



Créer une histoire en plein air

la nature comme source
d'inspiration

© Damian Griffel/WWF Suisse

Cycles

1 et 2

Durée

2 à 3 leçons

Domaines disciplinaires

- Langues

Contenu

– Création d'un récit lors d'une
sortie en plein air

Introduction

La nature est un terrain idéal pour laisser libre cours à son imagination et à sa créativité. Les activités ci-après amènent les élèves à découvrir leur environnement et à s'en inspirer pour inventer leurs propres histoires.

*Ce déroulement est inspiré d'une activité du **Centre de compétences Outdoor education de la HEP Vaud**.*

Liens avec le Plan d'études romand

L1 11-12, L1 13-14

L1 22, L1 24

Objectif

Les élèves inventent un texte narratif en s'inspirant de la nature.

Matériel

A adapter selon les options choisies:

- Feuilles et sous-mains
- De quoi écrire
- Des yeux en plastique et de la patafix pour les fixer
- De l'argile

Cadre

L'activité peut se faire sur le lieu d'apprentissage choisi, sur le chemin qui y mène, sous la forme d'une promenade ou même dans la cour d'école. L'essentiel est de prévoir plusieurs points d'observation où l'on peut s'arrêter et réaliser l'exercice en toute sécurité.

Les élèves travaillent seuls ou en petits groupes.

Avec les plus jeunes élèves, le récit peut être inventé collectivement, avec toute la classe, et par oral.

L'enseignante ou l'enseignant prend des notes pour rédiger l'histoire.

1. Définir le lieu et le moment de l'histoire

Dans un premier temps, les élèves déterminent le lieu et le moment où se déroule leur histoire, en s'inspirant de leur environnement. Les deux activités suivantes permettent d'observer le lieu plus attentivement.

Option A - l'appareil photo: Former des binômes. Un enfant a les yeux fermés et se laisse guider par un autre, qui le tient par les épaules et qui l'emmène vers différents lieux possibles pour l'histoire (par exemple une prairie, un arbre, une partie de forêt). Lorsque l'enfant qui guide lui tapote l'épaule, l'autre ouvre brièvement les yeux et mémorise le détail observé comme s'il prenait une photo. On visite ainsi deux à trois lieux différents. Les rôles sont ensuite inversés.

Option B - dessiner dos à dos: Les enfants travaillent par deux et sont assis ou debout dos à dos. Un élève décrit ce qu'il voit, l'autre réalise un dessin en suivant la description. Les rôles sont ensuite inversés.

En se basant sur leur expérience, les élèves décrivent le lieu et le moment où se déroule leur récit.

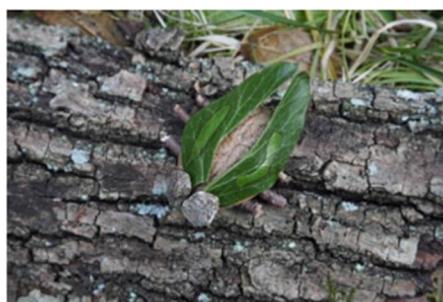
2. Définir le ou les personnages

Dans un deuxième temps, les enfants créent leur(s) personnage(s).

Option A: Les enfants cherchent dans la nature des formes qui rappellent des personnages. Ils peuvent alors ajouter des éléments (nez, bouche, par exemple) avec de la terre argileuse ou ajouter des yeux en plastique.



Option B: Les enfants créent un ou plusieurs personnages à partir de matériaux naturels trouvés.



Les élèves donnent ensuite un nom à leur(s) personnage(s) et définissent leurs traits de caractère. Prendre en photos les personnages créés.

3. Définir une intrigue (complications, actions)

Les élèves développent maintenant l'intrigue de leur récit. Des observations, des bruits ou des traces repérés dans la nature peuvent servir de point de départ.

Option A: Chaque enfant s'assied dans un endroit tranquille, écoute attentivement les bruits qui l'entourent et prend note de ce qu'il entend.

Pour leur histoire, ils choisissent un des bruits entendus et imaginent d'où il provient. Comment le personnage réagit-il? Quelles émotions éprouve-t-il? A-t-il peur? Est-il curieux?

Option B: Si le lieu et la météo le permettent, chercher des empreintes d'animaux dans la terre/boue ou la neige.

Pour l'histoire, les enfants imaginent qui a laissé l'empreinte. Comment le personnage réagit-il? Quelles émotions éprouve-t-il? A-t-il peur? Est-il curieux?

Option C: Intégrer un défi que le personnage doit surmonter, par exemple en lien avec la saison: «Il commence à neiger, l'hiver s'installe. Comment ton personnage réagit-il?» Cela permet d'intégrer certaines notions ou thématiques comme les **stratégies adoptées par les animaux en hiver** par exemple, et d'introduire d'autres activités sur le sujet (**par exemple de ce dossier, pages 21 à 25**).

Option D: Avancer sur le chemin et imaginer ce qui pourrait arriver au personnage en cours de route. On peut mettre en avant certains éléments comme un arbre particulier ou un petit ruisseau par exemple.

4. Définir la résolution de l'intrigue et la fin de l'histoire

Pour finir, les élèves réfléchissent à la manière dont l'intrigue va être résolue. Un objet, un élément de la nature, une photo ou un événement d'actualité peut servir d'inspiration à la fin de l'histoire. Le personnage a-t-il appris quelque chose, fait une découverte ou évolué au fil de l'histoire?

Pour aller plus loin

- A l'extérieur ou en classe, les élèves peuvent former de petits groupes pour se raconter leurs histoires.
- En classe et selon leurs connaissances, les enfants rédigent l'histoire inventée et lui donnent un titre. Ils la retravaillent, ajoutent des détails, corrigent les fautes d'orthographe et réfléchissent à leur processus d'écriture.
- Les enfants **modèlent leurs personnages en argile**.
- **Guide pratique pour créer sa balade EDD** d'Education21.