



FICHE TECHNIQUE CARTES À CONTER

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Les **CARTES À CONTER** proviennent des cartes de Vladimir Propp et de ses études sur les contes de fées. Dans ses analyses, il avait identifié une série de schémas et d'éléments récurrents avec des caractéristiques spécifiques. Tous ces éléments ne sont pas toujours présents dans les contes, mais ils alternent et se mélangent d'une manière toujours différente. Il y a cependant toujours un protagoniste, un antagoniste, des acolytes, des objets plus ou moins magiques ainsi que des lieux spécifiques. Grâce à ces cartes, les enfants ont la possibilité de raconter et, en même temps, de créer de nouvelles histoires.

Les cartes que nous proposons sont inspirées des cartes de Propp et ont été adaptées aux contes de notre projet, qui incluent également la narration de mythes et de légendes ou d'histoires réelles. C'est pourquoi, il a fallu adapter les cartes à ces histoires spécifiques. Cela n'enlève rien au fait que nos cartes peuvent également être utilisées pour inventer de nouvelles histoires, bien que la fonction principale de nos cartes soit de fournir un soutien mémoriel et visuel pour le récit.

LES PERSONNAGES



Ariane



Dédale
Inventeur



Le Minotaure



Thésée
Héros

LES OBJETS ET ACTIONS



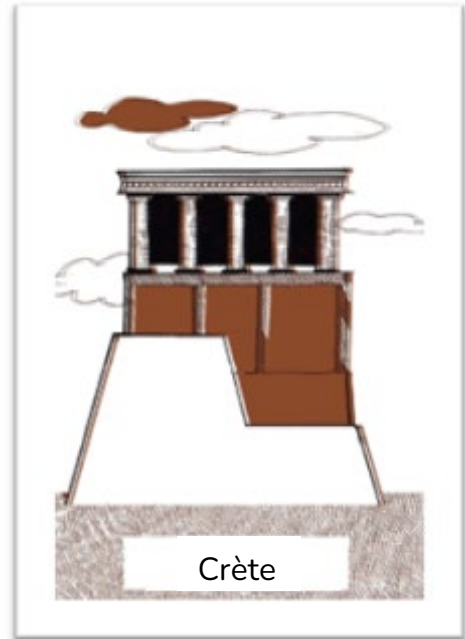
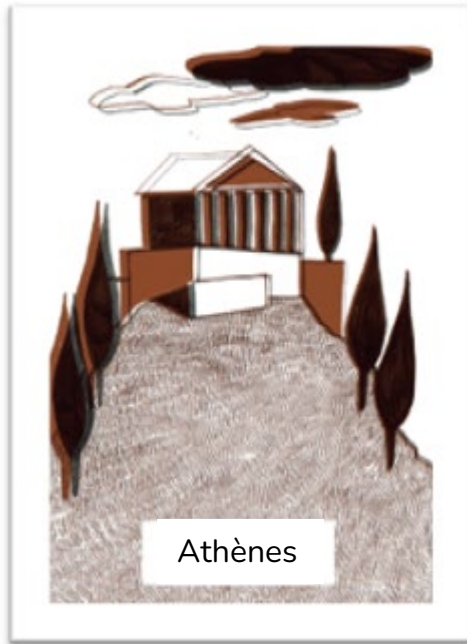
Pelote de laine



Voyage



LES LIEUX





COMMENT CET OUTIL S'UTILISE-T-IL ?

Ce jeu est un bon support pour raconter des histoires. Chaque paquet de cartes est composé d'un nombre variable de personnages en fonction de l'histoire. Pour rappel, au dos de la carte, l'enfant et l'enseignant trouveront une brève description du personnage, de ses caractéristiques et du rôle qu'il joue dans l'histoire.

Les cartes représentent également des objets magiques ou des objets importants pour le développement du récit et, bien sûr, les lieux où l'histoire se déroule.

NARRATION (STORYTELLING)

L'enseignant forme des petits groupes de deux à quatre enfants maximum.

Chaque groupe reçoit son propre jeu de cartes. Les cartes sont distribuées de manière égale afin que chaque enfant soit impliqué.

Le « joueur » / conteur utilise les cartes dans l'ordre, en associant une description narrative à chacune d'elles, construisant ainsi l'ensemble de l'histoire carte par carte, en alternant les cartes de personnages, d'objets et de lieux.

Le premier enfant dépose ses cartes en fonction de la séquence de l'histoire. Les autres enfants interviennent en plaçant leurs cartes au moment opportun pour continuer la narration.

Cependant, si le « joueur » / conteur rencontre des difficultés, il a la possibilité de lire une brève description au dos de la carte.

L'enseignant peut d'abord montrer comment utiliser les cartes narratives en classe, en accompagnant chaque carte d'une description complète, avant de procéder à la narration.

Il est très important que les enfants comprennent les rôles des personnages, les environnements dans lesquels les actions se déroulent et l'utilisation des divers objets. De plus, avec cet outil narratif, les aspects de la voix du narrateur, tels que l'intonation, et les expressions faciales sont importants.



Comme pour la carte du récit, les cartes constituent une transposition visuelle de l'histoire. Cependant, comme nous l'avons écrit au début, les cartes sont plus flexibles, permettant au « joueur » de changer la séquence et d'utiliser également les personnages de manière différente.

LA VARIANTE DE L'HISTOIRE

Comme pour la première utilisation, l'enseignant peut montrer aux enfants comment changer l'histoire en décidant de donner une fin différente, en changeant les caractéristiques des différents personnages, etc.

En plus d'expliquer les règles de base, l'enseignant montre aux élèves comment faire, pourquoi pas en stimulant les enfants avec des questions.

Pour cela, l'enseignant peut introduire la variable « INCONNU » ou utiliser le jeu de cartes de manière imprévisible. Les cartes sont tirées au hasard afin de créer des changements inattendus et soudains dans le cours de l'histoire.

Dans chaque groupe, les enfants tirent à tour de rôle des cartes de manière aléatoire.

Le « joueur » / conteur choisit le rôle des personnages ou des objets et commence une nouvelle histoire qui sera enrichie par les autres « joueurs » / conteurs.

Cet outil, très utile pour stimuler l'imagination, la capacité d'expression et le langage des enfants, peut également être une aide précieuse dans la création d'histoires participatives.

Une fois que l'enseignant a établi le sujet, par exemple « synonymes et antonymes », il peut inviter les enfants à « réécrire » l'histoire en simulant préalablement l'histoire à l'aide des cartes.

MODE D'EMPLOI TECHNIQUE

Après avoir imprimé les cartes (de préférence sur du papier avec un grammage d'au moins 200 g, ce qui permettra aux enfants de mieux les manipuler et de les utiliser



plus longtemps), l'enseignant crée des petits groupes. Chaque groupe reçoit un jeu de cartes, et l'enseignant invite les enfants à « jouer » en racontant.

Si l'impression sur un grammage approprié n'est pas possible, nous vous recommandons d'imprimer les cartes sur du papier de 90 g, que vous collerez sur une carte plus rigide, puis de découper les cartes une par une.

ATELIER : COMMENT CRÉER VOTRE PROPRE VERSION ?

Les enseignants peuvent créer leurs propres cartes narratives. S'ils n'ont pas d'aptitudes en dessin, ils peuvent rechercher du contenu dans des livres et des magazines ou éventuellement sur des sites Web spécifiques. Cependant, le rendu sera plus intéressant s'ils décident de s'impliquer eux-mêmes ! Les enfants peuvent également être impliqués dans la création du jeu de cartes. Afin de standardiser les différents contenus, une petite intervention graphique des enseignants est nécessaire, ce qui permettra également de sauvegarder les originaux des enfants. Une fois les cartes numérisées, il suffira d'ajuster leur taille, puis de les imprimer. Les recommandations fournies dans la section « MODE D'EMPLOI TECHNIQUE » sont également valables ici.

AVANTAGES DES CARTES NARRATIVES POUR LES ÉLÈVES AYANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

L'utilisation de cartes narratives pour améliorer les compétences liées à la littérature est également une méthode d'enseignement bénéfique pour atteindre les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage. Très souvent, ces élèves ont des capacités régies par le « cerveau droit » plus définies (créatives et artistiques), ce qui signifie qu'ils ont du mal avec l'ordre, la logique et la mémoire (compétences régies par le « cerveau gauche »), mais excellent dans l'identification des modèles, ainsi que dans les tâches impliquant l'apprentissage visuel et l'apprentissage par la pratique. La composante visuelle des cartes narratives joue donc sur les points forts de ces enfants :



les illustrations détaillées représentant les éléments clés de l'histoire ne contiennent pas une longue chaîne de mots destinés à être mémorisés, mais au contraire, engagent l'imagination de ces enfants en utilisant un langage concis.

Ce n'est pas parce que ces cartes stimulent l'imagination et l'implication des élèves qu'elles sont dépourvues de structure. Considérant que chaque carte contient un élément clé de l'histoire, elles servent à graver l'ordre de base des événements de l'histoire dans l'esprit des élèves, les aidant ainsi à reconnaître les éléments liés au début, au milieu et à la fin de chaque histoire, et à mieux comprendre les possibilités des éléments d'une histoire. Néanmoins, les descriptions au dos des cartes narratives fournissent aux enfants un cadre autour duquel travailler et restreignent un excès d'idées illogiques et abstraites.

Comme susmentionné, les cartes narratives peuvent également être utiles lorsqu'elles sont utilisées comme un outil de récupération de la mémoire, particulièrement percutant pour les élèves avec des troubles spécifiques de l'apprentissage qui éprouvent des problèmes de mémoire à court terme (dyslexie). Pour les enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, et en particulier une dyslexie, la rétention d'informations nécessite plus de répétitions pour intégrer de nouveaux mots par rapport à leurs camarades. Les cartes à conter permettent à ces élèves d'être exposés à de nouveaux concepts en utilisant la répétition espacée : une répétition basée sur des intervalles de temps personnalisés pour renforcer les voies neuronales permettant ainsi d'identifier de nouvelles notions.

En plus d'aider à la récupération de la mémoire, le contenu concis présent sur les cartes narratives permet aux enfants avec des troubles spécifiques de l'apprentissage qui présentent des retards et des difficultés à exprimer leurs pensées à se concentrer sur les mots clés qui constituent les éléments les plus importants de l'histoire. En ce sens,



les cartes à conter sont une forme de « support pédagogique » destiné à guider l'expression linguistique.

En tant que « support pédagogique », les cartes à conter sont également propices à l'apprentissage multisensoriel. Cela signifie qu'elles peuvent être utilisées pour solliciter plusieurs sens, une méthode approuvée qui améliore les performances d'apprentissage des enfants atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage, qui répondent le mieux à l'apprentissage visuel et kinesthésique. Le potentiel multisensoriel des cartes narratives peut permettre de jouer l'illustration de chaque carte ou de les mélanger et les remanier pour varier le rythme ou les événements de l'histoire. Étant donné que les enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage ont souvent des difficultés avec la dextérité, ces deux exemples d'activité permettent d'utiliser la motricité fine. N'oubliez pas : pour rythmer toute activité dans laquelle vous utilisez des cartes narratives, ne comptez pas sur des techniques « quick flash » ou des tâches chronométrées, car elles submergent les enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage. Au lieu de cela, révélez lentement chaque carte aux enfants et donnez des explications détaillées.