

JEU 4



L'histoire trouée

5-6
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	15 à 25 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Une histoire au choix

But du jeu

Stimuler la créativité des jeunes en inventant une histoire collective.

Description et organisation du jeu

- 1 Explique au groupe que le but du jeu est d'inventer une histoire en complétant les phrases avec des mots ou des sons.
- 2 À voix haute, lis l'histoire au groupe et, lorsqu'il y a un trou, pose des questions pour que les jeunes choisissent ensemble le mot qui va compléter la phrase.

Suite au verso →

ASTUCES

- Choisis une histoire adaptée à l'âge et aux intérêts du groupe pour susciter leur attention et les engager dans l'activité.
- Même si l'histoire n'est pas trouée, tu peux décider d'enlever certains mots et de les remplacer par les suggestions des jeunes.
- Prends en note les changements et relis l'histoire une deuxième fois pour que ce soit encore plus dynamique.

VARIANTES

- Pendant la deuxième lecture, propose au groupe de créer une histoire active. Fais bouger les jeunes comme les personnages de l'histoire.