

Les activités d'Un Jour par An

Le livre à histoires

Pour les petits, les plus grands ou même pour jouer en famille ! Nous vous offrons la possibilité de passer des moments avec vos enfants grâce à nos activités clés en main.

Suivez notre actualité et
cliquez sur les icônes



un jour par an

Le livre à histoires

Créez avec votre enfant de belles petites histoires. En seulement 7 étapes, encadrez votre enfant pour qu'il devienne auteur et illustrateur de ses propres histoires.

Matériel :

- Un cahier format A5
- Un stylo
- Des feutres et/ou crayons de couleur





Mise en place :

Pour les plus jeunes, une phrase par page est suffisante.

Pour les plus grands qui vont écrire leur histoire, utilisez du brouillon pour pouvoir corriger orthographe et syntaxe.

Plus les enfants écriront ou vous parleront au plus se sera simple pour vous de les aider à structurer l'histoire.

Essayez de les orienter sans les diriger quand ils sont perdus, vers des sujets et questionnements qui les passionnent habituellement.

Toujours écrire sur une page et laissez l'autre vide afin que votre enfant puisse illustrer son histoire. Nous vous conseillons d'écrire, avec eux, une page par jour et de les laisser illustrer avant de passer à la suite.

N'oubliez pas, laissez libre cours à leur imagination tout en cadrant l'histoire pour ne pas qu'elle parte dans tous les sens.

Etape 1 : Création du personnage

Pour commencer cette histoire, il faut présenter le personnage principal. Le décrire physiquement et moralement, expliquer d'où il vient.

Cette partie peut être faite sur deux pages.

Exemple : "Squeezy est le plus petit des extra-terrestres bleu aux yeux globuleux, il est aussi très timide.

Squeezy vit sur la planète Taline dans la galaxie Dasur."

Pour les plus grands, l'imaginaire peut aller plus loin : "Sur Taline on trouve des Olios et des Rulas, qui sont les animaux de compagnie des extra-terrestres bleus. Ils ressemblent à nos chiens et nos chats, avec plus de pattes."

Etape 2 : L'intrigue

Avant de partir à l'aventure, une intrigue doit être mise en place. Face à cette situation, que veut faire, ne pas faire ou doit faire le personnage principale. L'intrigue peut tenir sur deux pages pour les plus petits.

Exemple : "Squeezy est triste et rêve de quitter sa planète.

A l'école, tous ses camarades se moquent de lui car il est tout petit."

Pour les plus grands, n'hésitez pas à les faire utiliser un vocabulaire plus complexe : "Squeezy est contrarié et vexé. Il rêve de partir de sa planète et découvrir l'univers. A l'école, tous ses camarades utilisent sa petite taille pour se moquer de lui et en faire la risée de la cours de récréée.

Etape 3 : L'élément déclencheur

Le personnage principal est prêt à partir à l'aventure, grâce à l'élément déclencheur. Cela peut être une rencontre, un objet trouvé, une situation... Cette étape peut tenir sur plusieurs pages.

Exemple : "Squeezy rencontre Blooby, un extra-terrestre bleu aux yeux globuleux, beaucoup trop grand pour son âge. Blooby lui explique que ses camarades se moquent aussi de lui car il est trop grand. Il explique à Squeezy que sur d'autres planètes il doit exister d'autres extra-terrestres encore plus différents qu'eux. Il suffit de les trouver." Pour les plus grands, n'hésitez pas à inclure plusieurs nouveaux personnages à décrire, cela occupera plusieurs pages.

Etape 4 : L'aventure

Il est temps pour le personnage principale de partir à l'aventure. Pour vous aider à cadrer l'histoire, voici plusieurs questions à poser à votre enfant.

Où va t-il ?

Avec qui ?

Comment ?

Que leur arrive-t-il ? et pourquoi ?

Exemple : "Il décide de partir dans la galaxie voisine. Blooby propose à Squeezy de conduire le vaisseau spatial. Après quelques heures de vol, ils découvrent une planète bleue et verte. Ils décident de se poser dans un immense champs coloré."

Pour les plus grands la partie : Que leur arrive-t-il ? et pourquoi ? peut être répétée plusieurs fois, avec une résolution du problème pour arriver à destination.

Etape 5 : L'élément de surprise

Un élément va venir perturber l'aventure. Il peut tenir sur une seule page.

Exemple : "Dès leur arrivée, Squeezy et Blooby se font capturer par des créatures aux yeux tous plats avec deux bras : les humains."

Pour les plus grands, n'hésitez pas à développer le scénario et faire interagir les personnages entre eux : "Les humains se moquent de Squeezy et Blooby car ils sont très différents. Ils sont bleu et ont des yeux globuleux."

Etape 6 : Le dénouement

Pour cette étape une solution va se mettre en place pour amorcer la fin de l'histoire.

Exemple : " Squeezy explique aux humains que chez lui il est triste car il est très petit et tout le monde se moque de lui. Le plus petit des humains dit que c'est pareil pour lui ici, il décide alors de délivrer les deux extra-terrestres !".

Pour les plus grands, pensez à utiliser les dialogues entre les personnages.

Etape 7 : La fin

Il est temps de conclure l'histoire ! Orientez votre enfant vers une conclusion courte. Les leçons de vie sont les meilleures fins possibles pour les petits. Cette étape peut se faire en deux pages pour les plus jeunes.

Exemple : "Squeezy et Blooby sont de retour sur la planète Taline. Ils savent que tous les extra-terrestres sont différents : petit, grand, bleu ou vert... pas besoin de trouver une autre planète pour ça.

Les camarades de l'école voulaient tout savoir de leur aventure et ne pensaient plus à se moquer. Squeezy et Blooby sont devenus les meilleurs amis les plus différents de Taline."

Alternatives :

Vous pouvez remplacer le cahier A5 en cahier A4 ou feuilles blanches que vous relierez entre elles.

Votre enfant préfère colorier que dessiner ses illustrations ? Pensez à imprimer des coloriages sur internet qui se rapprochent de son histoire.

Vous pouvez aussi décalquer depuis votre ordinateur si vous n'avez pas d'imprimante.

Petits plus :

Maintenant que l'histoire est finie, il faut lui choisir un titre ! Toujours plus simple à faire à la fin.

Tout au long de ce cahier, votre enfant pourra créer différentes histoires. Des histoires à lire le soir en famille.



Vous avez apprécié cette
activité ? Abonnez vous à nos
pages pour voir les
nouveauautés.
Cliquez sur les icônes.



un jour par an