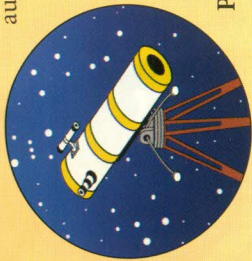


Variantes au jeu

Pour les 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!



Pour les joueurs de

7 ans et plus :

On peut ajouter des 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.

- Thème :

Les joueurs peuvent aussi choisir un thème pour souligner une occasion spéciale ou particulière (vacances, fêtes, expériences passées ou à venir, etc.) ou tout simplement pour compléter les choses...

Pour les joueurs de 4 ans et moins :

L'adulte peut aider les enfants à identifier et 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. Aussi, il peut les rassembler par catégories (personnages, moyens de transport, vêtements, etc.).

Nous désirons remercier tous ceux qui, de près ou de loin, nous ont encouragés dans la réalisation de ce jeu. Merci à :

Marianne, Annabelle, Rachel, Marie-Ève, Geneviève, Léon et Ariane qui ont été les premiers enfants à y jouer et à croire avant tout le monde, que ce jeu devrait être disponible à tous les autres enfants;

Louise et Marcel de *L'Enfant Joue*, pour leurs conseils, leurs encouragements et pour toute l'aide qu'ils nous ont apportée dans nos recherches;

Nadia, Marie-Josée et Patrick pour leur aide professionnelle et tous leurs judicieux conseils comptables et légaux;

Thanks Sheldon!

Idee originale, dessins et recherche :

Sylvie Thibeault

Dessins, coloration à l'ordinateur

et infographie :

Frédéric Jean

Invente-moi une Histoire^{MC}

est l'heureux récipiendaire

du **Prix de la Famille 1999**



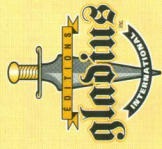
Remis par la Fédération des Unions de Familles,
Le 14 mai 1999 à Montréal, Québec, Canada

Conception :



1464, rue Marie-Anne Est
Montréal, Qc Canada H2J 2C6
Tél. : (514) 521-3215
Tél. et Téléc. : (514) 528-7980
genti@sympatico.ca

Fabriqué, distribué et
mis en marché par :



1525, av. Galilée
Québec, Qc Canada G1P 4G4
Tél. : (418) 681-2555
Téléc. : (418) 681-6440
www.gladius.ca

**invente-moi
une
Histoire^{MC}**

**DES HEURES
DE PLAISIR
POUR TOUS CEUX
QUI AIMENT
INVENTER,
RACONTER
OU SE FAIRE
RACONTER
DES HISTOIRES!**



Caractéristiques du jeu :

Invente-moi une Histoire^{MC} est un jeu qui encourage la coopération et, quel que soit la façon dont on y joue, il ne saura être compétitif.

Ce jeu favorise également 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 (parler ou entendre)* pour y jouer. **Invente-moi une Histoire^{MC}** grandit avec les enfants, s'adapte selon l'âge ou le nombre de joueurs et, 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. Enfin, l'imagination n'ayant aucune limite, ils trouveront toujours de nouvelles façons de jouer.

**En référence aux enfants muets ou malentendants.*

Invente-moi une Histoire^{MC} constitue un mode d'expression, un outil d'apprentissage, un stimulant pour l'imagination, l'occasion par excellence d'entrer en communication avec les autres, bref un jeu pour s'amuser! Il s'adresse particulièrement à tous ceux qui aiment inventer, raconter ou se faire raconter des histoires.

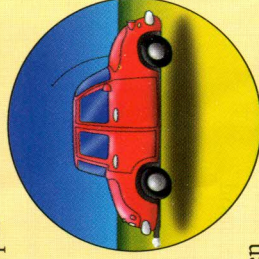
Qu'on y joue seul ou avec d'autres, **Invente-moi une Histoire^{MC}** stimule le langage et la créativité

pour :

- apprendre
- dire
- échanger
- imaginer
- inventer
- partager
- raconter
- rire
- s'amuser

But du jeu :

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

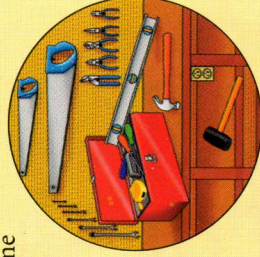


Nombre de joueurs :

Le nombre idéal de joueurs est de 1 à 6, mais il peut y en avoir beaucoup plus (ex. : une classe entière).

Début de la partie :

Les joueurs doivent d'abord décider s'ils inventent une histoire individuelle ou une histoire collective. Ensuite ils déterminent s'ils choisissent leurs pastilles, les pigent au hasard ou les distribuent comme aux cartes. Ils peuvent aussi établir un nombre de pastilles à utiliser (de 1 à 108). Enfin, ils peuvent s'imposer un thème (vacances, visite chez le dentiste, sentiments, entrée à l'école, etc.) histoire de compliquer un peu les choses...

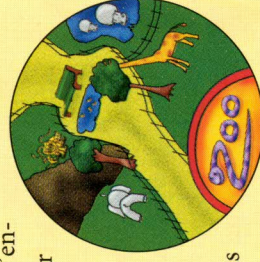


Durée du jeu :

De quelques minutes à plusieurs heures, selon les choix que les joueurs auront faits en début de partie.

Conseils aux adultes

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



**Le mot adulte est utilisé pour faciliter la lecture et peut*

signifier aussi bien pré-adolescent, adolescent, parent, grand-parent, animateur, professeur ou tout autre intervenant auprès des enfants.

