



45005

Raconte-moi une histoire

Cinq idées pour créer des histoires en groupe

Âge : 3-5 * Pour 2 à 4 enfants



Plus
d'activités
similaires
sur ↘

LEGOeducation.com

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/son des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 076496.

Conseil

Une fois que vous avez utilisé les fiches de contexte, vous pouvez donner le matériel nécessaire aux enfants pour qu'ils créent les leurs.

5 idées :

* Animez une discussion avec tous les enfants sur des mots intéressants pour raconter des histoires, tels que « tout à coup », « et puis », « ensuite », etc. Faites une liste et demandez aux enfants d'utiliser ces mots lorsqu'ils construisent ensemble.

* Demandez aux enfants d'inventer et construire une histoire. Si les enfants n'ont pas l'habitude de construire à plusieurs, aidez-les à s'y familiariser en leur demandant de prévoir qui va construire quelle partie. Vous pouvez proposer aux enfants de se baser sur les illustrations d'un livre pour créer une histoire.



* Demandez aux enfants de travailler par deux sur une plaque. Quand le contexte et les personnages ont été déterminés, ils doivent dire une phrase de l'histoire à tour de rôle. Demandez-leur de présenter leur histoire devant la classe.

Domaines d'apprentissage

* **Développement cognitif**
- séquençage d'événements et résolution de problèmes

* **Développement linguistique**
- communication efficace des idées

* **Développement social et émotionnel**
- collaboration et découverte des rôles et responsabilités

* Quand un enfant a fini sa construction, demandez à un autre enfant de deviner de quoi parle l'histoire. Demandez ensuite au premier enfant de raconter l'histoire, puis comparez les deux versions. Faites remarquer qu'on peut avoir une conception différente de la même construction.

* Quand la construction est finie, demandez aux enfants de faire le récit de leur histoire en utilisant le set. Proposez-leur de déterminer les rôles et responsabilités de chacun (acteurs, réalisateur, régisseur, etc.). Par exemple, décidez qui sera responsable de changer de fiche de contexte au moment adéquat.



education