

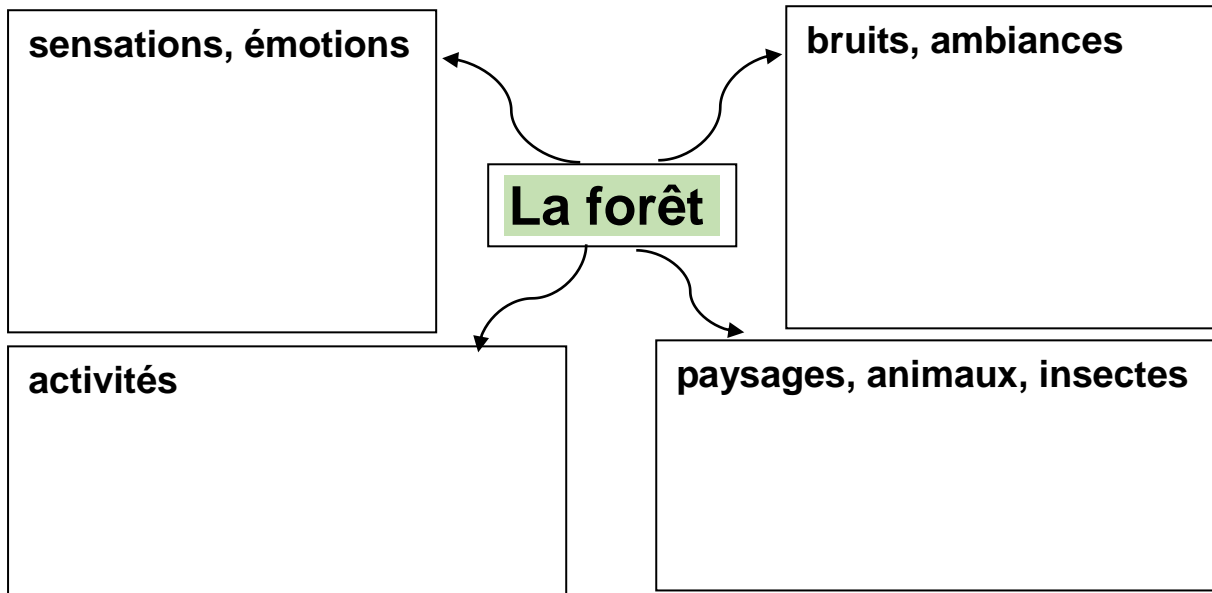
# Imaginer la suite d'une histoire

## Fiche d'activités

### Activité 1 : Mise en route

#### Remue-méninges

Qu'est-ce que la forêt pour vous ? Notez tous les mots qui vous viennent à l'esprit et partagez-les avec le reste du groupe.



### Activité 2 : Le début de la pièce

#### 1) Écoutez l'extrait sonore en entier puis répondez aux questions.

- Où et quand a lieu la scène ?
- Qui sont les personnages ?
- Que font-ils ?
- Que se passe-t-il ?
- Quelle est la réaction des personnages ?

#### 2) Réécoutez l'extrait et cochez ce que vous entendez.

| Le décor   | Les actions   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> le calme<br><input type="checkbox"/> le hurlement de loup<br><input type="checkbox"/> le bruissement des arbres<br><input type="checkbox"/> le campement<br><input type="checkbox"/> la forêt<br><input type="checkbox"/> la pluie et l'orage<br><input type="checkbox"/> la lune ronde<br><input type="checkbox"/> le chant des criquets<br><input type="checkbox"/> le sifflement du vent | <input type="checkbox"/> allumer les lumières<br><input type="checkbox"/> crier<br><input type="checkbox"/> entendre un grognement<br><input type="checkbox"/> se faire attaquer par un animal<br><input type="checkbox"/> commencer à paniquer<br><input type="checkbox"/> se mettre à pleurer<br><input type="checkbox"/> appeler à l'aide<br><input type="checkbox"/> se taire<br><input type="checkbox"/> éteindre les lumières |

**3) Quelle expression utilise le narrateur pour vous faire comprendre qu'il va se passer quelque chose d'important ?**

- « Tout à coup »
- « Quand soudain »
- « C'est alors que... »

**Activité 3 : À vous de raconter le début de la pièce**

---

**Avec la classe, écrivez le début de la pièce :** décrivez le décor et racontez les principaux événements. Utilisez :

- les temps de l'imparfait et du passé composé
- des mots pour indiquer l'ordre des événements : « depuis, au début, ensuite, puis, après, tout à coup, etc. »

**Notez ce texte ici :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Activité 4 : La suite de l'histoire selon vous**

---

- 1) Quelle suite imaginez-vous à cette histoire ?** Partagez vos idées avec la classe.
- 2) Écrivez maintenant la suite de cette histoire** en respectant ces consignes :
  - Votre point de départ est le texte de **l'activité 3**
  - Vous continuez le texte **au passé**
  - Votre histoire doit avoir **une fin**
  - Vous avez **30 mn** pour la rédiger
- 3) Une fois la rédaction terminée, lisez-la au reste de la classe.**

**Activité 5 : La suite de l'histoire selon l'auteur, Thierry Simon**

---

- 1) Répondez aux questions**

Savez-vous ce qu'est, dans la mythologie grecque, le « Styx » ?

  - une déesse
  - le fleuve qui mène aux Enfers

Et que signifie, en général, le néologisme « 2.0 » ?

  - de la « nouvelle génération »
  - deuxième version
- 2) Voici une information supplémentaire :** le titre de la pièce est *Styx 2.0*.  
À votre avis, de quoi parle la suite de cette pièce selon l'auteur ?
- 3) Écoutez la fin de la pièce.** Qu'avez-vous compris ?

**Corrigés**

**Activité 1 : mise en route**

1) Réponses libres.

**Activité 2 : La situation initiale**

1) Écoutez l'extrait sonore en entier puis répondez aux questions.

- Où et quand se passe la scène ? C'est la troisième nuit, dans la forêt.
- Qui sont les personnages ? Un groupe de jeunes.
- Que font-ils ? Ils campent depuis deux jours.
- Que se passe-t-il ? Ils entendent un grognement et quelque chose touche les tentes.
- Quelle est la réaction des personnages ? Ils ont peur et commencent à paniquer.

2) Réécoutez l'extrait et cochez ce que vous entendez.

| Le décor  | Les actions  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> le calme<br><input type="checkbox"/> le hurlement de loup<br><input checked="" type="checkbox"/> le bruissement des arbres<br><input checked="" type="checkbox"/> le campement<br><input checked="" type="checkbox"/> la forêt<br><input type="checkbox"/> la pluie et l'orage<br><input checked="" type="checkbox"/> la lune ronde<br><input checked="" type="checkbox"/> le chant des criquets<br><input checked="" type="checkbox"/> le sifflement du vent | <input checked="" type="checkbox"/> allumer les lumières<br><input type="checkbox"/> crier<br><input checked="" type="checkbox"/> entendre un grognement<br><input type="checkbox"/> se faire attaquer par un animal<br><input checked="" type="checkbox"/> commencer à paniquer<br><input type="checkbox"/> se mettre à pleurer<br><input type="checkbox"/> appeler à l'aide<br><input checked="" type="checkbox"/> se taire<br><input checked="" type="checkbox"/> éteindre les lumières |

3) Quelle expression utilise le narrateur pour vous faire comprendre qu'il va se passer quelque chose d'important ? X « Quand soudain »

**Activité 3 : Raconter le début de la pièce**

1) [Suggestion] Des jeunes étaient dans la forêt depuis 3 nuits. Ils campaient. Tout était calme, tout allait bien. On entendait le bruissement des arbres, les grillons chantaient, le vent sifflait. Ils dormaient dans leur tente, quand soudain, ils ont entendu un grognement. Ils ont commencé à paniquer, à se parler, à se demander quoi faire. Ils ont pensé que c'était peut-être un ours ou un sanglier. Ils ont décidé de se taire puis ils ont éteint les lumières pour ne pas attirer l'attention.

**Activité 5 : La suite de l'histoire selon l'auteur, Thierry Simon**

1) Répondez aux questions

Savez-vous ce qu'est, dans la mythologie grecque, le Styx ? X Le fleuve qui mène aux Enfers

**Commentaire :** Dans la mythologie grecque, **Styx** (du grec « détester, haïr ») est une Océanide, fille aînée d'Océan et de Téthys, ou une déesse, fille d'Érèbe (les Ténèbres) et de Nyx (la Nuit) selon d'autres traditions. Elle personnifie le Styx, l'un des fleuves et points de passage des Enfers. Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Styx>

Et que signifie, en général, le néologisme 2.0 ? X De la « nouvelle génération »