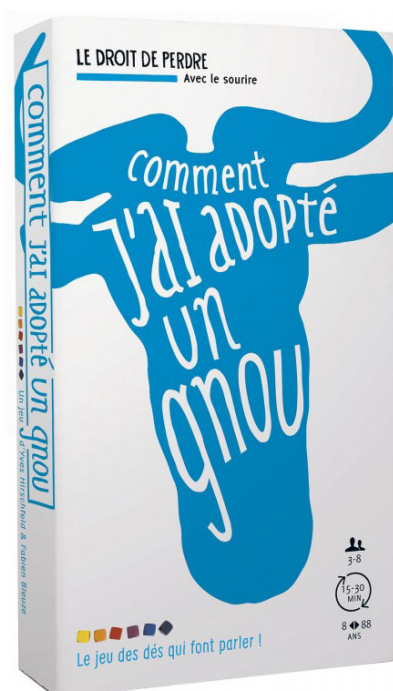


APPRENDRE PAR LE JEU



COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU

N° 4 - Avril 2020



Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze
Édité par Le Droit de perdre
© Le Droit de perdre

AGE DES JOUEURS	À partir de 8 ans
REPÈRE	Les joueurs vont inventer et raconter une histoire
NOMBRE DE JOUEURS	2 à 5 joueurs (petits groupes)/ 6 à 8 joueurs (grands groupes)
MISE EN PLACE	2 à 5 minutes
DURÉE	30 minutes
THÈME	Histoire, récit

BUT DU JEU

À partir des cartes thèmes, des six dés connecteurs (lancés au fil de la construction du récit), des deux dés numérotés (pour choisir le thème du début et évaluer les prestations) et d'un dé noir (pour permettre aux autres joueurs de prendre la parole), il s'agit d'inventer des histoires plus étonnantes et amusantes les unes que les autres.

COMMUNICATION

IMAGINATION
CRÉATIVITÉ

VOCABULAIRE

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD



STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Comment j'ai adopté un gnou

Les enfants, face à la thématique parfois surprenante, ont parfois du mal à construire un récit et auront tendance à lire et décrire la situation tirée au sort (par ex. «seul(e) dans la tempête avec ma bouée canard») : il faudra alors les guider en les incitant à se demander ce qu'il s'est passé avant et après. Les dés, qui servent à relancer ou à modifier l'histoire, sont tirés au fur et à mesure, dans un ordre précis ; ils peuvent, de plus, déstabiliser le joueur dans sa narration en introduisant des éléments imprévus. Il faudra veiller à ce qu'ils soient lancés de manière rapprochée (toutes les 20/30 secondes) pour donner du rythme à l'histoire. Enfin, les interactions possibles avec les autres joueurs peuvent perturber le déroulé et interrompre le récit en construction.

Aussi, pour commencer, on pourra essayer le jeu en inventant ensemble une histoire, à partir d'une thématique tirée au hasard, pour leur faire comprendre les étapes d'une histoire et d'une manche.

ADAPTATIONS DU JEU

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

Pour débiter ou pour les plus jeunes, ne choisir que 4 couleurs de dé : début de l'histoire (jaune), précision au milieu de l'histoire (rouge), fin de l'histoire (bleu foncé), et l'élément perturbateur tiré par un autre joueur (noir).

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Permettre à un autre joueur de prendre la relève quand le premier est à cours d'inspiration.
- Raconter l'histoire ensemble, les uns après les autres, en changeant de joueur à chaque tirage de dé.

PROLONGEMENTS ET CONTINUITÉ AVEC L'ÉCOLE

- Créer de nouveaux éléments déclencheurs : de temps, de lieux, de personnages...
- Enregistrer les histoires pour les réécouter et les enrichir ensemble, voire les diffuser.
- Écrire et/ou dessiner les histoires créées préférées.

JEUX SIMILAIRES

Speech (à partir de 8 ans), *Il était une fois* (à partir de 10 ans), *Story cubes* (à partir de 6 ans), *Talking dice* (pour tous les âges).

VOUS N'AVEZ PAS CE JEU À LA MAISON ?

Chaque joueur écrit des cartes avec des idées loufoques courtes : elles seront tirées au sort au début du jeu (ces cartes pourront être gardées pour une autre fois).

Écrivez d'autres cartes de 4 couleurs différentes, qui seront tirées au sort pendant l'invention de l'histoire : pour lancer l'histoire, pour relancer l'histoire, pour donner du piment à l'histoire, pour conclure..