PRÉSENTATION DU JEU

1. En quoi consiste le jeu ?

Les *Cartes à raconter* constituent des aides à la production de récits oraux : elles structurent l'histoire et, présentées sous forme de jeu, stimulent l'engagement et la créativité des participants.

Elles peuvent être utilisées à l'école, en famille ou entre amis.

2. Comment utiliser ce jeu en classe ?

Les *Cartes à raconter* sont un outil précieux pour tout enseignant qui cherche à développer le langage oral de ses élèves.

L'un des défis est d'amener progressivement l'élève à se détacher de la communication immédiate et à se positionner en tant que **conteur**. L'adulte doit aider l'apprenti conteur à articuler les actions, les dialogues et le plan global de l'histoire.

En ce qui concerne les plus jeunes – 4 à 5 ans –, leurs récits sont souvent très elliptiques. Ces enfants ne mentionnent qu'une caractéristique ou un événement particulièrement marquants pour eux, même s'il s'agit d'un élément anecdotique de l'histoire. L'histoire produite doit être acceptée telle quelle.

3. D'où vient ce jeu ?

Les *Cartes à raconter* ont été créées en s'inspirant de ce que les linguistes appellent le « schéma actantiel » :

un **sujet** (un héros ou une héroïne) se trouve dans une situation initiale et va se mettre à la recherche d'un **objet** – réel ou symbolique. Dans sa quête, il rencontrera différents **personnages** qui l'aideront ou, au contraire, constitueront des obstacles. À la fin de ses aventures, il se retrouve, en principe, dans une situation meilleure qu'au début du récit… Mais tout est possible !

Conception du jeu : Danièle Frossard, Martine Panchout-Dubois et Roxane Gagnon, Haute école pédagogique (HEP) du canton de Vaud

Concept pédagogique sur www.editionslep.ch/cartes-a-raconter

Graphisme boîte : Marc Dubois, Graphisme éditorial, Lausanne
Photolithographie : Martine Séchaud, à point nommé, Bussigny
Relecture : Leroy*lire*, Lausanne
Confection boîte : Polyval, Cheseaux-sur-Lausanne
Impression cartes : Courvoisier-Attinger, Bienne

© LEP Loisirs et Pédagogie SA, 2017
Le Mont-sur-Lausanne

ISBN 978-2-606-01690-6
LEP 935575A1
I 1017 1COU
Imprimé en Suisse
Tous droits réservés pour tous les pays

www.editionslep.ch

COMMENT JOUER ?

Voici les instructions pour une utilisation du jeu en classe, dans sa version de base. Pour d'autres variantes, ou pour jouer entre amis ou en famille, veuillez vous reporter à la carte « Variantes de jeu ».

1. Préparation

Disposer toutes les cartes sur une grande table ou sur plusieurs petites tables. Les regrouper selon les catégories suivantes, signalées au dos de chaque carte :

- Personnages (humains, animaux, personnages extraordinaires)
- Objets de quête
- Lieux

Les deux cartes « joker » (signalées par un « J ») peuvent être retirées, car elles ne sont pas toujours utilisées dans la version de base du jeu (voir « Variantes de jeu »).

2. Choix des cartes

Il est possible de jouer à partir de 2 personnes – 1 conteur et 1 auditeur – ou en formant des groupes de 3 ou 4 personnes. Par exemple, pour une classe de 20 élèves, on peut former 10 groupes de 2 élèves ou 5 groupes de 4.

Parmi les cartes **« personnage »**, chaque groupe choisit trois cartes :

- Un *personnage principal* : il s'agit du héros ou de l'héroïne qui va vivre des aventures.

- Un *opposant* : il s'agit d'un personnage – humain ou animal – qui va se mettre en travers du chemin du personnage principal.
- Un *adjuvant* : il s'agit d'un personnage qui va aider le héros ou l'héroïne dans la poursuite de sa quête, lui donner un conseil pour franchir l'obstacle.

Parmi les autres cartes, chaque groupe choisit :

- Une carte **« objet de quête »** : c'est l'objectif que le personnage principal tente d'atteindre.
- Une carte **« lieu »** : il peut s'agir du décor, mais le lieu peut aussi être un opposant qui se met en travers du chemin du personnage principal.

N. B. Les cartes permettent des interprétations différentes : par exemple, une des cartes « lieu » (carte n° 101) peut être lue comme la représentation d'un désert ou comme l'illustration d'un incendie.

3. Déroulement du jeu

Chaque groupe dispose d'environ cinq minutes pour imaginer un scénario.

L'enseignant peut guider les élèves pour les aider dans leur travail de préparation :

- Au départ, les apprentis conteurs imaginent dans quelle situation initiale vit le héros ou l'héroïne ; ils commencent le récit en donnant la raison pour laquelle il faut chercher l'objet de quête.
- Les apprentis conteurs poursuivent leur récit jusqu'au dénouement : le personnage principal a obtenu son objet de quête. Il ressort victorieux – ou non – des épreuves rencontrées.

À la fin du temps de préparation, chaque groupe raconte, à tour de rôle, son récit au reste de la classe, en veillant à respecter une durée de trois à cinq minutes environ.