

COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU / UN DRAGON



Présentation

Comment j'ai adopté un Gnou / un Dragon est un jeu de dés pour inventer des histoires à partir de thèmes loufoques.

Déroulement

Le thème

Prenez une carte thèmes au hasard. Le premier joueur lance les deux dés numérotés. Il choisit l'un des deux thèmes suggérés par les dés. Exemple : s'il fait 5 et 2, il peut prendre le thème 52 ou 25. S'il fait un double, les autres joueurs proposent des thèmes inventés par eux et il choisit celui qui l'inspire. S'il fait un double 6, il doit obligatoirement raconter...Comment j'ai adopté un gnou !

L'histoire

Le joueur/narrateur place devant lui les six dés-connecteurs. Il lance le dé jaune et démarre son récit avec les mots obtenus.

Quand il en a envie ou besoin, pour se relancer dans son histoire, il lance le dé suivant et continue à raconter en utilisant obligatoirement les mots indiqués.

Il poursuit ainsi –à son rythme– jusqu'au sixième dé qui lui permettra de conclure... en beauté !.

L'avis de Ludo



Un jeu génial, à mourir de rire !

De quoi raconter des histoires complètement folles. Dans le jeu, on peut se lâcher au niveau de l'imagination. Toutes les histoires sont possibles, de la plus classique à la plus délirante.





L'avis du professeur Spill

Plus on y joue, **plus il** devient **facile d'inventer des histoires** en les développant, en y ajoutant des éléments, des détails.

Le jeu peut devenir collaboratif. Un premier joueur lance le dé jaune, commence son histoire et s'interrompt. Un second joueur lance le dé et doit poursuivre le récit en y ajoutant ses propres éléments mais tout en veillant à s'accorder avec les éléments initiaux.

Il est sympa de pouvoir garder une trace des récits : en écrivant, en dessinant **ou** en enregistrant **une version audio ou vidéo des créations**. On peut aussi **utiliser** ce jeu **comme élément déclencheur pour un travail de production d'écrit**.

Et pourquoi ne pas y jouer dans une autre langue ? Traduisez donc les thèmes et les connecteurs présents sur les dés.





Un récit collaboratif avec « Comment j'ai adopté un gnou / un dragon ? »

Intérêt pédagogique

Le récit collaboratif va présenter de nombreux intérêts pédagogiques :

- développer des compétences sociales et, notamment, s'impliquer, participer à sa dynamique et à l'atteinte des objectifs communs ;
- apprendre à argumenter, prendre en compte le travail de ses pairs, s'interroger sur ses propres idées, sur les choix et développer son esprit critique ;
- prendre conscience qu'il existe différents styles d'écriture ;
- prendre conscience de la dynamique de groupe qui sous-tend la production d'écrits ;
- stimuler le plaisir d'écrire et la créativité ;
- adopter une attitude responsable et respectueuse vis-à-vis de l'expression des autres.

Déroulement

Découverte et initiation

Dans un premier temps, il est nécessaire de familiariser les élèves avec le concept et de les placer dans une situation la plus confortable possible. Pour ce faire, on favorisera un travail en petits groupes (6 élèves maximum).

Chaque groupe reçoit les dés du jeu « Comment j'ai adopté un gnou / un dragon ? ».

Un premier élève lance le dé jaune et commence son récit. Lorsqu'il s'arrête, l'élève à sa droite prend le dé orange, le lance et poursuit l'histoire, tout en veillant à s'accorder avec les éléments initiaux. On continue ainsi jusqu'au dernier dé.

Face au public

Lorsque les élèves se sont familiarisés avec le principe, 6 d'entre eux prennent place devant la classe. L'activité sera identique à celle précédemment décrite. Toutefois, les autres élèves de la classe endosseront des rôles spécifiques :

- Les scribes : ils devront prendre des notes afin de garder une trace écrite du récit.
- Les gardiens de la cohérence : ils devront identifier les éléments de cohérence (ou d'incohérence) entre les différentes parties de l'histoire
- Les témoins : ils devront identifier les éléments du récit relatifs aux personnages / aux lieux.

Un premier élève lance le dé jaune et commence son récit. Lorsqu'il s'arrête, l'élève à sa droite prend le dé orange, le lance et poursuit l'histoire, tout en veillant à s'accorder avec les éléments initiaux. On continue ainsi jusqu'au dernier dé.





Au terme du récit, l'enseignant propose un débriefing aux élèves.

Les « gardiens de la cohérence » commencent en indiquant les éléments de cohérence (ou d'incohérence) entre les différentes parties de l'histoire. Ensuite, les « témoins » proposent les éléments qu'ils ont notés sur les personnages, les lieux. Ceux-ci sont notés par l'enseignant. Enfin, les scribes proposent leurs éléments qui viennent s'ajouter à la prise de notes précédente.

Sur base de ces éléments, les élèves, avec l'aide de l'enseignant, identifient les points clés du récit, ses éléments spécifiques. Chaque élève produit alors une réadaptation du récit, tout en s'attachant à garder les éléments clés.

Du récit aux récits

Les productions des élèves sont partagées entre les élèves de la classe. Cela peut se faire par une lecture individuelle, une lecture à haute voix ou encore par un partage via les outils numériques.

Dans un second temps, les élèves se replacent en groupes. On reprend l'activité précédente mais cette fois, l'enseignant impose un thème. Les élèves élaborent un récit oralement en utilisant leurs dés.

Dans un second temps, ils transposent leur histoire par écrit. Dans l'idéal, ce travail se fera via un outil en ligne d'écriture collaborative ce qui permettra l'interaction entre les élèves.

Variante

Une variante de l'activité peut consister à identifier, préalablement, les éléments clés du récit : lieu, personnage, schéma narratif global.

Ensuite, chaque élève saisit un dé et doit rédiger un paragraphe sur base des éléments précités et du connecteur présent sur le dé.

Enfin, les différents paragraphes sont assemblés sur le principe des « cadavres exquis ».





Travailler les langues étrangères avec « Comment j'ai adopté un gnou / un dragon ? »

Le principe du jeu peut facilement être utilisé dans le cadre d'un cours de langue.

Selon le niveau de connaissance des élèves, on travaillera préalablement avec eux la traduction des différentes faces des dés. Pour les aider, on peut leur proposer un tableau de synthèse qui reprendra les traductions.

Last week	And believe me	So without hesitation	But it's so bad	And hold on tight
When I was young	In fact	Bad luck	Stroke of luck	Except that

Déroulement

S'initier

Dans un premier temps, on place les élèves en petits groupes (6 élèves maximum).

Chaque groupe reçoit les dés du jeu « Comment j'ai adopté un gnou / un dragon ? ».

Un premier élève lance le dé jaune et commence son récit en traduisant le connecteur dans la langue cible et en élaborant son récit dans cette même langue. Lorsqu'il s'arrête, l'élève à sa droite prend le dé orange, le lance et poursuit l'histoire, tout en veillant à s'accorder avec les éléments initiaux. On continue ainsi jusqu'au dernier dé.

Face au public

Lorsque les élèves se sont familiarisés avec le principe, 6 d'entre eux prennent place devant la classe. L'activité sera identique à celle précédemment décrite.

Variante 1 : écriture individuelle

Le même principe peut être utilisé de façon collective, en adaptant le principe au niveau de connaissances des élèves. Par exemple, l'enseignant lance un dé et propose aux élèves de rédiger une seule phrase débutant par le connecteur.

Variante 2 : écriture individuelle

Les élèves sont invités à produire des situations dans la langue cible pour compléter les cartes du jeu. Selon la créativité des élèves et/ou les thèmes abordés en cours, les situations seront plus ou moins complexes.

