

# Inventer une histoire

**Attendus de fin d'activités** (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Produire des écrits.  
Lire à voix haute.



Unsatisfying © Parallel Studio

**Titre**  
Unsatisfying

**Thème**  
Insatisfaction

**Genre et mots-clés**  
Comique, frustration, cuillère, domino, ballon

**Cycle (pour le film)**  
2, 3

**Durée**  
01 min 16 s

**Réalisation**  
Parallel Studio

**Musique**  
Samuel Barber

**Production**  
Parallel Studio (France, 2016)

## Activités pédagogiques

### Inventer une histoire

#### Raconter une histoire avec des contraintes.

Inventer, écrire puis raconter une histoire de frustration qui se passe dans un contexte précis.

- Les élèves vont inventer une histoire qui va se dérouler dans un contexte précis dans lequel il devront mettre en scène le sentiment de la frustration.

Prenons par exemple comme environnement le désert.

Les protagonistes de notre histoire seront un dromadaire et une souris.

Ce désert possède heureusement une oasis.

Y a t il de l'eau ? Aux élèves d'en décider...

**Imprimer le matériel pour cette activité...**

A partir de ces postulats, les élèves peuvent imaginer une histoire qui met en scène la frustration, par exemple :

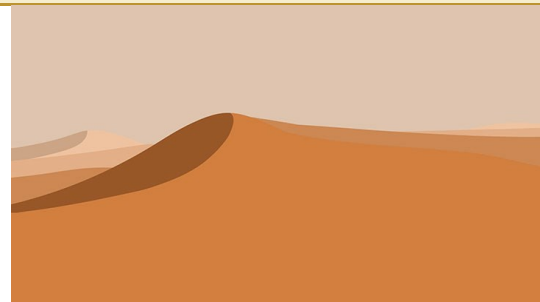
Le dromadaire arrive à l'oasis après une longue marche, mais il n'y a plus d'eau.

Le dromadaire arrive à l'oasis mais la souris a tout bu.

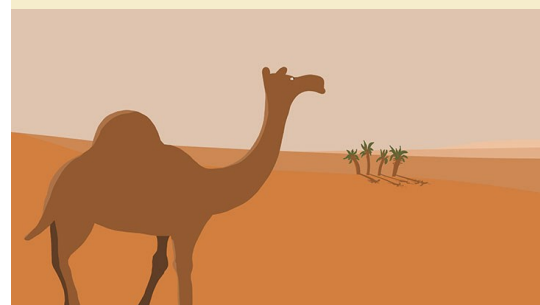
Le dromadaire arrive à l'oasis mais il a peur de la souris et n'ose pas s'approcher, c'est frustrant!!!

Proposer d'autres contextes. L'important est que les enfants aient un cadre bien défini pour pouvoir se concentrer sur l'objectif narratif qui est la mise en scène de la frustration.

Proposer aux enfants de raconter leurs histoires devant l'ensemble de la classe et de les comparer.



le désert, Olivier Defaye. CC0



le dromadaire, Olivier Defaye. CC0



la souris, Olivier Defaye. CC0

Fiche d'activités rédigée par : Olivier Defaye