

Contenu : 1 roulette en carton avec une flèche en plastique (doit être assemblée avant la première partie), 20 cartes personnage, 18 cartes action ou émotion, 18 cartes objets, 16 cartes décors.

Avec le jeu Invent'histoires les plus petits peuvent exercer leur imagination et développer leur expression orale en inventant leurs propres histoires.

Les cartes du jeu représentent des personnages, des décors, des objets et des émotions qui seront combinés au hasard dans chaque partie afin que les enfants les utilisent pour créer une histoire. Chaque type de carte est encadré par une bordure de couleur différente et la roue indiquera au début de la partie la quantité de chaque type qu'il faudra utiliser dans l'histoire.



HISTOIRE COLLABORATIVE

Séparez les cartes par catégories et lancez la roulette. Prenez ensuite autant de cartes de chaque type qu'indiqué par le secteur où l'aiguille s'est arrêtée. Séparez les cartes, mélangez-les puis distribuez-les face cachée à tous les joueurs.

Chacun regarde ses cartes et le plus jeune en choisit une pour commencer l'histoire en la posant au centre de la table. Après avoir posé sa carte, le joueur commence à inventer l'histoire à voix haute. Par exemple, s'il joue la carte Fantôme, il peut dire "Il y a très longtemps, il y avait un fantôme qui sortait tous les soirs". Une fois la phrase énoncée, le tour passe au joueur placé à sa gauche qui doit ajouter une de ses cartes à côté de la dernière jouée, pour continuer l'histoire. Dans notre exemple, si celui-ci joue la carte « Rires », il peut continuer avec : « Mais ce fantôme préférerait faire rire les gens plutôt que de leur faire peur ».

On joue ainsi, en passant la main au joueur suivant après avoir joué une carte et énoncé une phrase, jusqu'à ce que tous les enfants soient à court de cartes. Le dernier à jouer doit terminer l'histoire avec une conclusion, comme "... et c'est ainsi que cette histoire se finit.", ou tout autre formule classique de votre choix.

CONTE SURPRISE

On fait tourner la roulette et on pioche autant de cartes de chaque type qu'indique la flèche. Ensuite, on les mélange et on les pose en ligne face cachée au centre de la table. Le joueur qui a fait tourner la roulette retourne la première carte et commence l'histoire en disant quelque chose à son sujet. Une fois qu'il a prononcé une phrase à propos de la première carte, le tour passe au joueur suivant qui doit retourner la carte suivante et ajouter à l'histoire une phrase la concernant.

On joue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été retournées et que l'histoire se termine.

FESTIVAL D'HISTOIRES

Toutes les cartes sont placées face visible sur la table et, à son tour, chaque enfant en choisit une pour son histoire jusqu'à ce que chacun en ait 6. Ensuite, on laisse un peu de temps à chaque joueur pour qu'il organise ses cartes comme il le souhaite pour former son histoire avec. Lorsque chacun est prêt, le joueur le plus âgé commence par raconter son histoire. Chaque fois qu'une de ses cartes entre dans l'histoire, il la soulève et la montre à tous les joueurs. Le joueur dont c'est le tour raconte ainsi son histoire jusqu'à ce qu'il arrive à la dernière carte. Ensuite, tous les joueurs applaudissent le conteur et le tour passe au joueur suivant. Une fois que chacun a raconté son histoire, tous les joueurs lèvent le doigt et comptent jusqu'à 3. Puis, ils désignent tous ensemble le joueur qui a raconté l'histoire qui leur a plu davantage. Le joueur choisi par le plus grand nombre sera nommé Maître Conteur et recevra les applaudissements de tous les autres.



■ = 20



■ = 18



■ = 16



■ = 18

Ref.18827



NC899/04/18827

ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallés · Espagne
www.educaborras.com

