

	COLONNE 1	COLONNE 2	COLONNE 3	COLONNE 4	COLONNE 5
Résultat du lancer de dé :	Le héros / L'héroïne de l'histoire croise :	Il / Elle va trouver un objet magique :	Il / Elle va devoir aller :	Quelqu'un dans l'histoire portera un masque ensorcelé de :	Un des personnages de l'histoire sera :
1	Un ninja	Un kimono	Dans une bamboueraie	Tengu	Tête-en-l'air
2	Un oni	Un éventail uchiwa	Près d'un torii	Kitsune	Cruel
3	Un dragon ryū	Un shamisen	Dans un tō	Oni	Stupide
4	Une geisha	Une ombrelle	Dans un jardin zen	Ikazuchi	Râleur
5	Un sumotori	Une lanterne en papier	Dans un onsen	Saru	Triste
6	Un Chōchin Obake	Un pinceau de calligraphie	Dans un dojo	Bato	Paresseux

L'histoire doit forcément contenir les morceaux de phrases suivants qui vont aider votre enfant à donner une suite logique à ce qu'il invente :

- « Il était une fois un homme / une femme / une fille / un garçon qui s'appelait . . . »
- « Un jour . . . »
- « Il / Elle arrive . . . »
- « Soudain / Tout à coup . . . »
- « Il / Elle rencontre . . . »
- « À la fin . . . »

Rappel des règles :

- Votre enfant lance un dé 6 faces pour chaque colonne (de 1 à 5). C'est le résultat du dé qui décidera de ce qui devra apparaître dans l'histoire.
- Toutes les informations dans les colonnes doivent être présentes dans l'histoire et avoir du sens : par là j'entends qu'elles ne doivent pas juste être notées dans l'histoire mais apporter quelque chose.
 - Par exemple, j'ai pioché au hasard avec le dé qu'un des personnages est cruel. Je ne dois pas me contenter de le dire, je dois montrer en quoi le personnage de l'histoire est cruel (il aime faire souffrir les autres dans l'histoire).
 - Autre exemple : j'ai pioché le ninja. Je dois dans mon histoire utiliser ses caractéristiques, à savoir qu'il est discret, furtif, qu'il agit dans l'ombre.
 - Dernier exemple : j'ai pioché que l'histoire se passerait dans un onsen. Comment cela va-t-il modifier l'histoire : il faut se déshabiller, laisser ses affaires de côté, etc.
 - Pour finir, chacun des objets de la colonne 2 est magique. Il va falloir expliquer ce qu'ils ont de magique et comment cela est utilisé dans l'histoire.
- Votre enfant et vous avez une semaine pour créer une histoire qui tienne la route. Elle ne se fera pas en un seul essai. Il va falloir revenir sur l'histoire, raturer, enlever, ajouter des éléments. Faites tous ces gestes de réécriture avec votre enfant, le but est qu'il comprenne qu'en projet d'écriture, il est essentiel de revenir sur son projet pour l'améliorer.
 - Vous pouvez m'envoyer ces écrits intermédiaires, que je vous aide, vous et votre enfant, à améliorer le texte par une série de questions.

- Faites faire la lecture de l'histoire à quelqu'un qui n'a pas participé au projet, qu'il donne son avis à votre enfant, ce qu'il n'a pas compris, ce qui pourrait être amélioré.
- Une fois l'histoire terminée avec votre enfant, il restera deux choses à effectuer :
 - Trouver un titre à l'histoire et lui faire écrire en cursive (c'est la seule chose qu'il écrira lui-même de sa main, le reste c'est vous qui le prendrez en notes). Ce titre doit avoir un vrai rapport avec l'histoire, et dans le meilleur des cas, la résumer en une phrase.
 - Dessiner une illustration qui montre un des événements qui se déroule dans l'histoire.
- Votre enfant au cours des 6 semaines qui restent d'école va construire 6 histoires différentes. Au fur et à mesure des semaines qui s'écoulent, vous enlèverez du tableau les éléments qui ont déjà été piochés par le dé.
 - Lors de la dernière semaine, votre enfant n'aura donc plus à lancer le dé, il ne restera normalement plus qu'un item par colonne.
- Niveau de difficulté supplémentaire pour les enfants les plus avancés : certains enfants sont tout à fait capables d'essayer d'écrire, sans le modèle sous les yeux, par code grapho-phonétique (j'entends un son dans un mot, je sais quelle lettre chante ce son, j'écris ces lettres pour essayer d'écrire le mot seul) les mots de la liste ci-dessous :
 - Ninja.
 - Sumotori.
 - Oni.
 - Kimono.
 - Torii.
 - Dojo.
 - Ikazuchi.
 - Saru.
 - Bato.
 - Stupide.
 - Triste.
 - Si vous utilisez un de ces mots avec votre enfant dans l'histoire, demandez lui de se saisir d'un papier et d'un crayon gris et d'essayer d'écrire seul ce mot, de vous le montrer, de le lui lire et de lui apporter les corrections nécessaires.

Illustrations et définitions des mots compliqués

Un ninja :

C'est un espion, un assassin qui agit de façon discrète, sans se faire voir.



Un oni :

C'est une sorte de démon, de diable au Japon.



Un dragon ryū :

C'est le dragon japonais. Il est tout en longueur, moustachu et sans ailes.



La geisha :

C'est une femme de compagnie artiste qui sait chanter, danser, jouer de la musique, raconter des histoires.



Le sumotori :

C'est un sportif qui fait de la lutte ou il faut pousser son adversaire en dehors d'un cercle de sable ou le faire tomber par terre.



Le Chochin Obake :

C'est un esprit, une sorte de fantôme qui prend la forme d'une lanterne.



Un kimono :

C'est l'habit traditionnel japonais.



Un éventail uchiwa :

Il est ovale et ne peut pas se plier. Il sert à se rafraichir en faisant du vent quand il fait trop chaud.



Un shamisen :

C'est un instrument de musique.



Une ombrelle :

Elle sert à se protéger des rayons du soleil.



Une lanterne en papier :



Un pinceau de calligraphie :

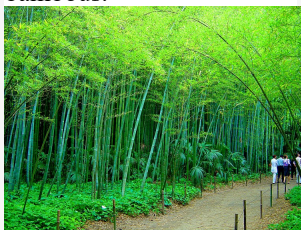
C'est l'outil qui sert à tracer les belles lettres de l'alphabet japonais



Illustrations et définitions des mots compliqués

Une bamboueraie :

C'est une forêt de bambous.



Un torii :

C'est un portail de temple au Japon.



Un tō :

C'est une grande tour qui sert à prier et à méditer.



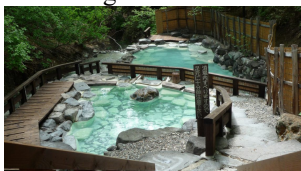
Un jardin zen :

C'est un jardin dans lequel on trouve toujours de l'eau, des pierres, des plantes. Il sert à se détendre, à se reposer, à réfléchir.



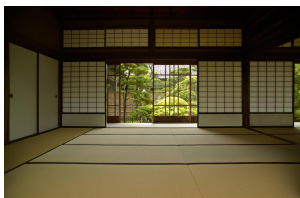
Un onsen :

C'est un bain public, en extérieur, avec de l'eau chauffée grâce à un volcan.



Un dojo :

C'est l'endroit où on s'entraîne aux sports de combats.



Le masque tengu :



Le masque kitsune :



Le masque oni :



Le masque ikazuchi :



Le masque saru :



Le masque bato :

