



LA FABRIQUE À RÉCITS

La fabrique à récits est un jeu qui stimule la créativité de vos élèves en classe. Avant tout destiné aux élèves des deuxième et troisième cycles du primaire, ce jeu peut être sorti du cadre scolaire et transporté au salon, en voiture ou en camping en utilisant le même déroulement et les mêmes variantes.

À l'écrit ou à l'oral, les élèves laisseront aller leur imagination.

BUT DU JEU

Composer des histoires amusantes ou réalistes en utilisant les cartes pigées comme sources d'idées.

MATÉRIEL

- 100 cartes *Personnages* recto verso
Ces 200 personnages sont parfois réalistes, parfois fantaisistes ou surréalistes.
- 100 cartes *Actions et états* recto verso
Ces 200 actions ou états d'esprit font vivre aux personnages une panoplie de péripéties.
- 100 cartes *Déclencheurs* recto verso
Ces 200 éléments déclencheurs viennent perturber la situation dans laquelle se trouve le personnage.
- 12 cartes *Contraintes* recto verso
Ces 24 contraintes apportent un défi supplémentaire.

DÉROULEMENT DU JEU (En classe ou dans un autre contexte)

- 1 Demandez à vos élèves de choisir une ou plusieurs catégories (*Personnages, Actions et états et Déclencheurs*) et de piger une carte pour chaque catégorie choisie.

Le nombre et le type de cartes pigées influencent l'orientation du jeu. Plus un joueur pige de cartes, plus son processus de création est dirigé. Si le joueur pige une seule carte, il est libre dans son processus de création.

- 2 Demandez-leur de lire leurs cartes.
- 3 Donnez-leur du temps pour réfléchir à la structure de leur histoire.
- 4 Le temps est venu de les laisser créer !
 - a) À l'oral : les élèves racontent leur histoire devant toute la classe ou quelques pairs.
 - b) À l'écrit : les élèves rédigent individuellement leur histoire selon vos consignes (longueur du texte, genre de textes, etc.).



ENVIE D'AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ ?

Faites piger une carte *Contraintes* à vos élèves pour les guider dans la création de leur histoire.

Par exemple, les contraintes peuvent obliger vos élèves à composer un récit au passé, à imaginer une histoire à l'époque des dinosaures ou encore à inventer une histoire fantastique.

VARIANTES DE JEU

(N. B. : Toutes les variantes de jeu peuvent être utilisées autant à l'oral qu'à l'écrit.)

- Placez vos élèves en équipes de deux et demandez-leur de choisir une ou plusieurs catégories. Puis, demandez-leur de piger une ou plusieurs cartes de chaque catégorie choisie. En équipe, les élèves créent une histoire en utilisant toutes les cartes pigées.
- Placez vos élèves en équipes de quatre ou cinq et demandez à chacun d'entre eux de piger une carte. Le premier élève commence l'histoire en utilisant la carte qu'il a pigée. Le deuxième poursuit l'histoire en utilisant sa carte, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient créé leur partie d'histoire.

- Distribuez une carte à chacun de vos élèves. En cours de création, demandez-leur de piger une ou deux nouvelles cartes afin de changer l'angle de leur récit.

Le nombre de variantes de ce jeu est infini. Inventez-en d'autres selon les compétences que vous souhaitez pratiquer avec vos élèves.

À QUOI SERVENT LES CARTES BLANCHES ?

Dans chacune des catégories, il y a des cartes blanches. Elles peuvent être utilisées pour personnaliser le jeu : écrivez-y vos idées ou celles de vos élèves. Une fois remplies, ces cartes font partie du jeu.

