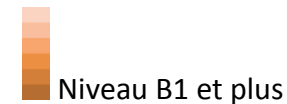
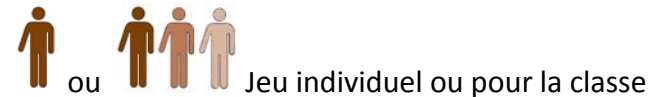




AUTOUR DES TROIS DIABLES.

CAPSULE TRANSMODALISATION

Jeu conçu par Haydée Silva



REMARQUES SUR L'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

Cette activité a été conçue pour explorer collectivement et mettre en contraste différentes voies d'exprimer le sens. La grille de jeu proposée plus loin a été spécifiquement conçue pour accompagner « Les trois diables » ; elle peut néanmoins être facilement adaptée à d'autres contes ou légendes, en variant la rangée de mots-thèmes.

Il peut être utile de noter au fur et à mesure les mots clés des réponses fournies par les apprenants, afin de les reprendre au moment de la réexploitation.

MATÉRIEL

Vous aurez besoin de...






- un exemplaire imprimé de la grille de jeu ci-dessous.
- un chronomètre.

CONSIGNE

Constituez des équipes de deux ou trois joueurs. Chaque équipe doit choisir un symbole facile à tracer (une croix, un carré, un triangle, un cercle, un cœur) qui sera le signe distinctif de l'équipe et permettra de tenir le score.

À tour de rôle, pendant une minute (à vos chronomètres !), une équipe cherchera des éléments correspondant à la case où se croisent une catégorie et un mot-thème. Par exemple, pour la case où se croisent l'ivresse et « geste, mouvement, goût ou odeur », on peut faire un geste (poing fermé qui tourne devant le nez ou autre), réaliser un mouvement (démarche titubante), évoquer un goût (goût métallique lié à la « gueule de bois ») ou parler d'une odeur (celle de l'alcool). Pour la case Pacte/Chanson, on évoquera soit une chanson ou un morceau musical où il est question de pacte, soit un son ou un bruit qui y font penser.

- Si l'équipe est la première à trouver un élément pour la case en question, et que cet élément est accepté comme valable par le groupe, elle peut tracer son symbole dans le rectangle prévu à cet effet. Elle vaut alors autant que points que le nombre indiqué dans la case. Les réponses à des cases déjà remplies ne rapportent aucun point.
- Si la réponse n'est pas acceptée par le groupe, l'équipe continuera à remplir d'autres cases puis, une fois votre temps écoulé, justifiera brièvement la réponse contestée. Si le groupe accepte, l'équipe pourra alors tracer son symbole ; si le groupe refuse toujours, il faudra se plier à l'avis général.
- Il faut jouer avec stratégie : en fonction de la personnalité des membres de l'équipe, ils peuvent soit chercher à donner le plus grand nombre de réponses possibles, peu importe le nombre de points qui y est associé, soit se concentrer sur les cases encore vides qui rapportent le plus de points. Ils peuvent aussi « balayer » une catégorie ou un thème. Il convient par ailleurs, de préciser que le temps pendant lequel une autre équipe joue est également précieux, puisqu'à ce moment-là les autres participants peuvent continuer à chercher des éléments qu'ils tiendront prêts pour les partager lorsque viendra leur tour.
- Le jeu se termine soit lorsque toutes les cases sont occupées, soit lorsque personne n'a trouvé d'éléments pour remplir la ou les cases manquantes après un tour de table complet.
- Pour comptabiliser les points, on additionne les points indiqués par le ou les rectangles marqués par chaque équipe.
- L'équipe ayant réussi à accumuler le plus grand nombre de points a gagné.

		Misère	Ivresse	Amour conjugal	Diable	Pacte
	Chanson, morceau musical, son ou bruit	1 <input type="text"/>	2 <input type="text"/>	3 <input type="text"/>	1 <input type="text"/>	2 <input type="text"/>
	Tableau, photo, sculpture ou autre image	3 <input type="text"/>	3 <input type="text"/>	1 <input type="text"/>	2 <input type="text"/>	3 <input type="text"/>
	Film (long-métrage ou court- métrage) ou clip vidéo	2 <input type="text"/>	2 <input type="text"/>	3 <input type="text"/>	3 <input type="text"/>	1 <input type="text"/>
	Texte littéraire (poème, roman, essai, conte ou légende)	1 <input type="text"/>	3 <input type="text"/>	2 <input type="text"/>	1 <input type="text"/>	2 <input type="text"/>
	Geste, mouvement goût ou odeur	2 <input type="text"/>	1 <input type="text"/>	3 <input type="text"/>	2 <input type="text"/>	1 <input type="text"/>