



# DEVINETTES TRANSMODALES

## CAPSULE TRANSMODALISATION

Jeu conçu par Haydée Silva



ou



Jeu individuel ou pour la classe



30 à 45 min



Niveau A2 et plus

## PRÉPARATION

Cette activité est destinée à favoriser la systématisation de la notion de transmodalisation.

Avant de commencer le jeu, il peut être utile de faire un rapide remue-méninges pour vérifier que les apprenants connaissent et/ou comprennent la notion de transmodalisation : quels personnages connaissent-ils ayant fait l'objet de différents genres narratifs, monomodaux ou multimodaux (conte, roman, pièce de théâtre, film, BD, jeu vidéo...) ? Cela rendra plus agile le jeu.

## MATÉRIEL

Vous aurez besoin de :

- Deux dés identiques à six faces (voir doc. 1 ci-dessous).
- Trente petits papiers avec des personnages (voir doc. 2 ci-dessous).
- Un chronomètre.

## APRÈS LE JEU

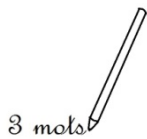
Une fois le jeu terminé, on peut engager la discussion sur la différence de perception lors du changement de mode : en quoi le fait de passer d'une BD à un jeu vidéo, d'un roman à un film, etc., modifie-t-il notre réception du récit ?

## RÈGLE DU JEU

Constituez deux équipes.

Lancez le chronomètre : chaque équipe dispose d'une minute et demie pour deviner autant de personnages que possible.

Un joueur de la première équipe lance les deux dés : ils lui indiqueront les deux modes qu'il a le droit d'utiliser pour faire deviner le personnage. Il tire ensuite un petit papier avec le personnage à faire deviner et utilise les modes indiqués, selon la symbologie suivante :



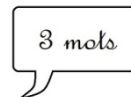
Le joueur a le droit d'**écrire** un à trois mots (pas de nom propre, pas de mots de la même famille que celui ou ceux à faire deviner, pas de mots qui riment avec celui ou ceux à faire deviner).



Le joueur a le droit de **produire des bruits** (pas de mots !) et/ou de **fredonner un air**.



Le joueur a le droit de **dessiner** ou de **montrer une image**.



Le joueur a le droit de **prononcer** un à trois mots.



Le joueur a le droit de **choisir son mode préféré** parmi les cinq disponibles.



Le joueur a le droit de **faire des gestes et/ou des mouvements**.

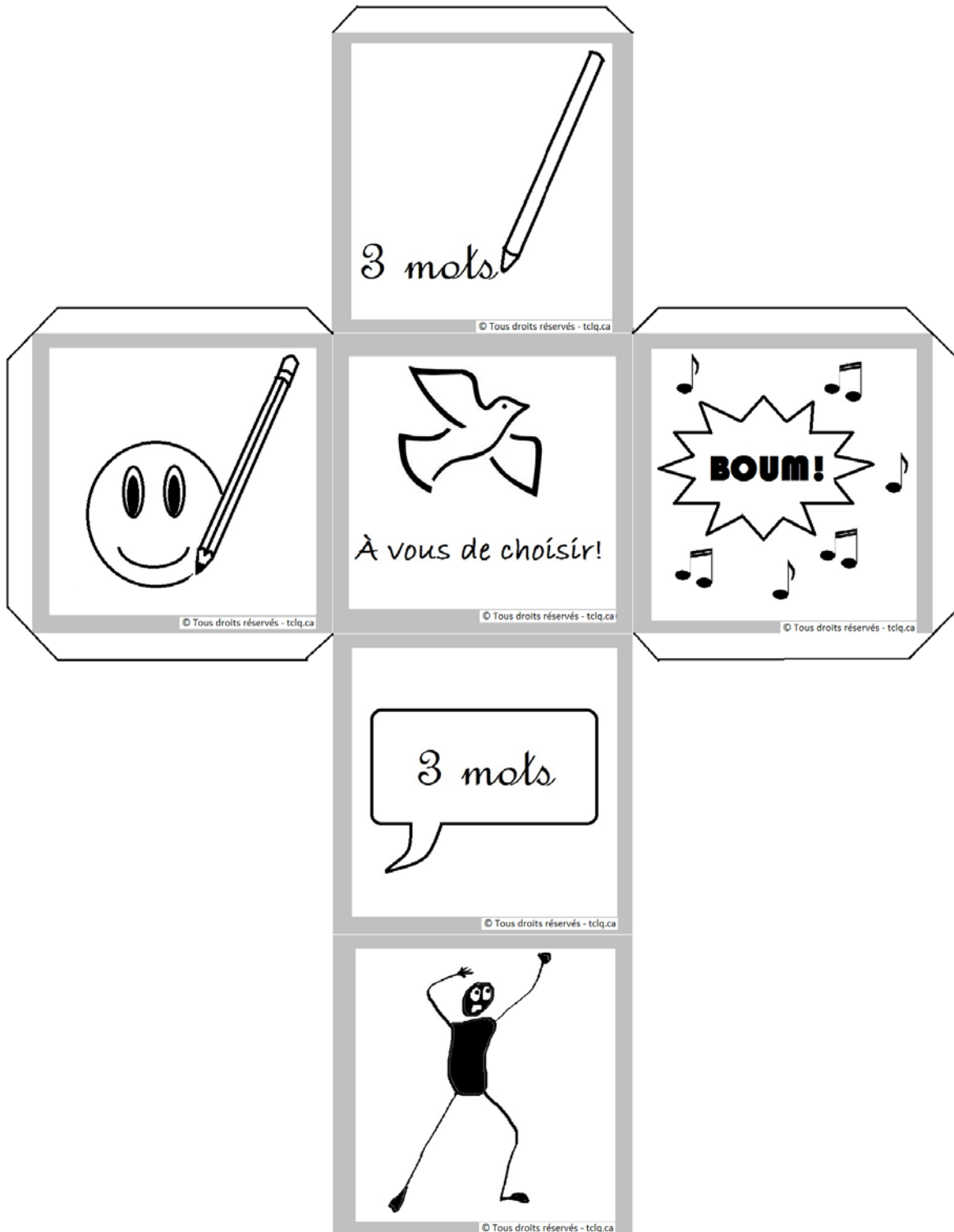
Si le personnage est correctement trouvé par le reste de l'équipe et s'il reste encore du temps, le joueur cède sa place à un autre membre de son équipe, qui relance les dés et fait deviner un nouveau personnage.

Si le joueur ne respecte pas les modes imposés, s'il ne respecte pas les règles, si le temps est épuisé, le tour passe à l'autre équipe.

Si le joueur ne connaît pas le personnage en question ou s'il ne parvient pas à le faire deviner, il a le droit de changer de petit papier. Cependant, chaque joueur n'a le droit de changer de personnage qu'un nombre limité de fois pendant toute la partie (à déterminer de commun accord avant le début du jeu).

DOCUMENT 1. DÉ TRANSMODAL À 6 FACES

Imprimez en deux exemplaires sur du papier cartonné, découpez, pliez en suivant les lignes, collez... jouez !



DOCUMENT 2. QUELQUES PERSONNAGES TRANSMODAUX

Tous ces personnages ont en commun d'être les protagonistes d'un récit ayant fait l'objet de différents genres narratifs, monomodaux ou multimodaux (conte, roman, pièce de théâtre, film, BD, jeu vidéo...). Vous pouvez bien entendu enrichir la liste et/ou créer votre propre corpus.

Imprimez, découpez, rangez dans un sac, mélangez.



Aladdin	Gulliver	Le Petit Nicolas
Alice au pays des merveilles	Hamlet	Pinocchio
Astérix	Harry Potter	Roméo
Batman	Juliette	Les Schtroumpfs
Bilbo le Hobbit	King Kong	Sherlock Holmes
Blanche-Neige	Lara Croft	Sinbad le Marin
Cendrillon	Lucky Luke	Snoopy
Dracula	Obélix	Superman
Frankenstein	Peter Pan	Tintin
Gollum	Le Petit chaperon rouge	Zorro