

Tarot des contes

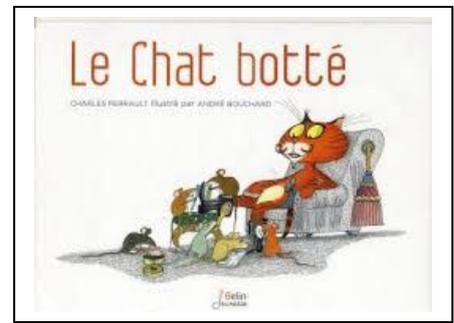
Par l'école des Chenapans
Fiche outils par le Lutin Bazar,
cartes « événements » par K. Schmidt et S. Valet

Public : CE-CM

Objectif : inventer un conte collectif en chaîne à partir de cartes

Matériel : jeu de 91 cartes fiche outil animateur, 1 conte

Déroulement : lire *éventuellement* le conte (5 minutes) ; en étudier la structure (5 minutes) ; *À l'origine, les contes étaient transmis à l'oral (les veillées...) avant d'être collectés, transcrits et adaptés par des auteurs. Actuellement, les conteurs font revivre cette tradition.*



CE : Le récit structuré : c'est le conte suivant la trame du récit. Il se compose de 6 types de cartes. **Le héros, les amis, les obstacles (ou événements), les objets (ou indices), les lieux, les ennemis, la fin heureuse.**

La coutume veut que ce soit le plus vieux joueur ou celui qui possède la plus longue barbe qui commence mais il peut s'agir également du plus jeune. Le premier joueur pioche **au hasard** une carte de héros. Il doit imaginer différentes possibilités d'après les éléments de la carte : qui est-il ? Que veut-il ? Il peut être aidé par le reste de la classe et retient alors la proposition qu'il préfère. Le joueur suivant prend au hasard une carte LIEU : Où vit le héros ? Il doit continuer l'histoire d'après sa carte. **Se référer à la fiche outil « la structure du récit »**

CM : Diviser la classe en 4 groupes : chacun va tirer une ou deux cartes pour inventer de son côté un bout de contes. Exp : groupe 1 est chargé du début (héros+lieu) ; groupe 2 : le héros a un problème (cartes ennemi + obstacle) ; groupe 3 : les aventures (cartes indices et objets) ; groupe 4 : dénouement : un ami vient aider le héros (carte amis et épilogue). Au bout de 10 minutes, chacun raconte son histoire. Le but sera d'imaginer ensemble des liens logiques entre chaque morceau de conte.

