

*Les joueurs ou équipes choisissent chacun un chiffre différent, de 1 à 16. À partir de l'arborescence dessinée au tableau et fournie par l'animateur ou élaborée par la classe, les participants imaginent des récits divergents.*

Cette activité d'inspiration oulipienne, qui implique davantage la coopération que la compétition, se prête tout particulièrement à un projet d'écriture collective. Plusieurs exemples d'arborescences, adaptées à des objectifs et à des niveaux variés, sont fournis.

### **Variante détaillée : *J'ai rencontré un(e) Martien(ne)***

**Activité(s) langagière(s) visée(s) :** production écrite.

**Compétence(s) générale(s) ou langagière(s) sollicitée(s) :** savoir (culture générale : intertextualité littéraire) ; compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques (notamment discursive).

**Niveau de langue :** A1 et plus. Ici, A2 et plus.

**Matériel requis :** une arborescence narrative élaborée à partir du canevas de la page suivante.

**Effectif idéal/effectif possible :** 8 à 16 joueurs/illimité.

**Dispositif de travail :** en grand groupe ; participation individuelle ou par équipes de 2 jusqu'à 4 joueurs.

**Durée moyenne d'une partie :** 30 mn.

**But du jeu :** inventer des récits loufoques autour d'un seul et même protagoniste.

Arborescence Nous avons rencontré un(e) Martien(ne)  
(les mots clés sont indiqués en **gras**)

**A. PROTAGONISTES : QUI ?**

Numéros 1 à 16: [Protagoniste(s) communs(s)] ▶ Nous

**B. ANTAGONISTE(S) : CONTRE QUI ?**

Numéros 1 à 8: [1<sup>er</sup> antagoniste]  
▶ Un Martien

Numéros 9 à 16: [2<sup>e</sup> antagoniste]  
▶ Une Martienne

**C. MOTIF DU CONFLIT : POURQUOI ?**

Numéros 1 à 4:  
[1<sup>er</sup> motif] ▶ Trésor

Numéros 5 à 8:  
[2<sup>e</sup> motif] ▶ Amour

Numéros 9 à 12:  
[3<sup>e</sup> motif] ▶ Secret

Numéros 13 à 16:  
[4<sup>e</sup> motif] ▶ Maison

**D. ADJUVANT (personnage qui aide le protagoniste) : GRÂCE À QUI ?**

Numéros 1 et 2: [1<sup>er</sup> adjuvant]  
▶ Fée

Numéros 3 et 4: [2<sup>e</sup> adjuvant]  
▶ Mouche

Numéros 5 et 6: [3<sup>e</sup> adjuvant]  
▶ Journaliste

Numéros 7 et 8: [4<sup>e</sup> adjuvant]  
▶ Fou

Numéros 9 et 10: [5<sup>e</sup> adjuvant]  
▶ Médecin

Numéros 11 et 12: [6<sup>e</sup> adjuvant]  
▶ Enfant

Numéros 13 et 14: [7<sup>e</sup> adjuvant]  
▶ Musicien

Numéros 15 et 16: [8<sup>e</sup> adjuvant]  
▶ Reine

**E. ACCESSOIRE (utilisé pour emporter la victoire) : GRÂCE À QUOI ?**

Numéro 1: [1<sup>er</sup> accessoire] ▶ Sac

Numéro 2: [2<sup>e</sup> accessoire] ▶ Cri

Numéro 3: [3<sup>e</sup> accessoire] ▶ Vin

Numéro 4: [4<sup>e</sup> accessoire] ▶ Cœur

Numéro 5: [5<sup>e</sup> accessoire] ▶ Bain

Numéro 6: [6<sup>e</sup> accessoire] ▶ Vélo

Numéro 7: [7<sup>e</sup> accessoire] ▶ Eau

Numéro 8: [8<sup>e</sup> accessoire] ▶ DVD

Numéro 9: [9<sup>e</sup> accessoire] ▶ Sel

Numéro 10: [10<sup>e</sup> accessoire] ▶ Train

Numéro 11: [11<sup>e</sup> accessoire] ▶ Duo

Numéro 12: [12<sup>e</sup> accessoire] ▶ Pain

Numéro 13: [13<sup>e</sup> accessoire] ▶ Pâte

Numéro 14: [14<sup>e</sup> accessoire] ▶ Main

Numéro 15: [15<sup>e</sup> accessoire] ▶ Cil

Numéro 16: [16<sup>e</sup> accessoire] ▶ Nez

## ► Démarche

- Tirer au sort les numéros 1 à 16.
- Faire élaborer une arborescence à cinq niveaux à partir du canevas fourni plus haut ou en proposer une préalablement élaborée (voir les divers exemples ci-dessous).
- Donner la consigne.

*Nous allons écrire un recueil de récits de Martiens. Chaque joueur ou équipe doit commencer par identifier les éléments qu'il lui faudra inclure en fonction du numéro qui lui a été attribué.*

*Par exemple, l'équipe 3 devra écrire une histoire sur sa rencontre problématique avec un Martien [1<sup>er</sup> antagoniste]. Le conflit, dont vous devrez définir les détails, sera lié à un trésor [1<sup>er</sup> motif] ; à l'aide d'une mouche [2<sup>e</sup> adjuvant], vous résoudrez ce problème en utilisant du vin [3<sup>e</sup> accessoire]. Pour sa part, l'équipe 9 écrira sur une Martienne [2<sup>e</sup> antagoniste], et son conflit sera lié à un secret [3<sup>e</sup> motif] ; à l'aide d'un médecin [5<sup>e</sup> adjuvant], elle résoudra ce problème en utilisant du sel [9<sup>e</sup> accessoire].*

- Faire rédiger les récits, en indiquant le délai accordé, puis les mettre en commun.

## ► Remarques sur l'exploitation pédagogique

Ce jeu convient particulièrement à la systématisation ou au réinvestissement.

Si l'effectif de la classe est inférieur à 16, certains numéros pourront ne pas être attribués. Si l'effectif est supérieur à 16, on peut faire travailler les apprenants par équipes ou bien attribuer le même numéro à deux joueurs différents. Il est également possible d'ajouter un sixième niveau (« péripéties », par exemple) afin d'obtenir 32 branches.

Il est utile de prévoir une étape d'inter-correction, qui peut consister soit à afficher les productions, soit à les mettre en ligne, afin que les participants prennent connaissance de tous les textes et suggèrent d'éventuelles corrections.

Les textes ainsi corrigés seront passés au propre et illustrés, puis reprographiés et éventuellement diffusés.

Il est possible mais non indispensable de faire élire les meilleurs textes.

Voici deux autres exemples d'arborescences prêtes à l'emploi :