

## Jeu éducatif



## L'art de raconter

**But du jeu :** Raconter une histoire à partir des cartes

**Nombre de joueurs :** 2 et +

**Âge :** 6 ans et +

**Nombre de cartes :** 63

### Description

Grâce à *L'art de raconter*, les participant-e-s deviennent de véritables conteurs et conteuses! Pour créer leur histoire, il suffit de bien observer les œuvres de la collection du Musée d'art de Joliette. Ils y trouveront toute l'inspiration nécessaire pour créer une histoire riche en rebondissements.

### Objectifs éducatifs

- Développer le sens de l'observation, le langage et l'imaginaire
- Expérimenter la structure d'une histoire (situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement et situation finale)
- Apprendre à accepter et composer avec le choix des autres.

### Utilisations éducatives

Le jeu peut être utilisé dans des situations d'apprentissage de :

- Français
- Anglais ou autres langues
- Arts plastiques
- Théâtre

L'art de raconter est facilement adaptable, il peut se jouer à deux ou en équipe.

- Utilisez moins de cartes avec les plus jeunes ou les élèves en francisation, afin de simplifier l'histoire.



- Invitez les élèves à écrire les histoires pour travailler les compétences en écriture.
- Utilisez les cartes pour créer différents types de récits (fantastique, historique, etc).
- Organisez une compétition entre plusieurs équipes. Celle qui crée l'histoire la plus riche et la plus complète, remporte les honneurs!
- Faites piger une carte à l'occasion de vos parties d'improvisation.

### À propos du MAJ

Le Musée d'art de Joliette (MAJ) a pour mission d'acquérir, de conserver, de mettre en valeur et de diffuser des œuvres d'art anciennes et contemporaines réalisées par des artistes québécois, canadiens et étrangers au moyen d'expositions originales, d'activités éducatives et d'activités culturelles.

Le MAJ inscrit ses actions dans une démarche de démocratisation culturelle visant à rendre accessibles des connaissances de pointe dans le domaine des arts visuels. La diffusion passe par un programme foisonnant de visites commentées et d'activités éducatives et culturelles.



## Pistes de situations d'apprentissage :

### FRANÇAIS : CRÉER UNE HISTOIRE COLLECTIVE

#### Objectifs éducatifs :

- Développer le sens de l'observation, le vocabulaire et l'imaginaire.
- Expérimenter la structure d'un texte narratif (situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement et situation finale).
- Apprendre à accepter et à composer avec les choix des autres.

Durée : 15-20 minutes

L'enseignant-e choisit un PERSONNAGE, un LIEU, un ÉVÉNEMENT et une SITUATION FINALE parmi toutes les images proposées. Il ou elle les présente à tous et toutes. Les élèves sont invités à inventer une histoire à partir de cette sélection. Pour ce faire, l'enseignant-e pose les questions suivantes. Les élèves répondent oralement, en levant la main. Noter (ou faire noter) au tableau les propositions retenues à partir de questions suivantes.

*Au début, les histoires seront moins fluides, mais plus l'expérience sera répétée et plus le jeu deviendra riche et facile*

#### PERSONNAGE :

- Comment la personne est-elle habillée et pourquoi ?
- Quelles sont ses caractéristiques physiques ? Son âge ?
- Comment s'appelle-t-elle et quels sont ses passe-temps favoris ?
- Cette personne est-elle gentille, intelligente, fourbe, créative, stressée... ? Semble-t-elle bien nantie ou relativement pauvre ?

#### LIEU :

- Où l'histoire se déroule-t-elle ? En ville ou à la campagne ?
- Décrire le lieu en détails ;

- Quels sont les sons et les odeurs environnantes ?
- Fait-il froid ou chaud ?
- Que fait le personnage à cet endroit ? Comment s'est-il rendu là ?
- Ses vêtements sont-ils adéquats ?

#### ÉVÉNEMENT :

- Le lieu a-t-il changé ? Pourquoi ? Comment le personnage principal s'y est-il rendu ?
- Y a-t-il une ou des nouvelles personnes ? De qui s'agit-il et que font-elles ?
- Comment le personnage principal réagit-il par rapport à leur présence ? Y a-t-il un problème ?
- Inventer un élément déclencheur et un court dialogue.
- À la suite de cet échange, comment le personnage se sent-il ? À quoi pense-t-il ?

#### SITUATION FINALE :

- À quel endroit l'histoire se termine-t-elle ?
- La problématique soulevée précédemment par l'élément déclencheur est-elle résolue ?
- Le personnage a-t-il connu une transformation mentale ou de caractère ? Si oui, en quoi est-il différent de la situation initiale ?
- Le dénouement de l'histoire est-il heureux ou triste ? La fin est-elle ouverte ou fermée ?

\*\* Variante : Les élèves peuvent choisir eux-mêmes la dernière œuvre pour clore leur histoire.

#### RETOUR SUR L'ACTIVITÉ :

- L'enseignant-e résume l'histoire et invite les élèves à réfléchir :
  - Si le groupe avait pris des décisions différentes (par exemple, changé le



caractère du personnage principal),  
l'histoire aurait-elle été différente ?

- Est-il facile ou difficile pour le groupe de s'entendre sur l'histoire à raconter ?
- Est-ce que le fait d'inventer une histoire a permis de mieux observer les œuvres et d'y voir davantage de détails ?

#### NOTES :

- Il est possible de refaire l'exercice à partir de nouvelles œuvres, de façon individuelle. L'enseignant-e peut même demander aux élèves de rédiger leur histoire, puis de lire celles des collègues, afin de travailler les compétences C1 et C2.
- Inviter les élèves à choisir leurs propres cartes et à rédiger individuellement leur histoire. Faire lire les textes par les collègues. Ces derniers et dernières doivent retrouver les œuvres qui ont inspirés les auteur-e-s.
- Pour les plus jeunes, on utilisera moins d'images. Et pour les élèves du secondaire, on peut même ajouter une contrainte de genre littéraire comme « rédiger un poème, un conte, une histoire fantastique, etc. ».
- Organiser un spectacle de contes et inviter les élèves à devenir de véritables conteurs et conteuses en présentant leur histoire à tous et toutes. Cela permettra de toucher la compétence C3.

#### FRANÇAIS : RÉDIGER UNE CRITIQUE D'ART

##### Objectifs éducatifs :

- Développer le sens de l'observation, le vocabulaire et l'imaginaire.
- Expérimenter la structure d'un texte descriptif -justificatif

Durée : 60 minutes

L'enseignant-e remet une carte à chaque élève. Les jeunes deviennent de véritables critiques d'art et rédigent un article destiné à un journal fictif. Les participant-e-s devront :

- Choisir un titre évocateur
- Rédiger une introduction comportant un sujet amené, un sujet posé et un sujet divisé. Il faut y préciser l'œuvre qui est décrite et ce qui est critiqué.
- Décrire l'œuvre dans un premier paragraphe (séquence descriptive) :
  1. Quel est le titre de l'œuvre ?
  2. Qui est l'artiste ?
  3. Quelle est la date de création ?
  4. Quelles sont les dimensions de l'œuvre ?
  5. Quels matériaux et techniques ont été utilisés ?
  6. Quelles sont les couleurs, les formes et les textures ?
  7. Quels sont les sujets représentés ?
  8. Quelle est la composition de l'œuvre ?
  9. Y a-t-il des éléments récurrents ou des motifs ?
- Critiquer l'œuvre dans un second paragraphe (séquence justificative)
  1. Quelles sont les premières impressions que l'œuvre suscite ?
  2. Quels éléments de l'œuvre attirent l'attention et pourquoi ?
  3. Comment l'artiste utilise-t-il les éléments formels (lignes, couleurs, formes, espaces, textures) ?
  4. L'œuvre communique-t-elle un message ou une idée ?
  5. Quelle est l'intention de l'artiste et a-t-elle été atteinte ?
- Conclure avec une synthèse (fermeture) et une ouverture.

#### NOTES :

- Réunir les textes pour en faire un magazine riche et diversifié. Encourager les élèves à lire les articles des collègues, afin de développer la compétence C3.



- Pour les élèves plus jeunes, utiliser les questions du jeu *Voir au-delà* pour critiquer l'œuvre d'art.

## FRANÇAIS : RÉDIGER UN POÈME

### Objectifs éducatifs :

- Développer le sens de l'observation, le vocabulaire et l'imaginaire.
- Expérimenter la structure d'un texte poétique.

Durée : 30-45 minutes

L'enseignant-e remet une carte à chaque élève. Chacun-e s'en inspire pour rédiger un poème. Ils et elles doivent :

- Trouver un seul mot qui, selon lui ou elle, décrit l'œuvre. Exemple : Printemps
- Noter l'action qui s'y déroule. Exemple : La neige fond
- Ajouter une comparaison en utilisant le mot « comme » ou « tel-le ». Exemple : Comme mon cœur pour toi
- Proposer un nouveau titre pour l'œuvre. Exemple : Renaissance à Nicolet

### NOTES :

- L'enseignant-e peut proposer la même œuvre à tous les élèves. Cela permet de faire ressortir les différences et les similitudes entre chaque poème.
- Pourquoi ne pas créer un poème collectif ?! L'enseignant-e écrit les propositions retenues au TBI. Il ou elle peut aussi faire un cadavre exquis. À partir de la même œuvre d'art, en groupe de 4 et sans se consulter, chaque élève a une responsabilité différente. Le premier enfant trouve un seul mot pour

décrire l'œuvre, le second note l'action et ainsi de suite. Les participant-e-s mettent ensuite en commun leur texte pour créer un poème collectif.

- Organiser une « soirée de poésie » avec une ambiance chaleureuse et intimiste où chacun-e lit son poème. Si les participant-e-s sont trop gêné-e-s, il est possible de retirer les noms sur les textes et de lire au hasard, le poème « anonyme » d'un-e collègue. De plus, si chacun-e rédige un poème à partir d'une œuvre différente, les élèves peuvent s'amuser à trouver l'œuvre qui a inspiré chacun d'eux.

