

Le dernier à parler de l'histoire du conte au Québec sera le premier

Distribuez à chaque apprenant un exemplaire imprimé du texte « 1. Bref historique du conte au Québec » (http://www.conte-quebec.com/sites/default/files/documents/historique_2005.pdf).

Précisez aux apprenants qu'ils devront restituer un maximum d'éléments du texte mais qu'ils disposeront uniquement de cinq minutes¹ pour lire l'ensemble du texte ; ils n'ont pas le droit de prendre des notes. Répondez à ceux qui trouveraient ce laps de temps trop court que c'est justement dans ce défi que réside l'intérêt du jeu...

Une fois les cinq minutes écoulées, demandez aux apprenants de cacher le texte. Expliquez la dynamique du jeu :

- À tour de rôle et dans l'ordre, chacun mentionnera au moins un élément qu'il a retenu de sa lecture : titre, thème(s), date, source, auteur, type de texte, nombre de parties, nombre de pages, information précise donnée dans le texte...
- On n'a pas le droit de répéter des éléments déjà mentionnés, sauf si c'est pour le préciser davantage. On ne peut donner qu'un élément à la fois.
- Une fois que chaque participant a parlé au moins une fois, on peut continuer à prendre la parole, toujours à tour de rôle mais pas nécessairement dans l'ordre, afin d'ajouter un élément nouveau.
- Celui qui parlera en dernier sera déclaré gagnant. Il sera applaudi pendant 10 secondes sans interruption.

1

Une fois le jeu terminé, revenez sur l'historique du conte au Québec, éventuellement en faisant relire le texte, en précisant des points de contenu ou de vocabulaire.

Demandez aux apprenants s'il existe, à leur connaissance, un développement similaire du conte dans leur pays. Au besoin, invitez-les à effectuer une recherche pour déterminer en quoi l'histoire du conte au Québec coïncide-t-elle ou diverge-t-elle de l'histoire du conte dans leur propre pays. Au Mexique, par exemple, octobre est « le mois des contes », et un festival international de narration orale est organisé depuis 1986...

Remarque sur l'exploitation pédagogique : cette même dynamique de jeu peut être employée pour lancer la discussion autour de tout autre document écrit (conte, légende, résumé, tableau synoptique, mode d'emploi, etc.), visuel (tableau, photo, illustration, etc.), audio (chanson, dialogue, podcast) ou audiovisuel (pub, court-métrage, clip...), généralement assez court.

¹ Certes, cinq minutes, cela semble court. Mais cela permet aux apprenants de privilégier une lecture-survol plus qu'une lecture détaillée. Et vous serez surpris(e) de constater la quantité d'informations et d'interprétation que le groupe est capable de produire malgré la contrainte de temps ! Un temps de lecture plus long entraîne aussi un temps de jeu plus long. Avec l'expérience, vous pourrez ajuster au fur et à mesure en fonction de votre contexte.