French as a Second Language

Une histoire bien étrange

Consignes à l’élève

Lis l’article suivant: COVID-19: pandémie de rêves <https://www.lapresse.ca/societe/sante/202004/17/01-5269824-covid-19-pandemie-de-reves.php>

Crée ensuite une histoire folle, digne de remporter la première place sur le palmarès des rêves les plus étranges en cette période de pandémie.

Trouve des illustrations (prises sur Internet) qui te fascinent par leur caractère *particulier* (des photos drôles, stupides, affreuses, banales ou cauchemardesques).

Copie ces photos dans un tableau (voir modèle proposé) sans observer d’ordre particulier. Évite seulement que ton montage soit logique.

Inspire-toi du jeu Serpents et Échelles et ajoute des échelles et des serpents (à l’ordinateur ou à la main) ici et là.

Voir les règles (accompagnant le modèle proposé) pour connaître le déroulement de ce jeu narratif.

Matériel requis

<https://www.lapresse.ca/societe/sante/202004/17/01-5269824-covid-19-pandemie-de-reves.php>

Ordinateur et imprimante (ou papier, magazines, colle, ciseaux), un dé & des pions.

|  |
| --- |
| Information for parentsThis is a board game activity that children (and parents, if possible) should carry out in French.Parents can help their children find different pictures that have nothing in common. These pictures are then put in a grid pattern (see example below). The idea behind this activity is to create a story. Each box has an image that triggers your child’s imagination to create a short part of the full story. With each new image, children need to add a new logical part to the story. In the end, the resulting story must be logical.If a child is the only one able to speak in French at home, the parents could ask their child to record or write the story they are creating while playing alone or ask them to play online with their friends. |

French as a Second Language

Une histoire bien étrange

Crée un jeu de société similaire au modèle suivant. Ajoute des illustrations, des serpents et des échelles et suis les instructions.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 21 | 22 | 23 | 24 | Situation finale25 |
| 20 | 19 | 18 | 17 | 16 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 10 | 9 | 8 | 7 | 6 |
| Books1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

French as a Second Language

Instructions :

Nombre de joueurs : deux à quatre joueurs.

But du jeu : Créer une histoire en équipe.

Déroulement :

Mettre son pion sur la case no. 1. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion selon le nombre indiqué. Le premier à déplacer son pion commence l’histoire. Il doit s’inspirer de l’illustration suggérée sur sa case. Le deuxième joueur poursuit l’histoire… et ainsi de suite.

*Une histoire bien étrange* se termine dès qu’un joueur atteint la dernière case (numérotée 25). Si le chiffre apparaissant sur son dé dépasse le nombre de cases restant, il recule du nombre de points en surplus.

L’objectif est de composer une histoire folle et débridée, mais en équipe. Chaque fois qu’un joueur tombe sur une nouvelle case / nouvelle illustration, il doit raconter cette nouvelle péripétie, mais en faisant des liens avec la précédente. \*Si les coéquipiers jugent que les liens faits ne sont pas assez clairs / explicites, le joueur pris en défaut doit reculer de trois cases.

Si le pion arrive sur le bas d’une échelle, il monte à la case où se trouve le haut de l’échelle. Si le pion arrive sur la queue du serpent, il descend à la case où se trouve la tête du serpent. Si le pion arrive sur une case normale, il ne bouge pas. Si le pion arrive sur une case déjà occupée, il retourne à la case *départ*. Chaque joueur joue à tour de rôle, le deuxième à jouer est celui qui se trouve à la gauche du premier et ainsi de suite.