

TAROT ORAL DES CONTES

Principe :

Le tarot des contes consiste à inventer une histoire avec un support contraignant. On s'appuie sur la connaissance de la trame classique du conte. Les élèves tirent au hasard des cartes « personnages, lieux, objets, événements... » et construisent un conte en partant de leur connaissance du conte traditionnel.

Le tarot oral des contes se veut une version totalement oralisée. Pour cela, les cartes vont être remplacées par des sons sur différentes thématiques. On visera pas la reproduction de la trame classique du conte autour des 8 cartes : le héros, les amis, les obstacles, les indices, les lieux, les ennemis, la réussite, la fin heureuse.

L'objectif se situe alors dans la construction de la langue orale.

Les groupes d'élèves auront pour objectif de construire un conte qui s'articule autour des sons tirés au sort. Ce conte sera récité oralement et de préférence enregistré.

Compétences visées en Cycle 2 (programmes 2016)

Dire pour être entendu et compris, en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes (*lien avec la lecture*).

Écouter pour comprendre des messages oraux (adressés par un adulte ou par des pairs) ou des textes lus par un adulte (*lien avec la lecture*).

Adopter une distance critique par rapport au langage produit

Compétences visées en Cycle 3 (programmes 2016)

Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu

Parler en prenant en compte son auditoire

- pour partager un point de vue personnel, des sentiments, des connaissances ;*
- pour oraliser une œuvre de la littérature orale ou écrite ;*
- pour tenir un propos élaboré et continu relevant d'un genre de l'oral.*

Adopter une attitude critique par rapport au langage produit

Matériel :

Il est nécessaire de disposer d'un matériel d'écoute et d'enregistrement : poste audio, tablette, ordinateur portable, smartphone (vieux téléphone), enregistreur numérique... Tous ces outils fonctionneront très bien.

Les sons :

Ils sont répartis en trois catégories. (disponibles sur le site de circo)

- ⇒ Catégorie « humain »
- ⇒ Catégorie « ambiance »
- ⇒ Catégorie « objet »
- ⇒ Catégorie « action »

Séance 1 : phase de lancement :

Une période de familiarisation avec les sons est utile avant de produire.

1/ Installer les élèves par groupes (4 ou 5), puis faire écouter les sons. En faire écouter deux de chaque catégorie puis donner le matériel à chaque groupe pour qu'ils explorent les autres sons en autonomie.

Après cette découverte libre, leur proposer une première synthèse : quels sons ils ont reconnus, quels sons ils ont appréciés, ...ils sont invités à s'exprimer.

2/ On leur donne pour consigne de faire une association de trois sons, un de chaque catégorie (sauf actions) en expliquant pourquoi « ils vont bien ensemble ».

Une synthèse des productions de chaque groupe, avec écoute des trois sons, sera faite. Les élèves devront argumenter leur choix. L'enseignant les aide à prendre conscience qu'il n'y a pas une bonne réponse mais plusieurs possibles, en privilégiant l'imagination.

(critère d'évaluation = argumentation proposée)

Séance 2 : phase de tâtonnement :

Les élèves sont remis en groupes. Ils choisissent individuellement deux sons, de deux catégories différentes. Autour de ces sons, ils commencent à construire un bout d'histoire. Ils peuvent s'aider d'un brouillon. Préciser qu'ils travaillent seuls, que c'est une phase de réflexion libre.

Au bout de dix minutes, chacun, au sein du groupe raconte sa création aux autres.

Collectivement, l'enseignant fait une synthèse et offre à quelques élèves la possibilité de raconter leur morceau d'histoire avec les sons choisis.

Séance 3 : Phase de jeu :

Après manipulation, 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 :

* Rappeler la structure de l'histoire voulue : un début (avec un lieu/ambiance), un obstacle/un problème, la résolution du problème, la fin de l'histoire.

* Les élèves lancent deux dés à 6 faces pour déterminer les « sons » dont ils vont hériter pour chacune des 4 catégories. Chaque fichier mp3 contient dans son nom un ou plusieurs nombres utilisés pour ce tirage au sort.

Ainsi, pour la catégorie « humain », je fais 8 aux dés. J'hérite du son « rire ».

* Lorsqu'ils disposent de leurs trois sons, les élèves au sein du même groupe se scindent en binôme ou trinôme et créent leur histoire. Ils disposent des supports écrits de leur choix (brouillon) mais on rappelle que leurs écrits ne sont pas corrigés. L'important est la production orale.

Séance 4 : restitution

Quand ils ont fini, écoute des productions orales, avec dans l'idéal enregistrement... Mise en place de critères d'évaluation communs : a-t-on bien répondu à la contrainte, le conteur était-il clair et audible, etc.