

Raconte-moi une histoire drôle

(avec la permission d'Apprentissage Illimité Inc.)



Intention : Connaître les éléments d'une histoire et découvrir qu'on peut s'amuser en utilisant son imagination. Communication orale spontanée parmi les élèves.
L'enseignant·e parle moins; les élèves sont au centre de l'apprentissage

Comptine :

1, 2, 3, 4! Je raconte une histoire.
Tu ris, hi, hi, hi!
1, 2, 3, 4! Tu racontes une histoire.
Je ris, hi, hi, hi!

Vocabulaire :

Les sujets : la girafe, le lapin, le bison, le moustique, le castor, le chat, le papillon, le lion, la mouche, le loup

Les verbes d'action : mange, tire, plante, attrape, lave, pousse, regarde, compte, lance, conduit

Les nombres : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Les objets : un piano (des pianos), un ballon (des ballons), une banane (des bananes), un lit (des lits), une poussette (des poussettes), une étoile (des étoiles), un bonbon (des bonbons), un sandwich (des sandwiches), un camion (des camions), un cadeau (des cadeaux)

Matériel nécessaire : quatre pions, deux dés et la planche de jeux des mots ci-dessus organisés en quatre colonnes (sujet, verbe, nombre et objet).

Explication de l'activité :

Joueur A place ses quatre pions, un en haut de chacune des colonnes. Il roule les dés et compte le nombre indiqué en plaçant son pion dans la première colonne. Il fait de même pour les trois autres colonnes. Ensuite, il raconte son histoire en s'inspirant du sujet de la première colonne, du verbe d'action de la deuxième colonne, du nombre de la troisième colonne et de l'objet dans la quatrième colonne. P. ex. « Le bison plante six sandwiches. » Ensuite, c'est au tour de joueur B de rouler le dé et de raconter son histoire, puis au tour de joueur C et ainsi de suite.

Approfondissement :

[Raconte-moi une histoire!](#), créé par [Rachel Egg](#), MàJ le 28 avril 2020, Université de Genève, consulté le 14 mars, 2023.

Dans ce site Web, les élèves sont exposés à de nombreuses images inconnues qui se suivent l'une l'autre. L'intention, c'est d'utiliser les images comme inspiration pour créer de petites histoires à raconter à voix haute, et plus tard, peut-être comme des histoires écrites ou des poèmes.

- Par exemple, la première image est celle d'un ours grizzli. Il est protagoniste d'une petite histoire hilarante. Selon le niveau, l'élève peut décrire l'apparence physique de l'ours, le caractère de l'ours, où il se trouve et pourquoi, sa famille, etc.
- La deuxième image est une ampoule électrique, qui peut signifier que le grizzli a une idée. C'est à l'élève d'imaginer à quoi pense l'ours et de raconter ses pensées en prétendant d'être le grizzli (changement de voix, actions, grognements, etc.).
- La troisième image est un stéthoscope. Est-ce que l'ours est médecin? Est-ce que l'ours va aller chez le médecin? Est-ce que l'ours a mangé un médecin? C'est à l'élève d'imaginer la situation et de la raconter.
- La quatrième image est un pouce vers le bas. Alors, la fin de la petite histoire prend un mauvais virage? Qu'est-ce qui se passe avec le grizzli? Est-ce que l'histoire finit avec un tournant inattendu (avec un « twist ending »)?

Ressources :

[Amuse-toi bien! Mon grand livre de 24 jeux à jouer en français](#)
Apprentissage Illimité

Raconte-moi une histoire

1, 2, 3, 4! Je raconte une histoire,
Tu ris, hi, hi,
1, 2, 3, 4! Tu racontes une histoire,
Je ris, hi, hi, hi!

1	2	3	4
 <p>La girafe</p>	 <p>mange</p>	<p>1</p>	 <p>un piano, des pianos</p>
 <p>Le chat</p>	 <p>pousse</p>	<p>2</p>	 <p>une banane, des bananes</p>
 <p>Le lapin</p>	 <p>tire</p>	<p>3</p>	 <p>un ballon, des ballons</p>
 <p>Le papillon</p>	 <p>regarde</p>	<p>4</p>	 <p>un lit, des lits</p>
 <p>Le bison</p>	 <p>plante</p>	<p>5</p>	 <p>une poussette, des poussettes</p>
 <p>Le lion</p>	 <p>compte</p>	<p>6</p>	 <p>un sandwich, des sandwiches</p>

