



Fiche d'activité

Les histoires guidées

A partir du plus jeune âge accompagné ou en autonomie à partir de 6 ans

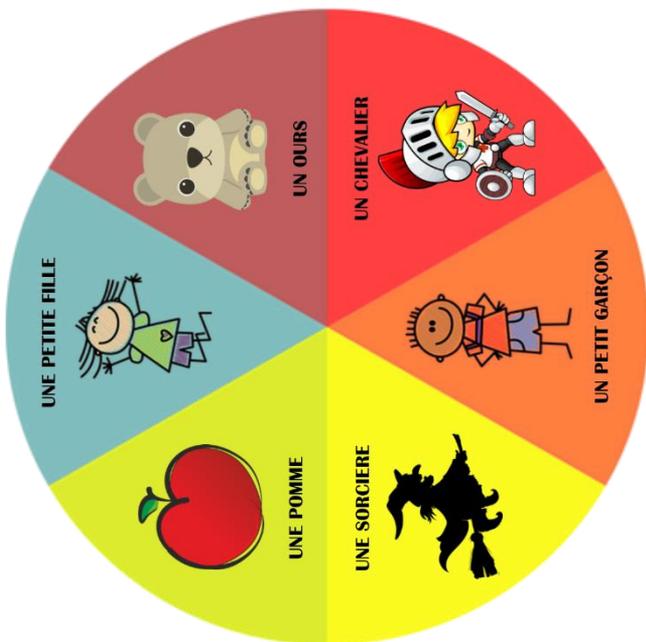
Pour favoriser l'imaginaire, l'expression et la créativité

Aujourd'hui nous vous proposons de laisser place au hasard et à l'imagination pour inventer ou réinventer une histoire. Vous trouverez à la fin de cette fiche deux exemples d'histoires à trous tirées du livre « La marmite à histoires - contes chamboulés » des éditions Flammarion. En remplaçant les mots manquants, tu peux réinventer des dizaines de versions différentes. Pour compléter les trous laissés dans le texte, tire des mots au hasard dans les roues de l'inspiration ou imagines-en d'autres. N'hésite pas à faire preuve d'inventivité et à ajouter des détails. Tu peux aussi créer tes propres histoires à trous.

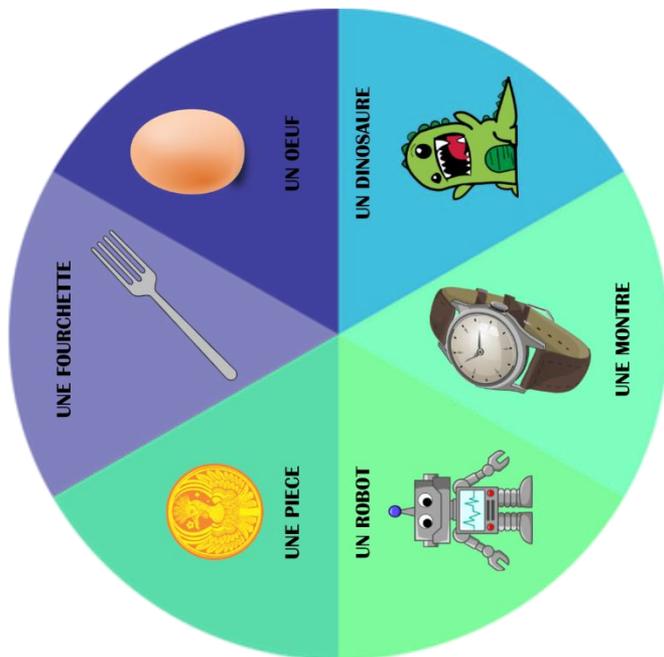
Avant de te lancer, tu peux soit imprimer les roues de l'inspiration de cette fiche ou alors créer les tiennes en dessinant, découpant, collant, écrivant, ...

Les roues de l'inspiration (à imprimer ou à créer soi-même)

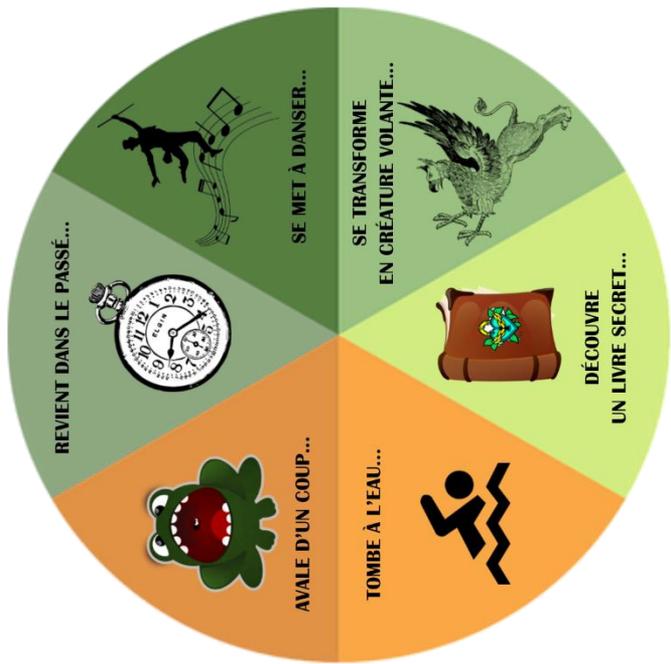
LES PERSONNAGES



LES OBJETS



LES ACTIONS



Exemples d'histoires à trous tirées du livre « La marmite à histoires - contes chamboulés » des éditions Flammarion

TRAME N°1. Un voyage périlleux

Pour compléter cette histoire, il te faut tirer dans l'ordre :

1. Un personnage n°1
2. Un objet n°1
3. Un personnage n°2
4. Une action n°1
5. Un objet n°2
6. Une action n°2
7. Un objet n°3

Voici l'histoire d' [personnage n°1] très gentil(le). Un jour, sa mère lui demande d'aller lui chercher [objet n°1]. Mais comme il n'y en a plus dans la région, il/elle doit se rendre à l'autre bout du pays. C'est alors qu'arrive [personnage n°2] qui est réputé(e) pour sa très grande méchanceté. Ce dernier/Cette dernière déclare de sa grosse voix que tout ce qui se trouve dans cet endroit lui appartient, et menace [personnage n°1] de le/la couper en rondelles s'il/elle lui vole quoi que ce soit. N'écoutant que son courage, [personnage n°1] prononce une formule magique que lui a apprise sa mère. Aussitôt [personnage n°2] perd la mémoire et [action n°1 + objet n°2]. Tout à son affaire, il/elle ne se rend pas compte que notre héros/héroïne en profite pour attraper [objet n°1]. Sur le chemin du retour, [personnage n°1 + action n°2 + objet n°3] et se demande si sa mère n'en sera pas fâchée.

TRAME N°2. Le cadeau banal

Pour compléter cette histoire, il te faut tirer dans l'ordre :

1. Un personnage n°1
2. Un personnage n°2
3. Un objet n°1
4. Un objet n°2
5. Un objet n°3
6. Une action
7. Un objet n°4

Il était une fois [personnage n°1] connu(e) pour son courage et sa générosité. Un jour, il/elle rencontre [personnage n°2] qui a perdu [objet n°1]. N'écoutant que son cœur, [personnage n°1] se met à chercher partout. Au bout de quelques jours, à force de ténacité, il/elle finit par retrouver le/la [objet n°1] de son ami(e), qui était tombé(e) au fond d'un puits. Ravi(e) de cette découverte, [personnage n°2] saute de joie et, en guise de remerciement, lui offre [objet n°2]. Déçu(e) par ce cadeau qu'il trouve banal, [personnage n°1] l'échange discrètement contre [objet n°3]. Puis il/elle rentre chez lui/elle. Mais à peine arrivé(e) [personnage n°1 + action + objet n°4] et se dit que c'est peut-être un sort que lui a jeté [personnage n°2].