

One-minute Storytelling (*Histoire d'une minute*)



Intent: Talk about a particular topic in a limited/specific amount of time.

Explanation of the activity and procedure:

Each member of a randomly assigned group should speak on a specific topic (see possible topics below). The goal of the game is that each person tries to tell their story in exactly one minute.

All players tell their story before the timekeeper announces the time of each participant and which storyteller(s) were closest to one minute.

*You can list the names of the students and write down each student's time beside their name on the whiteboard, or on a poster. Every week you incorporate oral activity. Students try to improve their time until they reach one minute.

The timekeeper gives the start signal but the speaker decides when to stop. The winner of the storytelling game is the one who gets closest to a minute (without looking at the clock).

*The goal of telling a story in one minute is very powerful for several reasons:

- Helps to be more aware of speaking in a specific time frame.
- Allows you to focus on crucial details.
- Enables learning how to structure a story from a topic.

***The reason people have trouble telling a story is because they speak without intent. When you give no intent to your story, you think every detail is relevant.*
(à lire: [The 1 Minute Story Exercise: How to tell a Story - Armani Talks](#))

Possible story starters

- I am the principal of the school for a week
- A person I admire for his courage
- An inspiring story I saw in person
- A story about an animal that helped a human being
- I am the wax pencil not used in a box
- I describe how a garbage can feels
- another topic inspired by the curriculum

Expansion/Extension of the activity:

- Playing two by two; play this game by having two people talking about the same subject.
- Students can take inspiration from the "1-minute stories" (link below) and practice a one-minute story to share with younger students in their school or another French class.
- Use the "think-pair-share" strategy (see link below for more information) for practice before using the stopwatch for those who will benefit from increasing their confidence without worrying or focusing upon the time.

Resources:

[The 1 Minute Story Exercise: How to tell a Story - Armani Talks](#)

[1 Minute Tales » Story Planets](#)

[Réfléchir-discuter-partager | Parlons sciences](#)

Histoire d'une minute



Intention : Parler d'un sujet particulier dans un temps limité.

Explication de l'activité et déroulement :

Chaque élève doit parler d'un sujet particulier (voir les sujets possibles ci-dessous). Le but du jeu est que chaque personne essaie de raconter son histoire en exactement une minute.

Chaque élève raconte son histoire. La personne responsable du chronométrage donne le signal de départ, mais c'est la personne qui parle qui décide quand s'arrêter.

Quand tous ont eu leur tour, la personne responsable du chronométrage annonce la durée des histoires en mentionnant les élèves qui se sont le plus rapprochés d'une minute en racontant leur histoire.

L'élève qui gagne le jeu de narration est celui qui s'est le plus rapproché d'une minute (sans regarder l'horloge). *Vous pouvez dresser une liste des noms des élèves et écrire le temps de chacun à côté de son nom. Chaque semaine, vous incorporez l'activité orale. Les élèves essaient d'améliorer leur temps jusqu'à ce qu'ils atteignent une minute.

**Pouvoir raconter une histoire en une minute est très puissant pour plusieurs raisons :*

- Aide à apprendre à parler dans un laps de temps précis, à en être conscient.
- Permet de se concentrer sur des détails cruciaux.
- Permet d'apprendre à structurer une histoire à partir de zéro.

*** La raison pour laquelle les gens éprouvent des difficultés à raconter une histoire courte, c'est parce qu'ils racontent sans avoir une intention en tête. Quand vous n'accordez aucune intention à votre histoire, vous pensez que chaque détail est pertinent. (À lire: [The 1 Minute Story Exercise: How to tell a Story - Armani Talks](#))*

Sujets possibles :

- Je suis le directeur/la directrice de l'école pendant une semaine
- Une personne que j'admire pour son courage
- Une histoire inspirante que j'ai vue en personne
- Une histoire au sujet d'un animal qui a aidé un être humain
- Je suis le crayon de cire non utilisé dans une boîte
- Je décris comment une poubelle se sent
- (autre sujet inspiré du programme d'études)

Variantes :

- Deux par deux : on peut aussi jouer à ce jeu en ayant deux personnes qui parlent d'un même sujet.
- Les élèves peuvent s'inspirer des « 1-minute tales » (le lien se trouve ci-dessous) et pratiquer un conte d'une minute à partager avec des élèves plus jeunes dans leur école ou avec une autre classe de français.
- Pour les personnes qui profiteraient d'augmenter leur confiance sans se préoccuper du temps, on peut utiliser la stratégie « réfléchir-discuter-partager » (voir le lien ci-dessous pour plus d'information) pour pratiquer avant d'utiliser le chronomètre.

Ressources:

[The 1 Minute Story Exercise: How to tell a Story - Armani Talks](#)

[1 Minute Tales » Story Planets](#)

[Réfléchir-discuter-partager | Parlons sciences](#)