



Important : Si vous prévoyez plusieurs séances pour créer votre histoire, faites une capture d'écran de votre tirage :

Raccourci pour windows **touche de logo Windows + Impr. écran**

Pour Apple : **Appuyez sur les touches Commande (⌘) + Majuscule (Shift) + 3 simultanément. Cela prendra une capture d'écran de l'intégralité de votre écran.**

Le jeu **Imagin'Action** est un **jeu de 54 cartes** divisé en 7 familles. **5 cartes** servent pour le plateau. Le but du jeu est **ludique pédagogique**. Il a été créé pour les professeurs de français afin de pouvoir imaginer une histoire avec leur classe.

Les 7 familles de cartes

1. **Le héros** : Cette famille de cartes représente les différents personnages qui peuvent être le héros de l'histoire.
 2. **Les lieux** : Ces cartes représentent les différents endroits où se déroule l'histoire.
 3. **Les alliés** : Elles représentent les personnages qui aident le héros dans sa quête.
 4. **L'époque** : Cette famille de cartes représente l'époque et le contexte historique dans lequel se déroule l'histoire.
 5. **L'épreuve** : Ces cartes représentent les différents défis ou obstacles que le héros doit surmonter pour réussir sa quête.
 6. **L'ennemi** : Elles représentent les personnages qui s'opposent au héros dans sa quête.
 7. **L'objet magique** : Cette famille de cartes représente les différents objets magiques qui peuvent aider le héros dans sa quête.
- **Le héros** : répondez à la question qui ?
 - **L'allié** : Avec qui ?
 - **L'ennemi** : Contre qui ?
 - **Le lieu** : où ?
 - **L'époque** : Quand ?
 - **L'épreuve** : Pourquoi ?
 - **L'objet magique** : Comment ?

Les 5 cartes du plateau de jeu :

1. **Situation initiale** : Cette carte représente la situation initiale de l'histoire. C'est le point de départ de l'intrigue, où le héros est présenté aux élèves ainsi que le lieu et l'époque.
2. **Conflit** : Cette carte représente le principal conflit ou obstacle qui empêche le héros de réussir sa quête. Cela peut être un obstacle interne ou externe, comme une limitation personnelle ou un ennemi puissant.
3. **Soutien** : Cette carte représente les différents alliés ou ressources que le héros peut utiliser pour surmonter le conflit ou l'obstacle principal.
4. **Solution** : Cette carte représente la résolution du conflit ou l'obstacle principal. C'est le moment où le héros trouve une solution pour surmonter l'obstacle ou vaincre l'ennemi grâce à un objet magique
5. **Situation finale** : Cette carte représente la situation finale de l'histoire. C'est le point culminant de l'intrigue où le héros atteint son objectif ou sa quête. Cette carte n'est associée à aucune carte famille, c'est à vous de trouver une fin à votre histoire grâce à votre imagination et les éléments proposés par les autres cartes du jeu.

Ces 5 cartes constituent un guide pour l'histoire et aident les joueurs à se concentrer sur les éléments clés de l'intrigue.

Tour de jeu :

Au début du jeu, placer les 5 cartes du plateau de jeu (situation initiale, conflit, soutien, solution, situation finale) au centre de l'écran.

Lorsqu'on tire une carte de la famille 1, la placer côté recto sous la carte **situation initiale**.
Lorsqu'on tire une carte de la famille 2, la placer côté recto sous la carte **situation initiale**.
Lorsqu'on tire une carte de la famille 3, la placer côté recto sous la **carte soutien**.
Lorsqu'on tire une carte de la famille 4, la placer côté recto sous la carte **situation initiale**.
Lorsqu'on tire une carte de la famille 5, la placer côté recto sous la **carte l'épreuve**.
Lorsqu'on tire une carte de la famille 6, la placer côté recto sous la **carte l'épreuve**.
Lorsqu'on tire une carte de la famille 7, la placer côté recto sous la **carte solution**.

Avant d'écrire l'histoire...

Le jeu de carte **imagin'action** est un jeu collaboratif. **L'écriture de l'histoire ne doit pas devenir une compétition.**

La première chose à faire est de **«pitcher» l'idée générale de l'histoire, c'est à dire, de résumer en quelques lignes l'histoire qui vous est proposée par les cartes.**

Vous pouvez demander à chaque participant d'écrire son Pitch puis ensuite faire un vote pour choisir le meilleur. Le Pitch sélectionné pourra ensuite être écrit sur la première page du **PDF histoire** et servira de base pour toute la suite du jeu.

Il faut remplir toutes les fiches. Ce travail Peut se faire sur plusieurs séances.

LES PERSONNAGES : (Qui ? Avec qui ? Contre qui ?)

Organisation de la classe : faites trois groupes de trois.

Consignes pour l'enseignant : Tout d'abord, il s'agit de travailler sur les personnages. Confiez un personnage à chaque groupe (le héros, l'ennemi, l'allié)

Durée : suivant le niveau de la classe 45 min à 1H

LE CONTEXTE : (Où et quand?)

Organisation de la classe : Faites deux groupes.

Consignes pour l'enseignant : En amont, préparez le vocabulaire nécessaire à la création puis procédez à l'explication. Confiez une thématique à chaque groupe. (le lieu/l'époque). Permettez à vos groupes de faire des recherches sur internet.

Durée : 30 min à 45min suivant le niveau.

LE POURQUOI ET LE COMMENT ?

Organisation de la classe : Faites deux groupes

Consignes pour l'enseignant : En amont, préparez le vocabulaire nécessaire à la création puis procédez à l'explication. Confiez une thématique à chaque groupe (L'épreuve/l'objet magique).

Durée : 30 min à 45 min suivant le niveau.

L'ÉCRITURE de L'HISTOIRE

Organisation de la classe :

Plusieurs options sont possibles.

- Vous pouvez choisir de faire un travail individuel, à ce moment là, chaque élève pourra écrire sa propre version de l'histoire avec les éléments choisis collectivement.
- Vous pouvez choisir de continuer un travail collectif.

Suivre le canevas proposé par le document « **Situation finale** ».

-Vous avez déjà **le pitch** écrit en début de séance.

-Trouvez une fin à l'histoire car cette idée servira de guide jusqu'au dénouement final.

-Suivez les **étapes proposées** de la création d'histoire.

-Votre histoire est enfin écrite, vous pouvez proposer à vos apprenants d'en faire une **lecture à voix haute**.

VARIANTES POSSIBLES :

-**Autour du même tirage**, vous pouvez décider d'écrire une histoire où l'allié devient le héros, ou l'ennemi devient l'allié et où le héros devient l'ennemi ! Il est intéressant de montrer l'évolution des personnages et les changements possibles.

-**Histoire individuelle** : chaque élève peut écrire sa propre histoire avec un tirage similaire ou des tirages différents.

Pour aller plus loin :

Vous pouvez choisir d'illustrer votre histoire. Ils existent aujourd'hui de nombreuses I.A qui permettent de créer des illustrations facilement. (Midjourney, Stable Diffusion, DALL-E...). Toutes les illustrations de ce jeu ont été créées grâce à Midjourney.

-Vous pouvez faire un autre tirage, il y a de nombreuses possibilités d'histoires !

-Si vous avez aimé ce jeu et vous êtes fiers de l'histoire que vous avez créée avec vos élèves, vous pouvez écrire à l'auteur qui se fera un plaisir de vous répondre.

Auteur : Jérôme Sintès
Contact mail : optimisterre@gmail.com
Merci !