

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Inventer une histoire avec trois cartes

Relier des éléments imposés dans une narration personnelle.

À préparer

Trois cartes : personnage, lieu, objet · Une feuille

On essaie ensemble

1. Dessinez ou choisissez un renard, une plage et une clé. Nommez les trois éléments et demandez à l'enfant quelles relations il imagine entre eux.
2. Choisissez une action : le personnage cherche, construit, transporte ou découvre quelque chose. La clé doit avoir un rôle, même inventé, dans cette action.
3. Racontez un début, un petit événement et une fin. L'adulte peut poser une question précise si un élément disparaît de l'histoire sans être utilisé.
4. Gardez une trace avec trois dessins ou une phrase dictée. Relisez ou racontez de nouveau pour vérifier que les trois cartes sont bien reliées, sans exiger une histoire réaliste.

À toi de chercher

Comment relier renard, plage et clé dans une histoire ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Inventer une histoire avec trois cartes

Une réponse possible

Par exemple : un renard trouve une clé sur la plage et cherche la petite boîte qu'elle ouvre.

Les trois éléments participent à une même action. D'autres histoires sont possibles, y compris fantastiques, si les liens peuvent être racontés.

Un petit coup de pouce

Évitez d'ajouter aussitôt dix cartes. Trois contraintes laissent déjà beaucoup d'invention et permettent de raconter une histoire que l'on peut terminer.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : l'adulte commence une phrase et l'enfant choisit l'action ou la fin.
2. Pour poursuivre : gardez les mêmes cartes mais inventez une deuxième histoire. Comparez les rôles différents donnés à l'objet et au lieu.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/machine-histoire-trois-cartes>