

## TAROT DES CONTES

### **Phase de lancement :**

Une période de familiarisation avec les cartes est utile avant de jouer.

- ▶ Installer les élèves par petits groupes (4 ou 5) en rond, puis étaler au milieu dans le désordre, une vingtaine de cartes prises au hasard.
- ▶ Pendant ce temps, les élèves découvrent les illustrations, manipulent les cartes en toute liberté, avant de commencer à les combiner librement.
- ▶ Les élèves sont amenés à argumenter leur choix de cartes. Ils sont invités à exprimer leur préférence, leur interprétation en fonction des cartes.
- ▶ Aidés par la maîtresse, les élèves prennent conscience qu'il n'y a pas une bonne réponse, mais plusieurs idées possibles sur une même carte.
- ▶ L'imagination reste une priorité.

### **Phase de tâtonnement :**

Individuellement, les élèves sont invités à prendre quelques cartes, celles qui leur plaisent, puis de les grouper et de commencer à fabriquer des bouts de conte ou d'histoire.

Il est important de les laisser en phase de recherche, par conséquent on ne leur donnera ni conseils, ni consignes, seulement des encouragements.

Attention ! Certaines cartes peuvent susciter des querelles de par le fort succès (château, princesse, méchant...)

Au bout de 10 minutes, chacun son tour raconte son histoire aux autres, en montrant les cartes utilisées.

### **Phase de jeu :**

Après manipulation des cartes, les élèves sont prêts à inventer des contes plus longs et mieux construits, et ce notamment en passant par le collectif.

Il est important de s'enrichir les uns des autres. Créer en groupe, et non plus individuellement...

### **Règles du jeu :**

- ▶ Le récit structuré : C'est le conte suivant la trame du récit (vu en classe au préalable). Il se compose de huit cartes. Le héros, les amis, les obstacles, les indices, les lieux, les ennemis, la réussite, la fin heureuse.
- ▶ Le récit structuré avec variante : Même jeu que précédent mais avec possibilités d'utiliser des cartes supplémentaires.
- ▶ Le conte collectif en chaîne (pas plus de 4 ou 5 élèves) : Chaque joueur découvre à son tour une carte, et invente un fragment de l'histoire.
- ▶ Le conte collectif imagé : Même jeu que précédent, mais avec possibilité de cartes vierges cartonnées où les élèves peuvent inventer une carte à jouer pour les besoins de l'histoire collective.

### **Comment distribuer les cartes ?**

- ▶ Le choix libre : On range côte à côte les 8 séries de 8 cartes découvertes, et chaque joueur peut choisir ses cartes en fonction de ses préférences ou de ses besoins du conte.
- ▶ Distribution au hasard : On range côte à côte les 8 séries de 8 cartes découvertes, mais cette fois, le meneur de jeu distribue au hasard une carte de chaque série à chaque joueur ou groupe de joueur. On peut également mélanger l'ensemble du jeu, et distribuer 8 cartes par groupe. Cela dit, ce mode de distribution suscite de mettre à disposition des élèves une pioche, afin de ne pas les pénaliser dans le schéma du récit structuré.