



# Il était une fois

## APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	Parler en prenant en compte son auditoire / mobiliser des actes langagiers enrichir le lexique / comprendre pourquoi le récit capte l'attention du lecteur et la retient / comprendre les composantes du récit d'aventure/imaginer des possibles narratifs en récit d'aventure / la séduction de la parole.
CYCLE 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raconter une histoire/mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les productions artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle.</li> <li>- Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole/s'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire/comprendre des discours oraux complexes/enrichir et structurer le lexique/participation constructive à des échanges oraux/ la séduction de la parole.</li> </ul>

## POINTS DE VIGILANCE

Le jeu repose sur l'introduction de rebondissements pour alimenter l'histoire : il faut rester vigilant sur leur quantité afin de ne pas nuire à la cohérence du récit.

Les interactions entre les joueurs doivent être respectueuses pour ne pas devenir source de conflits. Un récit merveilleux doit capter son auditoire, il faut donc veiller à ne pas se perdre dans des détails et digressions/des longueurs dans le récit qui font baisser l'attention/un nombre très important de rebondissements qui font perdre le « fil » du récit/des interactions entre joueurs « anarchiques ».

## ADAPTATIONS POSSIBLES

### VARIABLES DIDACTIQUES

Un élève ou l'enseignant peut consigner les différentes étapes du récit pour aider les participants à suivre (par écrit, sous forme de schéma, de dessin, de carte mentale, de sketchnote...)

### ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

Un objet de la classe peut symboliser la prise de parole avant de poser ses cartes.

### ADAPTATIONS DES RÈGLES

Ne pas utiliser toutes les familles des cartes contes au premier tour pour initier les élèves à ce jeu (retirer les cartes « aspects », « Interruption » et « objets » par exemple).

### PROLONGEMENTS

Du récit oral à la mise en images : à partir des histoires créées, les élèves les transforment en bandes-dessinées, roman-photo ou courts métrages en stop-motion.

## JEUX SIMILAIRES

Dixit, Imagidés, Pur Week-End, Speech, Speech « Contes de fées », Story Cubes original.