



## HISTOIRES PARTICIPATIVES

### Orphée et Eurydice (9 – 10 ans)

#### Objectifs d'apprentissage

Les 4 fiches se concentrent sur l'élargissement des compétences d'écriture par l'identification des synonymes et des antonymes, l'utilisation des types d'adjectifs appropriés, la substitution des verbes et des adverbes, et l'ajout de divers autres éléments de l'histoire afin que les enfants puissent élargir leur vocabulaire, diversifier la structure de leurs phrases, « s'amuser » avec la grammaire et créer leur propre fin à l'histoire.

#### Outils utiles pour la narration et l'écriture

- La division des enfants en petits groupes ou en paires pour faciliter une meilleure collaboration et un éventuel jeu de rôle pour aider à la narration.
- Pour cette raison, la disposition des bureaux doit également suivre la répartition faite avec les enfants.
- L'aménagement d'un espace avec des tapis et des coussins pour le temps de débriefing.



- L'enseignant pourra préalablement préparer des boîtes contenant les mots à proposer afin de fournir un support visuel.
- Si, auparavant, pour la narration de l'histoire, l'enseignant a utilisé un outil particulier (album sans texte, etc.), le même outil peut être réutilisé.



# 1ère fiche : ENRICHIR LE VOCABULAIRE

Invitez les enfants à élargir leur vocabulaire en remplaçant certains adjectifs par leurs synonymes ou antonymes.

L'enseignant doit donner des exemples et proposer lui-même des mots pour aider les enfants, en expliquant également le sens des nouveaux mots proposés.

## 1. Orphée enchante tout le monde avec sa voix.

Écrivez une phrase décrivant en détail les qualités d'Orphée. Utilisez et trouvez des synonymes de « enchanter » ou ses antonymes.

## 2. La nymphe Eurydice tombe amoureuse.

Écrivez une phrase décrivant Eurydice en détail.

Trouvez des synonymes ou des antonymes pour tomber amoureux/aimer/ faire tomber amoureux.

**Voici ce qui peut en résulter :**

**Synonymes :** beau - remplacé par charmant, mignon, enchanteur, etc.



Ou des **antonymes** qui changeront également le sens de l'histoire en conséquence.

« Orphée était laid, désagréable à l'œil et chantait mal, d'une voix horrible et inécoutable. »



## 2ème fiche : DÉVELOPPER LA STRUCTURE DE LA PHRASE

Invitez les enfants à développer la phrase en insérant, par exemple, des adjectifs qualificatifs, possessifs, démonstratifs, etc. L'adjectif demandé doit amener les enfants à ajouter des détails permettant d'étoffer et de modifier l'histoire à leur guise.

### 1. Orphée et Eurydice se sont mariés, mais leur bonheur n'a pas duré longtemps.

Développez la phrase en utilisant des adjectifs qualificatifs.

### 2. Eurydice, poursuivie par un prétendant, est mordue par un serpent.

Développez la phrase en utilisant une opposition.

Voici ce qui peut en résulter :

« Le musicien Orphée et sa belle Eurydice se sont mariés. »

« Eurydice la plus belle des nymphes était poursuivie par un jeune berger qui était tombé amoureux d'elle. »



## 3ème fiche : METTRE EN ÉVIDENCE L'ACTION DANS LA TRAME DE L'HISTOIRE

Expérimenter avec les enfants pour démontrer l'importance des actions en substituant des verbes, qui changent ainsi le cours de l'histoire, ou des adverbes de temps et de lieu.

### 1. Eurydice meurt et Orphée, désespéré, décide d'aller la chercher aux Enfers.

« Eurydice et Orphée aux Enfers. » L'action est manquante, écrivez ou inventez ce qu'ils font.

### 2. Orphée, en chantant, émeut tous les gardiens placés pour garder les entrées du royaume des morts.

« Orphée tous les gardiens placés pour garder les entrées du royaume des morts. » Les actions manquent - inventez ce qu'Orphée et les gardiens font et où.

Voici ce qui peut en résulter :

« Eurydice chante et Orphée, exaspéré, décide de la renvoyer aux enfers. »



« En chantant, Orphée a amusé tous les gardiens postés pour garder le royaume des vivants. »



## 4ème fiche : AJOUTER DES ÉLÉMENTS DE L'HISTOIRE

Complétez l'histoire en proposant des fins alternatives qui peuvent être similaires à la fin originale ou la remplacer totalement.

Une fois les histoires terminées, chaque groupe racontera/récitera sa version aux autres, en la partageant et en la comparant avec celles proposées par les autres groupes.

La comparaison des histoires peut donner lieu à de nouvelles idées.

Les enfants ont la possibilité d'expliquer leurs choix et de raconter les nouveaux développements de leurs histoires.

### **1. Orphée est autorisé à retourner sur Terre avec Eurydice à condition qu'il ne la regarde pas et ne lui parle pas sur le chemin du retour.**

Modifier, altérer ou insérer des éléments susceptibles de changer le cours de l'histoire.

### **2. Orphée n'a pas confiance et regarde en arrière. Eurydice est perdue à jamais.**

Modifier, altérer ou insérer des éléments susceptibles de changer le cours de l'histoire.

\* Pour un exercice de post-écriture, préparez une **check-list d'écriture** avec des questions à cocher par les élèves, telles que :

- J'ai vérifié que toutes mes phrases ont des marques de fin (. ! ?) ?



- J'ai commencé toutes les phrases et les noms propres par une majuscule (ABC)... etc.
- Demandez aux élèves de vérifier leur travail avant d'enregistrer leur histoire.

