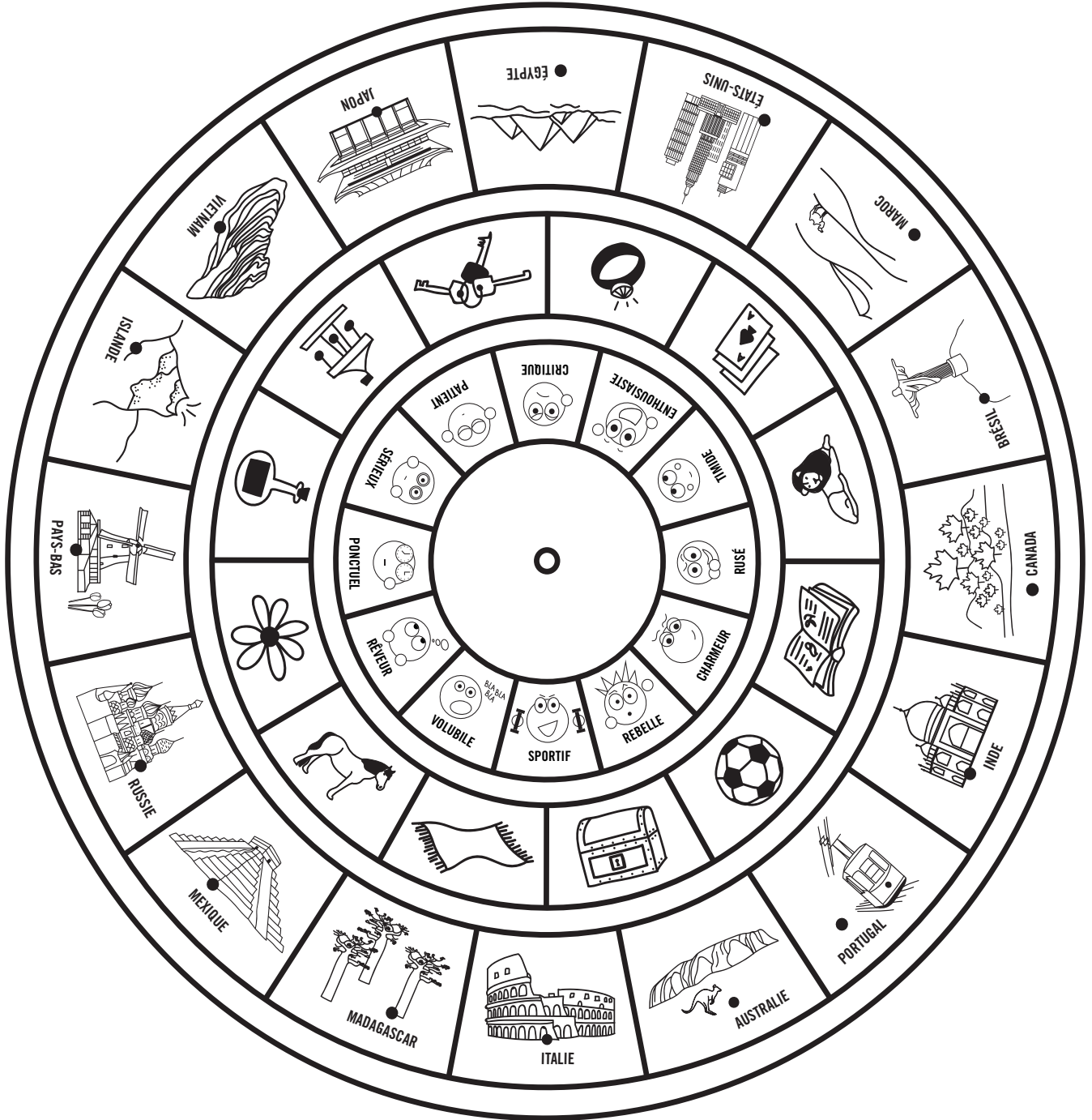


LA NUIT OÙ LE JOUR S'EST LEVÉ

ACTIVITÉ PHARE | à vos plumes : écriture d'un récit-odyssée



ÉTAPE 1

Découpe et crée la roue.

(Les 3 flèches sont à fixer au centre de la roue avec une épingle)

ÉTAPE 2

Fais tourner la roue pour découvrir : une caractéristique de votre personnage, son objet magique, le pays qu'il va traverser.

ÉTAPE 3

À toi de choisir le prénom de votre personnage, de le décrire et de le dessiner.
Quels sont ses centres d'intérêts, ses passions qui vont le pousser à partir ?
Son lieu de départ : c'est votre ville, village, hameau, lieu-dit.

ÉTAPE 4

De quoi as-tu le plus peur ?
Au cours de son voyage, ton personnage sera confronté à ce qui te fait peur.
Qui pourra l'aider, le soutenir et comment ?
Comment lui servira son objet magique ?

ÉTAPE 5

Sur la carte : inscris son point de départ, les étapes, les dangers.
Aides-toi de ces bulles pour noter les grands épisodes de son histoire. Enfin, traces le périple de son odyssee.

CARTE D'IDENTITÉ

Dessine son portrait	Prénom	Descriptif physique
	Nom	
	Date de naissance	
	Adresse du domicile	Personnalité



Le point
de départ

Les étapes
de son odysée

Les dangers