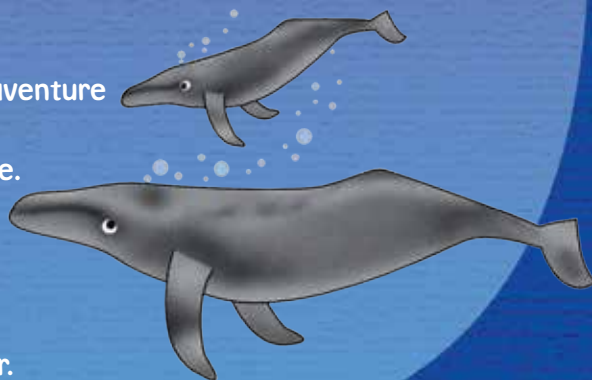




Particularités originales de ce jeu :

- Invente-moi une Histoire^{MC} grandit avec l'enfant. Le jeu s'adapte selon l'âge ou le nombre de joueurs.
- Il n'est pas nécessaire de savoir lire, écrire ou compter (parler ou entendre)** pour y jouer.
- Peu importe la façon qu'on choisit pour jouer à Invente-moi une Histoire^{MC}, ce jeu ne saura être compétitif.
- Il n'y a pas de mauvaises histoires.
- C'est un jeu qui favorise la coopération à tout moment.
- Il favorise également l'estime de soi, stimule et encourage l'expression de soi d'un point de vue personnel, imaginaire et créatif.
- Le jeu se renouvelle à chaque partie et le nombre d'histoires à inventer est infini.
- Les enfants vivront une aventure et une réussite à chaque nouvelle histoire inventée.
- L'imagination n'ayant aucune limite, vous trouverez toujours de nouvelles façons de jouer.



** En référence aux enfants muets ou malentendants.

Conception :



sylvie_thibeault@hotmail.com



www.gladius.ca

Informations à conserver.

Idee originale : Sylvie Thibeault

Dessins et infographie : Frédéric Jean

Invente-moi une Histoire^{MC}

4+

Une belle occasion d'entrer en relation avec les autres

Invente-moi une Histoire^{MC} est un jeu d'expression ludique, non compétitif, qui encourage la coopération, favorise l'estime de soi et stimule l'expression d'un point de vue personnel, imaginaire et créatif. Il n'est pas nécessaire de savoir lire, écrire ou compter pour y jouer. Les enfants à l'imagination débordante seront comblés!

Invente-moi une Histoire^{MC} grandit avec les enfants en s'adaptant à leur âge et au nombre de joueurs. Puisque le nombre d'histoires à inventer est infini, chaque partie se révèle différente de la précédente. Les enfants vivront une aventure et une réussite à chaque nouvelle histoire inventée. De plus, ils peuvent jouer seuls, sous faible supervision.

Invente-moi une Histoire^{MC} constitue un excellent mode d'expression, un outil d'apprentissage, un stimulant pour l'imagination, une façon d'entrer en communication avec les autres; bref, c'est un jeu pour s'amuser!



Nombre de joueurs : illimité

But du jeu

Il s'agit d'inventer des histoires en se laissant inspirer par les illustrations des pastilles. Il importe peu qu'elles soient réelles, fictives, farfelues ou insolites.

Avant de jouer

- Les joueurs disposent le tapis de jeu sur la table et décident qui sera le premier à jouer.
- Ils décident s'ils inventent chacun leur histoire ou s'ils en inventent une en groupe, commune à tous.
- Ensuite, ils déterminent s'ils choisissent leurs pastilles, les prennent au hasard ou les distribuent comme aux cartes. Ils peuvent aussi s'entendre sur un nombre de pastilles à utiliser pour raconter leur histoire ou s'imposer un thème, histoire de compliquer les choses.



Façon de jouer

Se laissant inspirer par les illustrations, les joueurs inventent leur histoire en déposant les pastilles sur le tapis de jeu.

★ Mot aux plus grands

Un adulte* peut constamment se servir d'Invente-moi une Histoire^{MC} pour entrer en relation avec les enfants et jouer avec eux. D'ailleurs, ces derniers cherchent souvent des prétextes pour jouer avec les plus grands.

Ce jeu permet à l'enfant d'une part, de profiter de la présence de l'adulte et de ses connaissances, et d'autre part, de développer son langage, ses propres idées, ses propres valeurs tout en stimulant son imagination. Utilisé avec respect, ce jeu favorise l'élargissement des perceptions et l'échange des sentiments.

*Le terme «adulte» peut désigner un enfant plus vieux, un parent, un animateur, un éducateur; bref, tout intervenant auprès des enfants.

Nombre de joueurs

Idéalement de 1 à 6 joueurs, mais il peut y en avoir beaucoup plus (ex. une classe entière).



Durée du jeu

De quelques minutes à quelques heures, selon l'imagination des joueurs. Si on veut, on peut laisser courir son imagination sur une seule pastille pendant 10 minutes ou en utiliser le nombre que l'on désire pour le même laps de temps.

Variantes et conseils utiles

L'âge des joueurs vous aidera à déterminer la façon la plus adéquate pour vous d'utiliser ce jeu.

Joueurs de 2 et 3 ans

L'adulte peut aider l'enfant à reconnaître et à nommer les éléments qui se retrouvent sur les différentes pastilles. Celles-ci peuvent lui servir de support pour inventer des histoires, mais elles peuvent également servir à créer des liens entre les images et la réalité environnante des enfants. L'adulte peut aussi les rassembler par catégories (lieux, personnages, transports, vêtements, etc.).

Joueurs de 4 à 6 ans

L'adulte peut inventer une histoire aux enfants et leur proposer d'en inventer une à leur tour. Vous serez surpris du cœur et de l'imagination qu'ils y mettront!

Joueurs de 7 ans et plus

Comme difficultés supplémentaires:

- Limite de temps
Les joueurs peuvent s'imposer une limite de temps pour chacune des pastilles ou pour la durée totale de l'histoire.
- Un thème
Les joueurs peuvent choisir un thème pour souligner une occasion spéciale ou particulière (vacances, fêtes, expériences passées ou à venir, etc.) ou tout simplement pour compliquer les choses...

Les enfants, s'ils ont la chance de jouer avec des adultes, sauront bientôt faire un usage sans limite d'Invente-moi une Histoire^{MC}.

