



# FICHE PÉDAGOGIQUE

L'Arbre à histoires des Colos et Centres de Loisirs  
DES PLUS DE 13 ANS

1



## LE MYSTÈRE DE LA MÉDAILLE D'ARGENT

### IL S'AGIT ICI DE PROPOSER UNE ACTIVITÉ D'ÉCRITURE EN GROUPE.

**Afin que tous les jeunes du groupe puissent participer, il est important de guider cette activité d'écriture par un questionnement et un relevé d'indices dans le texte.**

Avant le passage à l'écriture proprement dite, on proposera aux jeunes des activités théâtrales autour du texte afin d'en faciliter la rédaction. Ces scènes pourront être filmées afin que les jeunes puissent retranscrire par écrit les dialogues et les actions. Si vous ne disposez pas de matériel vidéo, certains jeunes du groupe pourront être chargés de relever les dialogues.

1. L'animateur explique aux jeunes le principe de l'Arbre à histoires et propose au groupe d'écrire la suite d'une histoire.
2. L'animateur lit le début de l'histoire à haute voix.

**Il est important que l'animateur lise lui-même l'histoire à l'ensemble des jeunes afin de pouvoir les faire tous participer quel que soit leur niveau de lecture.**



## FICHE PÉDAGOGIQUE

L'Arbre à histoires des Colos et Centres de Loisirs  
DES PLUS DE 13 ANS

2

3. L'animateur propose des questions aux jeunes et note les réponses sur un tableau ou une grande feuille visible de tous :
- Qui sont les personnages (âge, fille, garçon, prénom...) ?
  - Quelle est la particularité ou le caractère principal de chaque personnage ?
  - Qui est le personnage principal ? A-t-il des amis ? Que lui arrive-t-il au début de cette histoire ?
  - Où se déroule l'histoire ?
  - Quand se déroule l'histoire ?

### *Voici les éléments de réponse attendus*

<b>Mathieu</b>	Ami de Pietro, il partage une chambre avec lui  Ami d'Inès	Il part pour la première fois en colo et va apprendre à faire du surf. Il est curieux, il écoute les conversations dans le couloir. Intrigué par les disparitions et apparitions de la médaille de Bixente, il propose à Pietro et Inès de résoudre ce mystère.
<b>Inès</b>	Amie de Mathieu et de Pietro	Elle part pour la première fois en colo. Elle est heureuse d'apprendre à faire du surf. Elle est invitée à rejoindre Mathieu et Pietro dans leur chambre avant le repas. Elle est intriguée par le mystère de la médaille.
<b>Pietro</b>	Ami de Mathieu, il partage une chambre avec lui  Ami d'Inès	Il part pour la première fois en colo et va apprendre à faire du surf. Il est intrigué par les disparitions et apparitions de la médaille de Bixente.
<b>Patricia</b>	Responsable du centre	Elle parle avec Bixente, essaie de le rassurer et de comprendre ce qu'il lui arrive.
<b>Bixente</b>	Professeur et champion de surf	Il a un look de surfeur (cheveux blonds qui tombent dans les yeux, casquette, bronzage et lunettes de soleil). Il est angoissé et en colère. Il ne comprend pas les apparitions et disparitions de sa médaille gagnée aux Championnats d'Europe de surf de 1998.



# FICHE PÉDAGOGIQUE

L'Arbre à histoires des Colos et Centres de Loisirs  
DES PLUS DE 13 ANS

3

4. L'animateur demande aux jeunes de choisir un personnage, deux verbes d'action et deux noms dans le tableau suivant.

Analyser	Carnet
Déduire	Carte
Écouter	Complice
Enquêter	Disparition
Étudier	Document
Exprimer	Écoute
Fouiller	Empreinte
Interpréter	Énigme
Questionner	Indice
Relever	Lettre
Résoudre	Loupe
Scruter	Mystère
Se cacher	Piste
Se dissimuler	Plan
Suivre	Soupçon
Suspecter	Trace

5. L'animateur invite ensuite chaque jeune à jouer le rôle de son personnage avec les verbes et les noms qu'il aura choisis et pose comme consignes : « **Jouez la scène de départ de l'histoire que je vous ai lue, improvisez ensemble la suite de l'histoire, parlez bien fort pour que l'on puisse noter vos dialogues. L'important c'est de voir comment les trois amis en colo vont pouvoir résoudre leur première énigme et vivre une belle aventure.** »

**Si vous disposez de matériel vidéo, vous pouvez enregistrer les scènes et ensuite les visionner afin de passer plus facilement à l'écriture de l'histoire et des dialogues.**

6. Ce jeu théâtral peut être recommencé pour compléter l'histoire par étape.
7. L'écriture se fait ensuite en groupe.
8. L'animateur découpe en plusieurs parties le texte élaboré collectivement afin que chaque jeune puisse en écrire une partie sur l'ordinateur avec un modèle papier.



## FICHE PÉDAGOGIQUE

L'Arbre à histoires des Colos et Centres de Loisirs  
DES PLUS DE 13 ANS

4

9. L'animateur valide ce texte avec les jeunes sur le site de l'Arbre à histoires.
10. Il explique à chacun qu'il peut écrire tout seul une nouvelle suite ou continuer le texte écrit collectivement. Toutes les suites sont accessibles sur le site et on peut voter pour celle que l'on préfère.

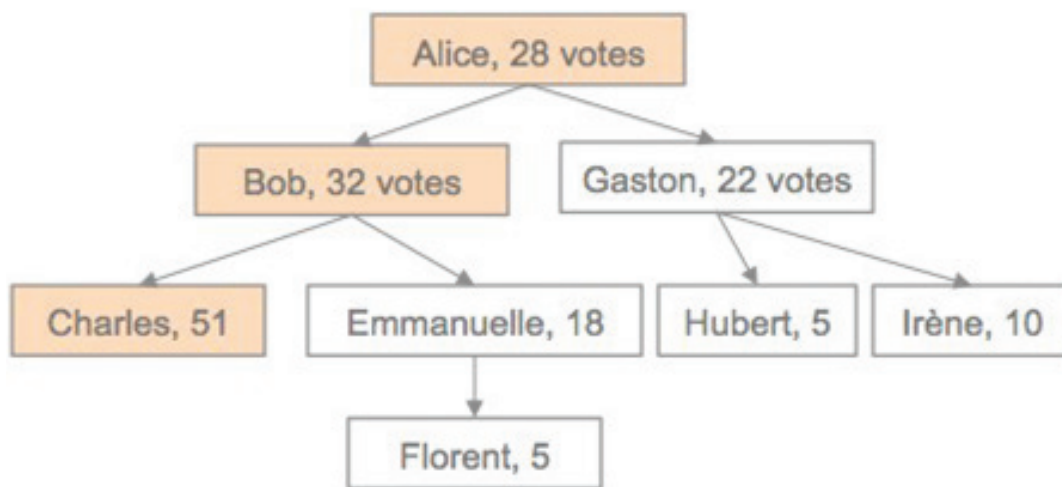


Schéma de l'Arbre à Histoires