Inventer une histoire

Parmi les activités proposées pendant la phase 3, deux sont en lien avec l'écriture d'une histoire : "Inventer une histoire" et "Ré-inventer une histoire". Cette fiche d'activité a donc pour objectif de vous accompagner dans la réalisation de celles-ci.

Il était une fois...

L'histoire qui est à raconter dans cette activité est en lien avec celle du village-idéal. Effectivement, durant la phase 3, la mappemonde évolue et laisse place à un nouveau globe qui représente le village-idéal, un lieu où tout est possible mais également où tout est à construire ! Et c'est d'ailleurs dans cet endroit qu'ont lieu les OP 😊

Pour écrire cette histoire, plusieurs règles sont à suivre ! Premièrement, 3 éléments sont imposés :

- Le choix d'un des 17 ODD (que vous pouvez choisir en classe ou que vous pouvez imposer, en fonction de vos intérêts pédagogiques)
- La description d'un objet magique (il doit permettre d'atteindre l'ODD que vous avez choisi)
- La description d'un lieu extraordinaire du village-idéal (il doit lui aussi permettre d'atteindre l'ODD que vous avez choisi)

Une fois ces 3 éléments définis en classe, vous allez devoir raconter en quoi l'objet magique et le lieu extraordinaire permettent d'atteindre l'ODD que vous avez choisi.

Afin de faire le lien avec l'histoire de Pélico et le fait qu'il organise les OP dans ce lieu, vous pouvez également aborder la manière dont les OP se déroulent et comment elles ont été pensé pour atteindre l'ODD choisi.

Comment ça se passe sur 1Village ?

Afin de vous faciliter l'écriture sur 1Village, nous avons découpé l'activité en 4 grandes parties. Les voici :

Comme vous pouvez le remarquer, vous allez dans un premier temps devoir choisir votre ODD, puis décrire votre objet magique et lieu extraordinaire afin de pouvoir finalement écrire votre histoire !

Pour chaque étape, il vous faudra illustrer vos choix. Vous pouvez les dessiner, trouver des images qui vous inspirent sur internet, ou bien prendre des photos 😊 L'important c'est que votre image soit en lien avec votre ce que vous écrivez.

3...2...1... À vos crayons !

OBJECTIFS

- Développer l'imaginaire
- Développer l'écriture
- Développer les compétences en arts plastiques

DURÉE

3 heures

MATÉRIEL

- Papiers
- Crayons
- Ordinateurs

1. Pour commencer, proposez à vos élèves, à tour de rôle, de raconter ce qu'ils imaginent quand Pélico (ou vous) leur parlez du village-idéal. Vous pouvez leur laisser quelques minutes pour réfléchir et écrire leurs idées sur un morceau de papier.

2. Expliquez-leur ensuite qu'ils vont devoir décrire ce village-idéal mais également réfléchir à la manière dont il permet d'atteindre un Objectif du Développement Durable (ODD).

3. Prenez un peu de temps pour discuter de ce que sont les ODD (vous pouvez aller voir la fiche "Découvrir les Objectifs du Développement Durable" si vous voulez aller plus loin sur cette notion avec vos élèves).

4. Puis, définissez avec eux (ou en amont), un ODD que vous voulez aborder dans l'histoire.

5. Une fois celui-ci choisi, il va falloir que vous imaginiez un objet magique ! Pour cela, proposez à vos élèves d'écrire sur un premier morceau de papier un objet du quotidien (une trousse, un stylo, une passoire, etc.). Puis, sur un deuxième morceau de papier, un super-pouvoir. Mettez tous les morceaux dans une boîte et piochez au hasard un papier de chaque. Voici donc votre objet magique ! (Par exemple : une passoire qui permet de se téléporter, une trousse qui permet de lire dans les pensées, etc.)

6. Faites la même chose pour le lieu extraordinaire en mélangeant cette fois-ci dans la boîte un bâtiment avec un lieu. (Par exemple : une bibliothèque dans les arbres, des hôpitaux sous la mer, etc.)

7. Pensez à bien écrire au tableau les choix que vous avez fait pour chacun des 3 éléments !

8. Maintenant, il va falloir les décrire et les dessiner. Pour cela, répartissez la classe en 3 groupes. Un premier groupe sera chargé de définir plus précisément l'ODD afin de pouvoir le dessiner. Un deuxième groupe, lui, sera chargé de décrire par un petit texte et de dessiner l'objet magique. Et le troisième groupe, comme pour le deuxième, sera chargé de décrire et de dessiner le lieu extraordinaire.

9. Une fois que ces 3 éléments ont été dessinés et décrits, il va vous falloir écrire l'histoire et la manière dont l'objet magique et le lieu extraordinaire permettent d'atteindre l'ODD que vous avez choisi. Là encore, vous pouvez répartir votre classe en plusieurs groupes afin que certains écrivent l'histoire et d'autres la dessinent.

10. Quand vous avez terminé cela, il ne vous reste plus qu'à vous connecter à 1Village et à y intégrer dans l'activité "Inventer une histoire" vos textes et dessins afin que les pélicopains puissent la découvrir !

Ce déroulé est une suggestion, à vous de le préciser selon vos envies, votre classe... Libre à vous d'imaginer cette activité tout à fait autrement !

Et si on ré-inventait une histoire ?

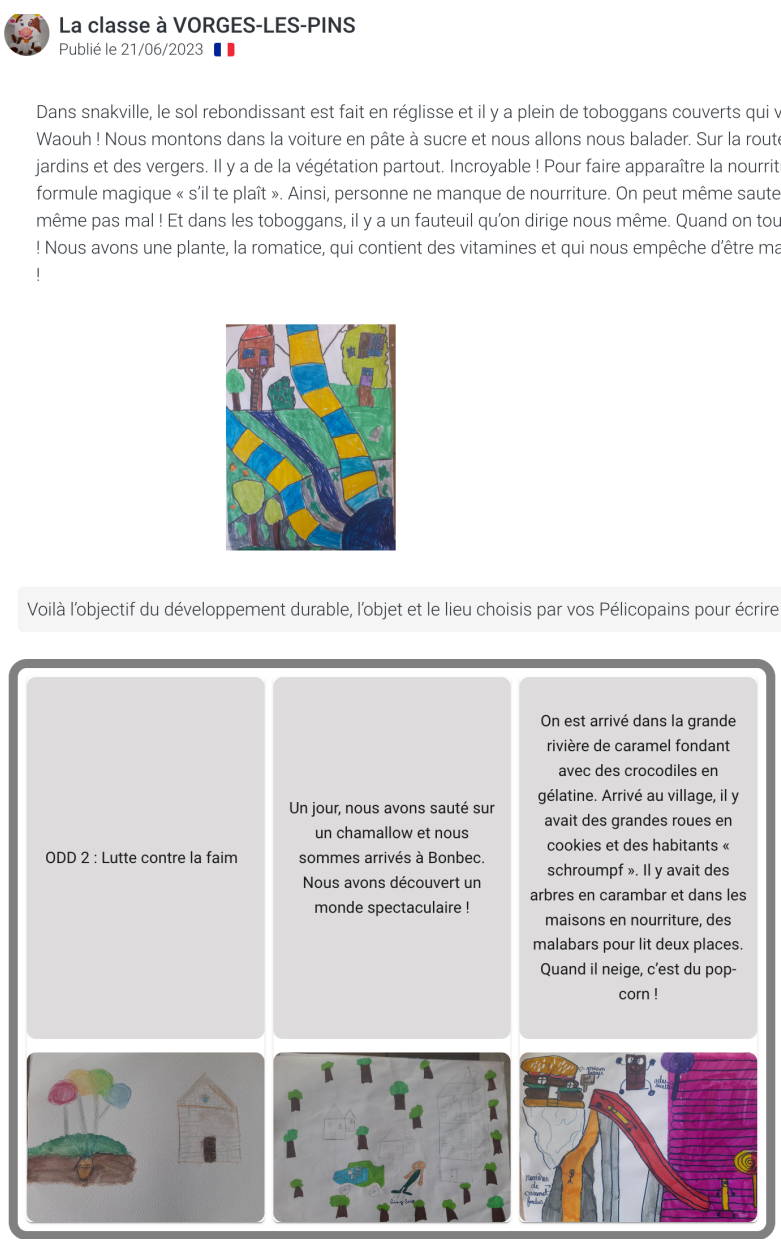
Si vous souhaitez aller plus loin, vous pouvez réaliser l'activité "Ré-inventer une histoire". Celle-ci se déroule exactement de la même manière que la première mais à partir des productions des autres classes de votre village-monde.

Effectivement, sur 1Village, vous verrez que dans cette activité vous pouvez tirer au sort 3 éléments de l'histoire (ODD, objet, lieu) imaginés par les autres classes. Vous devrez donc choisir votre ODD et inventer un objet magique ainsi qu'un lieu extraordinaire en vous inspirant des dessins créés par vos correspondants ! Puis vous pourrez de nouveau réfléchir à la manière dans ce nouvel objet et ce nouveau lieu permettent d'atteindre l'ODD choisi !

Cette activité reste grisée à l'ouverture de la phase 3 et devient disponible dès que vous et une autre classe aurez publié une histoire réalisée avec l'activité "Inventer une histoire".

Des exemples d'histoires

Pour que vous ayez une idée concrète d'à quoi ressemble une histoire inventée sur 1Village, voici quelques unes de celles écrites l'année dernière :



La classe à VORGES-LES-PINS
Publié le 21/06/2023

Dans snakville, le sol rebondissant est fait en réglisse et il y a plein de toboggans couverts qui vont dans l'eau. On voit tous les poissons. Waouh ! Nous montons dans la voiture en pâte à sucre et nous allons nous balader. Sur la route, nous voyons une belle forêt de sucettes, des jardins et des vergers. Il y a de la végétation partout. Incroyable ! Pour faire apparaître la nourriture à laquelle on pense, il faut prononcer la formule magique « s'il te plaît ». Ainsi, personne ne manque de nourriture. On peut même sauter d'immeuble en immeuble et on ne se fait même pas mal ! Et dans les toboggans, il y a un fauteuil qu'on dirige nous même. Quand on tourne le toboggan se déforme. Direction la jungle ! Nous avons une plante, la romatice, qui contient des vitamines et qui nous empêche d'être malade. Aucune maladies n'existe dans ce village !

Voilà l'objectif du développement durable, l'objet et le lieu choisis par vos Pélicopains pour écrire leur histoire :

ODD 2 : Lutte contre la faim	Un jour, nous avons sauté sur un chamallow et nous sommes arrivés à Bonbec. Nous avons découvert un monde spectaculaire !	On est arrivé dans la grande rivière de caramel fondant avec des crocodiles en gélatine. Arrivé au village, il y avait des grandes roues en cookies et des habitants « schroumpf ». Il y avait des arbres en carambar et dans les maisons en nourriture, des malabars pour lit deux places. Quand il neige, c'est du pop-corn !

les 4 classes au SESOBEL, Ain EL Rihani, Jeita.

Publié le 22/05/2023

La pauvreté s'est répendue partout dans le monde et ce qui a engendré à une famine dure. Pour cela notre village est un lieu qui a mis fin à cette pandémie, et tout les habitants de cette ville n'auront jamais faim. comme vous voyez un village ou il ya partout de nourriture. Même les maison sont de nourritures et ainsi il ya des temples volants comme un réservoir qui est à la disposition de tout personne ayant faim. Et un tapis magique qui peut les transporter ou il desire. sur un grand tapis magique Pélico est parvenu atteindre ce lieu magique.

Voilà l'objectif du développement durable, l'objet et le lieu choisis par vos Pélicopains pour écrire leur histoire :

ODD 2 : Lutte contre la faim	Un tapis volant et magique pour mettre fin à la faim. Ce tapis n'a pas un temps précis, il vole aux besoins pour atteindre les temples afin de manger et rassasier sa faim. Nos jeunes ont déssiné des ailes des plumes et des roues sur le tapis comme un moyen de déplacement.	Notre village est rempli de nourriture sous forme de maisons d'arbre fruitiers, des temples volants qui sont des réservoirs d'aliments et à la disposition de toute personne ayant faim. partout il ya de nourriture volant (des légumes , des fruits ,des galettes , de pain..). Et avec le tapis volant tout le monde peut se diriger là ou il désire.