



FICHE TECHNIQUE MYRIORAMA

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Le **MYRIORAMA** est l'un des jeux les plus intéressants et les plus remarquables.

De nombreux myrioramas sont disponibles sur le marché, allant d'objets de collection à des jeux créés par de vrais artistes. Il s'agit d'un support narratif qui trouve son origine au début du 19^e siècle. À la base, son inventeur n'était pas intéressé par la création d'un jeu, mais plutôt par l'amélioration de son propre style de peinture. Son inventeur, l'artiste, scientifique et enseignant français Jean-Pierre Brès, a créé une véritable peinture polyoptique, c'est-à-dire une peinture divisée en différents « segments » ou panneaux, intitulée « Myriorama : collection de paysages multiples ». Le terme, inventé pour l'occasion, provient de l'union de deux termes grecs : « myrias », signifiant multitude ou dizaines de milliers, et « orama », signifiant vision, scène.

Un nombre infini d'histoires et de paysages peuvent être composés avec les cartes de ce jeu fascinant, car il fonctionne grâce à l'interchangeabilité des cartes qui le composent. Plus il y a de cartes, plus il y a de combinaisons possibles. Cette petite illusion d'optique est devenue une réelle source de divertissement capable d'enchanter, comme s'il s'agissait d'une véritable merveille.

Notre myriorama est composé de 12 à 16 cartes sur lesquelles sont représentés des fragments d'un paysage. Disposées les unes à côté des autres, les cartes montrent toute la scène. Cependant, la position des cartes n'est pas fixe, mais interchangeable, car la ligne d'horizon est toujours la même.



Cela permet de créer des scènes toujours nouvelles, mais surtout des histoires sans cesse différentes. Le paysage est représenté sur une moitié des cartes, et les personnages de l'histoire sont représentés sur l'autre moitié.

En modifiant l'ordre des cartes, vous obtiendrez toujours une composition harmonieuse. De plus, ce jeu vous permet de raconter l'histoire d'après l'ordre « normal » des événements, mais aussi de renverser l'ordre dans lequel ils se produisent, et donc de changer le récit un nombre incalculable de fois.

En réalité, cet outil est une synthèse parfaite des outils CARTES À CONTER et CARTE NARRATIVE.

COMMENT CET OUTIL S'UTILISE-T-IL ?

L'enseignant dispose le jeu de cartes sur la table et met la couverture de l'histoire bien en évidence pour que les enfants comprennent qu'il s'agit à la fois d'un livre et d'un jeu. En fait, comme pour le THÉÂTRE DE LIVRE SANS TEXTE, les images remplacent les mots, et c'est donc au conteur d'interpréter la scène et de la raconter. Ensuite, l'enseignant pose toutes les cartes dans l'ordre, les unes à côté des autres, de manière à ce qu'elles puissent s'assembler et créer un paysage unique dans lequel se dérouleront les scènes de l'histoire.



Couverture du myriorama : « Thésée et le Minotaure ». Ci-dessous : quatre cartes de jeu.



Les enfants sont placés de manière à ce qu'ils voient correctement l'ensemble du myriorama et puissent ainsi suivre la narration. Vous pouvez placer les enfants devant la table, côte à côte, ou en demi-cercle, assis tous ensemble sur le sol (y compris l'enseignant) en disposant les cartes devant vous, face aux enfants. (Il est également possible de disposer les cartes sur un mur en collant du ruban adhésif double face au dos de chaque carte. Dans tous les cas, les cartes étant petites, il sera toujours nécessaire de faire en sorte que les enfants se rapprochent les uns des autres et s'assoient les uns à côté des autres).

Lorsque vous utilisez cet outil narratif, il est primordial que vous fassiez attention à votre voix, à votre timbre et à la manière dont vous racontez l'histoire.

On ne répétera jamais assez que chaque narration est un véritable cadeau pour les enfants. Le niveau d'implication de l'enseignant pendant la narration se reflétera dans l'attention et à la participation des enfants. Dans le cas du myriorama, l'enseignant a une carte supplémentaire à jouer (pardonnez le jeu de mots). Il s'agit véritablement d'un outil merveilleux qui peut impliquer et enthousiasmer tout le monde. Une fois



l'histoire « officielle » terminée, l'enseignant peut montrer comment l'histoire peut être modifiée simplement en mélangeant les cartes !

Les mêmes cartes étant disposées dans un ordre différent modifieront le déroulement de l'histoire. Les possibilités offertes par ce jeu et l'émerveillement qu'il est capable de susciter représentent un puissant stimulant pour les enfants, qui pourront inventer d'innombrables versions de l'histoire.



Il appartient à l'enseignant de déterminer le nombre de cartes avec lesquelles les enfants devraient jouer. Moins il y a de cartes, plus l'histoire sera courte et simple.

Bien que notre myriorama soit lié à des histoires spécifiques, la possibilité de changer l'ordre des événements permet déjà de modifier l'histoire de base. L'enseignant peut demander aux enfants de s'inspirer des images ou peut d'abord les aider en proposant un nouveau sujet de lecture, par exemple : « Sur une petite île, certains dauphins, qui s'ennuyaient de toujours sauter hors de l'eau, décidèrent d'organiser un tournoi. Entendant le mot tournoi, Thésée et son ami le Minotaure décidèrent de participer. Le juge impartial fut Poséidon, Dieu des mers, qui vivait près de l'île... »

Cet outil tend clairement à devenir un support précieux pour la construction d'histoires participatives. Les enfants peuvent en effet, comme pour les « cartes narratives », s'en servir comme point de départ puis « transcrire » ce que suggère la combinaison des cartes !



Après avoir montré les possibilités de cet outil, l'enseignant peut diviser les élèves en binômes ou en petits groupes (maximum quatre enfants) et leur donner leur propre copie du myriorama. Les élèves devront se raconter l'histoire officielle, puis les variantes qu'ils ont créées.

MODE D'EMPLOI TECHNIQUE

Imprimez les pages A4 contenant les 12 à 16 cartes (de préférence sur du papier avec un grammage d'au moins 200 g, ce qui permettra aux enfants de mieux utiliser les cartes et de les utiliser plus longtemps). Si ce n'est pas possible, nous vous recommandons de coller des feuilles de papier de 90 g, sur lesquelles vous avez imprimé les cartes, sur des feuilles A4 d'un grammage plus élevé, qui serviront de support, puis de procéder à la découpe des cartes individuelles. Rassemblez les cartes et placez la carte représentant la « couverture » de l'histoire sur le dessus. Vous pouvez également trouver une boîte qui peut contenir le paquet de cartes et décorer la surface de la boîte comme s'il s'agissait de la couverture du « livre », mais ce n'est pas obligatoire.

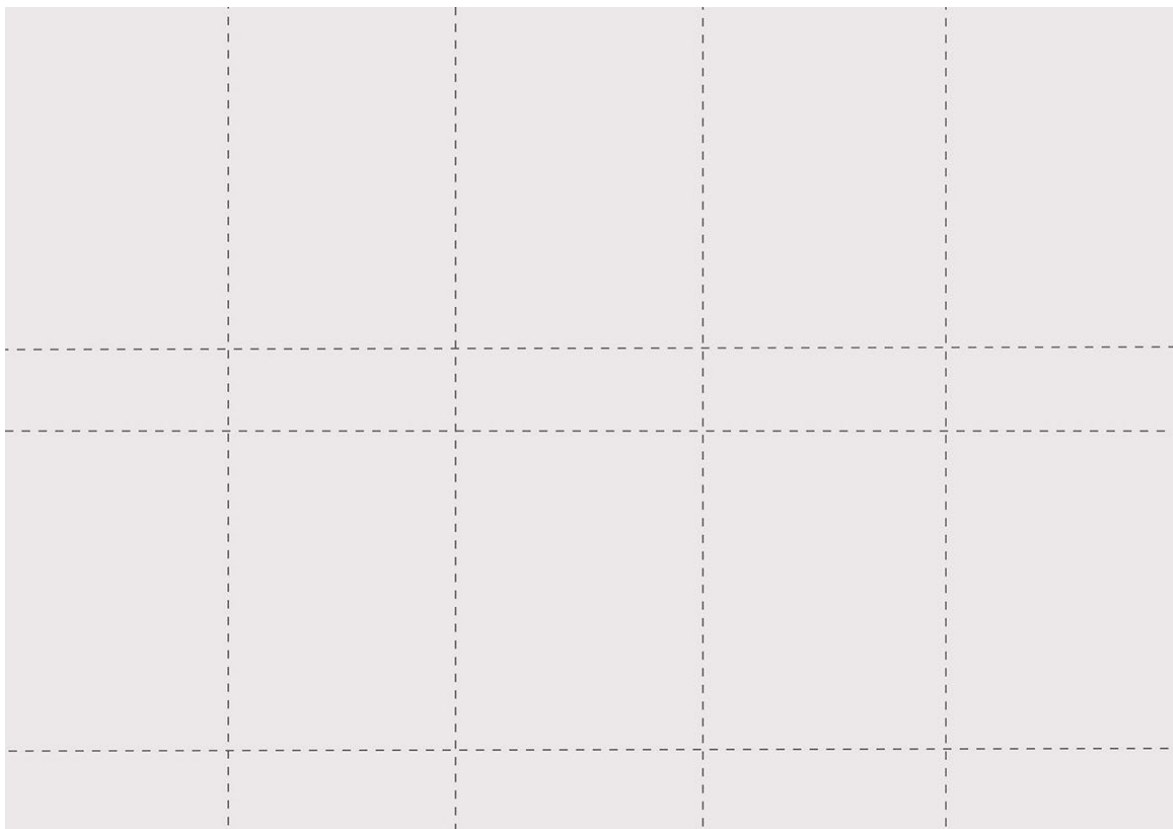




ATELIER : COMMENT CRÉER VOTRE PROPRE MYRIORAMA ?

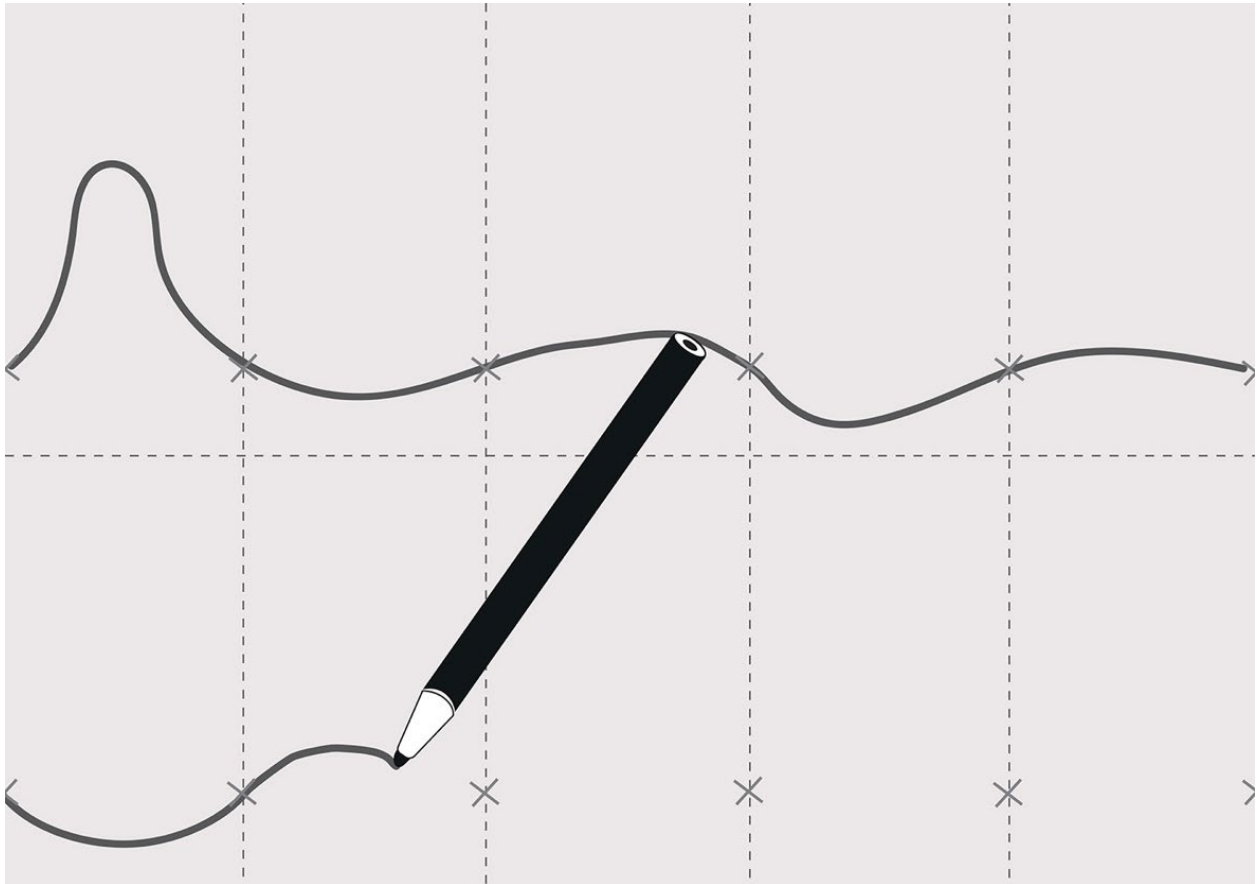
Choisissez un conte, une histoire, un personnage ou simplement un sujet (par exemple, la nature, l'espace, etc.). Ensuite, déterminez qui sont les personnages, combien ils sont, et choisissez dans quel environnement se déroule votre histoire. Vous aurez besoin d'une règle ou d'une équerre, d'un crayon et de papier au format A3 d'au moins 200 g.

1. Choisissez de préférence des feuilles A3, car elles vous permettront de dessiner plus facilement et vous fourniront plus de place afin d'enrichir l'histoire avec des détails. Cela permet également de créer des cartes au bon format, c'est-à-dire ni trop grandes, ni trop petites.
2. À l'aide de la règle, tracez une ligne longitudinale au milieu de la feuille et autant de lignes verticales que de cartes que vous souhaitez créer.
3. Maintenant, tracez deux autres lignes horizontales à environ 2 ou 3 cm de la ligne qui représente le bas des cartes.





4. Faites des marques aux endroits où les lignes verticales et horizontales se rencontrent. Elles représentent les points où les cartes doivent toujours s'assembler. À ce stade, vous pouvez également effacer les lignes horizontales, à l'exception de celle qui partage la feuille en deux.



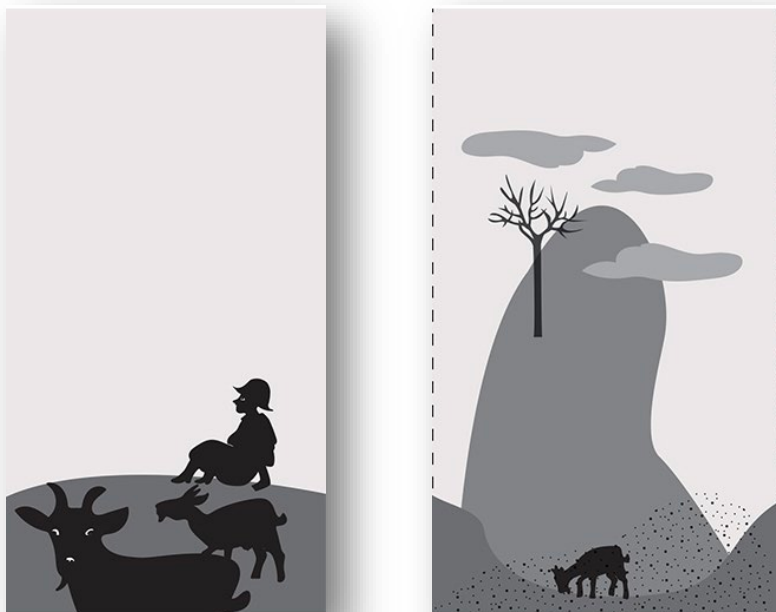
5. Tracez la ligne d'horizon, en alternant montagnes, collines, plaines ou tout autre élément que vous souhaitez représenter (par exemple, l'horizon d'une ville, d'une forêt tropicale, d'un paysage lunaire ou de l'espace, puis enrichissez le paysage en conséquence). Vous devez toujours faire attention à ce que les points précédemment marqués se suivent. C'est primordial ! Sinon, une fois que vous aurez séparé les cartes et commencé à changer les combinaisons, les dessins peuvent ne pas correspondre.



6. Commencez ensuite à dessiner le décor en enrichissant chaque carte avec des détails, par exemple des arbres, des animaux, un village et bien sûr les personnages principaux. Pour chaque carte, vous pouvez apporter toutes les modifications et ajouter tous les détails nécessaires à la narration de votre histoire. Nous vous recommandons toutefois d'ajouter des éléments externes, qui ne sont pas strictement liés à votre histoire. Par exemple, si votre histoire se déroule dans une forêt, vous pouvez ajouter des animaux, un ours, un cerf, etc. (En fonction du type d'histoire que vous devez ou voulez raconter, vous pouvez également ajouter des personnages et des détails qui n'ont rien à voir avec l'histoire, par exemple, que se passe-t-il si votre histoire se déroule dans la forêt mais qu'un petit ovni vole dans le ciel ?). Ces éléments et détails seront particulièrement utiles lorsque vous modifierez l'ordre des cartes, car ils pourraient être des points de départ intéressants pour créer une nouvelle histoire. Une fois que vous avez terminé le dessin (pour conserver le dessin original), nous vous recommandons de le photocopier ou de le numériser, puis de l'imprimer.



7. Si vous ne pouvez pas imprimer les cartes sur du papier de 200 g, nous vous recommandons de coller le dessin sur du carton épais, puis de découper vos cartes avec précision, en faisant toujours attention aux points de jonction du dessin.



MAINTENANT VOUS POUVEZ JOUER !



PETITE ASTUCE

La conception d'un myriorama nécessite beaucoup de précision et de compétences en dessin. Il s'agit d'un travail assez complexe et il pourrait donc être très difficile de faire cet atelier avec une classe de très jeunes enfants (entre 5 et 7 ans).

Dans ce cas, il sera nécessaire que l'enseignant prépare les feuilles de base, c'est-à-dire le positionnement des lignes de division et des points d'intersection de la ligne d'horizon. Expliquez aux enfants qu'il est très important qu'ils respectent cette règle. Montrez leur comment ils doivent procéder. Aidez-les si nécessaire.

Il peut en effet être frustrant pour un enfant de ne pas pouvoir assembler le dessin une fois que les cartes ont été coupées et de recomposer le panorama dans les différentes versions.

Sinon, vous pouvez préparer les différents « paysages », en laissant aux enfants le soin de ne les enrichir qu'avec les personnages et les détails qu'ils souhaitent.

AVANTAGES DU MYRIORAMA POUR LES ÉLÈVES ATTEINTS DE TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

L'utilisation du myriorama peut être un excellent complément au développement de l'intelligence visuelle chez les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage. Comme pour les cartes narratives, le myriorama est composé d'images plutôt que de texte. La composition de cet outil permet stimuler l'imagination des élèves à l'aide d'illustrations représentant les éléments clés de l'histoire, au lieu de leur demander de lire et de mémoriser les explications sur les événements du récit. N'oubliez pas : lorsque les enfants racontent l'histoire uniquement sur base des illustrations, n'insistez pas sur le fait que les événements et les mots clés dont ils font part doivent être exacts. Laissez aux enfants la liberté de s'exprimer d'un point



de vue créatif la première fois qu'ils discutent de l'histoire et améliorez progressivement leurs récits.

Comme pour la carte du récit, lorsqu'elles sont placées chronologiquement, les illustrations du myriorama donnent aux enfants une vue d'ensemble de la structure de l'histoire et de la relation entre les événements. Cela permet d'améliorer leur mémoire (particulièrement utile pour les élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage) et de leur montrer comment les décors, les événements et les personnages de l'histoire sont liés.

De plus, comme pour la carte du récit, ce support narratif est propice à l'application de techniques d'échafaudage : en fonction des forces de vos apprenants, vous pouvez déterminer le nombre de cartes avec lesquelles les élèves travaillent. Si vous êtes conscient que certains aspects de l'histoire ont posé des difficultés à vos élèves, vous pouvez choisir de les mettre en évidence et de laisser de côté les parties que les élèves ont déjà maîtrisées, en adaptant l'activité à leurs besoins. Modifier le nombre de cartes que vous incluez dans cette activité peut également permettre de personnaliser l'histoire selon les souhaits de vos élèves : pour alimenter l'implication par rapport au contenu d'apprentissage et contrer l'anxiété liée à l'apprentissage, laissez-leur la liberté d'inclure et de raconter à nouveau les parties de l'histoire qui les enthousiasment le plus.

Cet outil a également le potentiel d'être utilisé pour l'apprentissage multisensoriel, en particulier en combinant les possibilités d'apprentissage visuel et kinesthésique.

Comme susmentionné, permettez aux enfants de mélanger les illustrations selon leur gré et incorporez des exercices de théâtre pour stimuler différents sens.

Lorsque vous utilisez cet outil en classe, tenez compte de considérations similaires à celles que vous auriez considéré pour l'outil « carte du récit ». Par exemple, ne chronométrez pas l'activité afin de ne pas submerger les élèves. À la place, révélez lentement les illustrations et offrez des explications approfondies.