



Au Frac Poitou-Charentes, un jeu de carte pour faciliter l'expression orale autour des œuvres

publié le 03/07/2024

Descriptif :

Un outil de méditation ludique pour faciliter l'expression orale des élèves autour des œuvres

Sommaire :

- Contexte
- Présentation
- Processus de conception du jeu
- Panorama des outils de médiation utilisant des jeux de cartes pour faciliter l'expression orale des élèves autour des œuvres
- Conclusion
- Pour en savoir plus sur la ludification des apprentissages

● Contexte

Une visite d'exposition pour une classe accompagnée par un médiateur révèle parfois la difficulté de certains élèves pour prendre la parole. Cette difficulté peut avoir des causes multiples dont une certaine forme de timidité soit par tempérament soit par manque d'assurance quant à la validité des choses à dire.

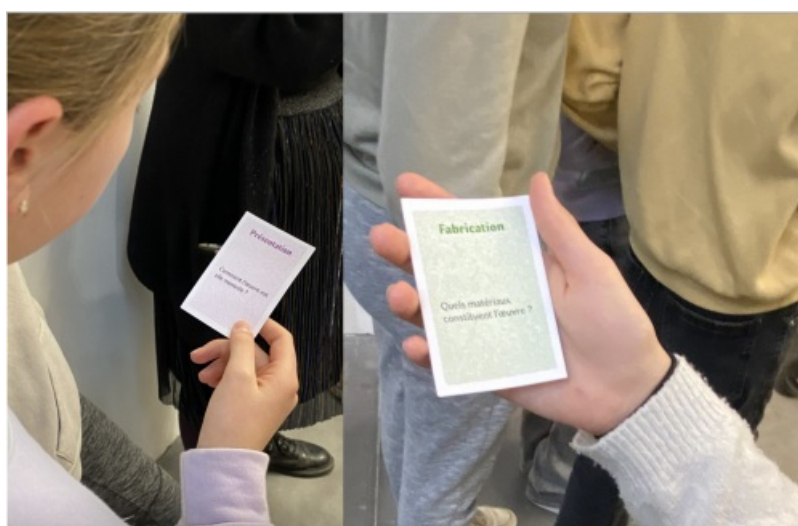
● Présentation

Le professeur relais au Frac Poitou-Charentes, en collaboration avec l'équipe de médiation, propose aux enseignants en visite avec leurs classes l'utilisation d'un jeu de cartes destiné à faciliter l'expression orale des élèves. Les cartes sont réparties en cinq domaines : l'artiste, le public, l'œuvre, la fabrication, la présentation. Chaque carte comporte une question. Un élève lit une carte et tente de répondre à la question qui y figure. Avoir la carte donne la parole, si l'élève ne parvient vraiment pas à proposer des éléments de réponse il peut donner la parole à d'autres élèves. C'est un jeu de coopération, il ne se gagne ni ne se perd et ne comporte pas non plus de plateau de jeu. Le jeu est conçu comme un levier aidant les élèves à s'engager dans une parole d'exploration autour des œuvres, une parole tâtonnante parfois mais qui permet à l'expérience sensible de se dire.



Jeu du Frac - Crédit : A. Renaux

Les élèves de cinquième du collège Jules Michelet d'Angoulême [↗](#) accompagnés par leur professeur d'arts plastiques, Delphine Herreria, ont pu expérimenter ce jeu lors de leur visite de l'exposition [Faire barrage](#).



Utilisation du jeu du Frac – Crédit : Delphine Herreria

● Processus de conception du jeu

Le constat de départ est celui d'une difficulté de certains enseignants pour amener leurs élèves à prendre la parole dans un contexte de visite d'exposition. Une recherche des outils ludiques de médiation proposés par diverses institutions a permis de faire avancer la réflexion sur la forme à donner à cet outil. L'équipe de médiation et le professeur relais se sont largement inspirés de l'existant pour concevoir le jeu du Frac Poitou-Charentes.

● Panorama des outils de médiation utilisant des jeux de cartes pour faciliter l'expression orale des élèves autour des œuvres

○ Oral et art contemporain

- **Tous les chemins mènent à l'œuvre** [↗](#), téléchargeable sous licence Creative commons, est un jeu de plateau avec des dés et des questions élaboré par le [Laboratoire des médiations en art contemporain Occitanie — LMAC](#). [↗](#) Il s'agit pour les joueurs d'explorer une œuvre ensemble. Ils font avancer des pions sur un plateau en répondant à des questions sur l'œuvre, à partir d'une reproduction ou devant l'œuvre elle-même, en situation d'exposition. Les questions se répartissent en six entrées thématiques : nature et apparence de l'œuvre, sujets ou thèmes de l'œuvre, façon dont l'œuvre est exposée, outils et matériaux de création, éléments connus sur l'artiste, émotions provoquées par l'œuvre. On retrouve le même type d'entrées thématiques dans le jeu proposé par le Frac Poitou-Charentes.



Jeu de plateau Tous les chemins mènent à l'œuvre – Crédit : Lmac

- L'équipe de médiation du **musée d'art moderne et contemporain de la ville de Strasbourg**  propose de nombreux outils de médiation dont deux jeux pour s'exprimer à partir des œuvres :
 - un jeu de carte à destination des familles pour visiter de manière ludique ses expositions. Ce jeu des familles au musée se répartit en quatre entrées thématiques : le visiteur (expérience sensible), l'œuvre (description et fabrication), l'artiste (intention, sujet de l'œuvre, identité) et le musée (mode d'exposition et relation entre les œuvres).



Jeu Musée d'art moderne et contemporain, Strasbourg - Crédit photo : A. Renaux

- un jeu qui propose des mots pour élaborer en groupe des analyses plastiques, sémantiques et symboliques des œuvres : **Mots passe-frontières.** 



Le jeu Mots passe-frontières – Crédit : Musées de la ville de Strasbourg

○ Oral et arts plastiques

Les professeurs d'arts plastiques formateurs de l'académie de Lille ont développé **un jeu de rôle pour faciliter l'expression orale des élèves autour des œuvres**. L'originalité de ce jeu est de situer la prise de parole : il s'agit pour les élèves d'endosser un point de vue parmi ceux de l'artiste, de l'amateur d'art ou du critique, cette partition rejoue les trois composantes des compétences travaillées dans un cours d'arts plastiques : la composante plasticienne, la composante culturelle et la composante théorique. Les élèves, dans la préparation de leur oral, sont invités à s'appuyer sur des cartes comportant un lexique permettant d'aborder différentes dimensions des œuvres. Ce lexique est organisé en sept entrées : couleur, espace, lumière, support, forme, geste, graphisme.



Jeu de rôle de l'art – Crédit : Académie de Lille — Nicolas Declercq, Rudy Lebrun, Cédric Mackowiak

○ Oral et photographie

Les mots du clic est un jeu de cartes développé par le site strasbourgeois de **Stimultania, Pôle de photographie** à partir du jeu **Mots passe-frontières** des équipes de médiation des musées de la ville de Strasbourg. Ce jeu permet d'observer une photographie en groupe, d'en débattre et d'élaborer collectivement un texte qui raconte cette photographie. La méthode proposée par ce jeu permet de construire des compétences d'analyse et d'expression autour d'œuvres photographiques dans leurs dimensions plastiques, sémantiques et symboliques.



Les mots du clic (Video Youtube)

Vidéo de présentation du jeu Les mots du clic - Crédit : Stimultania

o Oral et spectacle vivant

Les deux jeux qui suivent donnent également des pistes pour parler de performance ou d'art vidéo.

- **L'entracte**  est un jeu de cartes mis au point par l'équipe de médiation du **Bateau Feu, scène nationale de Dunkerque**. 

Ce jeu est conçu pour engager la discussion autour des spectacles de manière ludique. Il comporte différentes catégories de cartes mobilisant différents moyens d'expression : le jeu théâtral pour rejouer ou mimer un élément de la pièce, le dessin pour évoquer un moment ou un accessoire, la parole pour dire des impressions, des émotions autour de la représentation. Ce jeu sollicite différents états de la mémoire dans la mesure où il prend place dans un temps différé par rapport à l'expérience théâtrale.



Visuel du jeu L'Entracte – Bateau Feu – Crédit photo : H. Salecki

- **Sortie de scène**  est le jeu mis au point par l'équipe de médiation d' **Anjou théâtre, festival d'Anjou**,  inspiré de **L'entracte** dont il reprend certains mécanismes — portrait chinois, imitation, dessin — en y ajoutant une catégorie *débat et questions générales* accentuant la dimension collaborative ou sociale du jeu.



Visuel du jeu Sortie de scène - Anjou théâtre - Crédit photo : É. Salecki

○ Oral et cinéma

Ce jeu donne également des pistes pour parler de performance ou d'art vidéo.

- **Sortie de cinéma**  est un jeu pensé pour favoriser les échanges au sein d'un groupe à la sortie d'une séance de cinéma.

Ce jeu de cartes a été conçu par un collectif de la médiation cinéma professionnelle de Maine-et-Loire, à l'initiative du **festival Premiers plans**  d'Angers et de la coordination régionale des Pays de la Loire **Passeurs d'images**,  il s'inspire du jeu **Sortie de scène** d'Anjou théâtre dont il adapte pour le cinéma les mécanismes pensés pour le spectacle vivant.



Sortie de cinéma (Video Youtube)

Vidéo de présentation du jeu Sortie de cinéma – Crédit : Passeurs d'images

● Conclusion

On peut voir par ce panorama de jeux de cartes diverses manières de ludifier la prise de parole en contexte de sortie culturelle ou lors du retour en classe après un spectacle ou une séance de cinéma. L'intérêt du recours à ces différents jeux est de permettre à des élèves peu à l'aise à l'oral de s'emparer de questions ouvertes pour construire une prise de parole dans un cadre structuré par le jeu. L'écoute et la coopération induites par ces jeux permettent aux élèves de développer un regard complexe et nuancé sur les œuvres.

● Pour en savoir plus sur la ludification des apprentissages

- On peut aller voir les captations des communications d'un colloque sur la ludification des apprentissages organisé en octobre 2017 par l'université de Poitiers ; **L'Edutainment comme école parallèle**  ; dans le cadre du Campus e-éducation — C2E — événement dédié au numérique et à l'éducation porté par les principaux acteurs de la filière e-éducation de Nouvelle-Aquitaine dans le cadre du Réseau régional de recherche numérique pour l'éducation — 3RNE.
- Le site Canopé propose des **éléments de réflexion sur l'évaluation de l'impact de la ludification des**

