

Le jeu du renversement

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner. Accepter les différences.
Comprendre que la règle commune peut interdire, obliger, mais aussi autoriser.



Alike © D. M. Lara & R. C. Mendez

Titre

Alike

Thème

Conformité

Genre et mots-clés

Narratif, uniformité, relation parentale, école, travail, norme sociale

Cycle (pour le film)

2, 3

Durée

08 min 01 s

Réalisation

D. M. Lara & R. C. Mendez

Musique

Oscar Araujo

Production

D. M. Lara & R. C. Mendez (Espagne, 2016)

Activités pédagogiques

Le jeu du renversement

Inventer un monde où les conventions sociales sont inversées.

« Alike » utilise plusieurs procédés pour faire comprendre la situation normative de l'univers qu'il décrit : métaphore visuelle, grossissement, répétition. Il en existe un autre, abondamment utilisé dans le genre de la science-fiction : l'inversion logique. Et s'il existait une société où la musique était la norme et tout autre forme d'expression (comme l'écriture, le calcul) était vue comme une déviation ? À quoi ressemblerait-elle ?

- On peut mettre en pratique ce principe à travers un jeu où un groupe de joueurs réalise un ensemble de dessins décrivant un monde où une norme a été inversée et les présente, sans explication orale, à un autre groupe de joueurs qui n'a pas assisté à la création des dessins et qui devra tenter de deviner quelle norme a été inversée.

Que le choix de la norme à inverser vienne de l'enseignant ou d'une discussion avec les enfants qui inventent le monde inversé (le groupe des « projeteurs »), l'important est l'exploration logique, par la discussion et le dessin, des conséquences de ce choix. L'enseignant pourrait ainsi noter une liste d'idées issues de la discussion, qui servira de cadre de référence pour l'interprétation.

Pour la discussion à propos de l'interprétation des dessins avec le deuxième groupe (les « évaluateurs »), retrouver exactement l'énoncé fourni au groupe des « projeteurs » est moins important que la discussion elle-même. La progression de l'interprétation est mesurée avec le cadre noté à l'étape précédente. L'exercice est terminé quand toutes les idées ont été exprimées par les « évaluateurs ».

Les rôles doivent être inversés, pour que chaque enfant ait l'occasion de pratiquer à la fois l'invention et l'interprétation.

■ Références

Des œuvres, des images qui expriment des « mondes renversés » :

- Les gravures du XVIème au XIXème siècle sur ce thème, présentées sur le site [L'histoire en images](http://Lhistoire.en.images).
- Des extraits choisis de *Alice au pays des merveilles*, de Lewis Carroll (1865).
- Une sélection de dessins de Gary Larson, *Gary Larson*, tomes I à V (Dupuis, 1997-2002).



Vaisselle et motifs en miroir, Nouveau-Mexique, 10ème siècle.
Art Institute of Chicago. CCO