de poursuivre l'histoire. Divisez chaque groupe en trois, en leur attribuant une consigne et la pochette correspondante. Chaque sac doit contenir **5 phrases de continuation et une option « Termine la phrase toi-même »**.

Voici quelques exemples du contenu de la pochette pour le premier message :

Le garçon veut aider...



- alors il prend son épée-jouet.
- mais il a peur des ennemis.
- et il court dehors.
- parce qu'il est bon pour se battre quand il joue.
- et il aime sa ville.
- termine la phrase toi-même!

Permettez aux élèves assignés à chaque sujet d'écriture de choisir deux options dans leur pochette et de sélectionner celle qu'ils préfèrent. L'objectif est de permettre aux enfants d'identifier la relation entre la proposition et la phrase de continuation et de choisir librement celle qui convient le mieux à l'histoire qu'ils sont en train de créer.

- **Si vous travaillez avec un groupe d'élèves avancés :** autorisez-les à copier la phrase de continuation à la fin de l'exercice d'écriture qui leur a été assigné (dans la couleur de chaque exercice d'écriture pour rester cohérent). Sinon, lisez la phrase de continuation à haute voix (aux élèves et avec eux) et écrivez-la sur la fiche à côté du sujet d'écriture correspondant.



Voici ce qui peut en résulter :

Le garçon veut aider, alors il prend son épée-jouet.

La bataille s'arrête et les ennemis s'enfuient.

Tout le monde est heureux et les gens commencent à danser dans les rues.

Ensuite, comme pour la première fiche, demandez aux membres du groupe de lire à haute voix, à tour de rôle, chacune des propositions.



3ème fiche : AJOUTER UN DIALOGUE ET DES ONOMATOPEES

Lisez à haute voix les propositions d'écriture aux enfants.

Les ennemis se cachent. Ils mettent de la poudre à canon dans la ville.

Attirez leur attention sur la **case de dialogue vide** à côté de l'illustration des soldats et demandez-leur ce qu'ils pensent que c'est. Informez-les de la signification de la case de dialogue s'ils ne le savent pas. Faites de même pour la **case d'onomatopée** au-dessus de l'illustration du feu. En portant leur attention sur ces cases, le but est de demander aux enfants d'utiliser leur imagination pour:

- réfléchir et proposer des idées sur ce que les ennemis pourraient se dire.
- penser à des onomatopées pour la poudre à canon allumée (par exemple : WHAM, BAM, CRASH, TSS)

Vous pouvez suggérer d'**approfondir** cette fiche, comme vous l'avez fait pour la première fiche, en posant des questions suggestives :



- Combien d'ennemis se cachent ? (par exemple : beaucoup, 2, 100, etc.).
- Que se passe-t-il lorsque quelqu'un met de la poudre à canon ? (par exemple : un feu se déclenche, il devient chaud et lumineux, etc.)
- **Si vous travaillez avec un groupe d'élèves avancés** : au moment d'écrire les nouvelles phrases proposées par les élèves, renseignez-vous sur la bonne ponctuation des dialogues (deux points et guillemets) et des onomatopées (points d'exclamation).

Voici ce qui peut en résulter :

2 ennemis se cachent. Ils disent : « **Ils n'ont aucune idée de ce que nous avons prévu HAHAHA** » et « **Nous allons faire sauter cette ville !** » Ils mettent de la poudre à canon dans la ville et **un feu se déclare**. Ça fait : **HISS ! et BAM.**

Ensuite, lisez à haute voix les messages avec les enfants comme vous l'avez fait dans les deux fiches précédentes.



4ème fiche : IMAGINER UNE FIN À L'HISTOIRE

Lisez à haute voix les deux consignes d'écriture pour les enfants :

Le garçon fait pipi sur le feu et l'éteint. Le roi regarde de sa fenêtre.

Pour l'activité finale, faites à nouveau appel au jeu de rôle en **répartissant les élèves de tous les groupes en 3 rôles** : les ennemis (rôle 1), les habitants de la ville (rôle 2), le garçon (rôle 3). Afin de susciter des idées d'écriture créative chez les élèves, posez une question à chaque groupe : « **Que faites-vous ensuite en tant qu'ennemis / habitants de la ville / le garçon ?** ». Respectez l'ordre des personnages du jeu de rôle, afin que les élèves puissent mieux comprendre l'ordre logique de la structure de l'histoire et les relations de cause à effet (les ennemis s'enfuient -> les habitants applaudissent dans les rues -> le garçon reçoit un énorme trophée !) Demandez aux élèves de jouer les activités qu'ils ont mentionnées, afin de faire émerger d'autres idées.

- **Si vous travaillez avec un groupe d'élèves avancés** : laissez chaque groupe écrire en cursive la proposition de jeu de rôle de ce qu'il a imaginé pour la fin de l'histoire. Sinon, écrivez vous-même leurs propositions sur la fiche.



Voici ce qui peut en résulter :

Le garçon fait pipi sur le feu et l'éteint. Le roi regarde de sa fenêtre.

Les ennemis s'enfuient.

Les habitants applaudissent dans les rues !

Le garçon reçoit un énorme trophée !

Comme pour les autres fiches, lisez à haute voix les propositions avec les enfants.

* Pour un exercice de post-écriture, si les enfants ont eu une contribution plus importante dans les tâches d'écriture, préparez une **check-list d'écriture** et demandez-leur de vérifier leur travail avant d'enregistrer leurs histoires.

