

Un jeu à imaginer.



Imaginez un jeu pour 3 ou 4 personnes utilisant tout ou une partie des éléments suivants :

- Un chronomètre
- Un jeu de 52 cartes
- Une bobine de fil de couture
- Des cuillères à soupe



1. Prérequis

Savoir ce qu'est un chronomètre (et un jeu de 52 cartes !)

Connaitre des jeux différents et les principes de base de chacun (jeu de stratégie, de connaissances, d'habileté, de hasard, de rapidité, coopératif, ...)

2. L'objet : pas de mot difficile, message très court, avec mots très concrets

3. La tâche : geste d'attention et geste d'imagination sont incontournables.

3.1. Geste d'attention : Prendre bien en compte les quelques éléments imposés dans la consignes (3 ou 4 personnes – tout ou une partie de ...) et la liberté qu'elle donne.

3.2. Geste d'imagination : que veut dire « imaginez » pour le lecteur ? Quelles contraintes se met-il spontanément ? Ou ne se met-il pas ?

Va-t-il comprendre la consigne comme « inventez un jeu » (c-à-d va-t-il chercher à créer un jeu qui n'existe pas du tout) ou bien comme « découvrez un jeu » (dans ce cas il risque de chercher dans tous les jeux ou toutes les situations qu'il connaît ce qui pourrait lui servir de support pour son jeu. Dans ce 2^e cas il risque de faire davantage référence à des jeux connus que dans le premier cas.

Obstacles possibles : la compréhension de « tout ou une partie de ». Va-t-il comprendre qu'il ne peut prendre que les éléments donnés pour élaborer le jeu ou va-t-il se donner la permission d'en intégrer plusieurs autres dont ceux qui sont cités ? Autre exemple : « Des cuillères à soupe » peuvent devenir une cuillère à soupe ou même une partie d'une cuillère à soupe. Le jeu de 52 cartes peut devenir une seule carte qui pourrait être utilisée non comme carte mais comme petit morceau de carton. Une bobine de fil de couture : cela peut signifier la bobine vide, ou bien le fil ou bien les deux.
Etc.