

lè dé a istwar ä n-alfonic

Les dés à histoires en alfonic

Âge : 5 à 7 ans.

Nombre de joueurs : de 1 à 6 joueurs.

Autonomie : l'aide d'un adulte est requise pour expliquer les consignes.

But : intégrer à l'histoire en cours l'élément qu'on vient de lire sur le dé.

Inventons une histoire tous ensemble ! Mais attention, pas n'importe comment. Pour pimenter, il faudra que chacun à son tour fasse rouler un ou plusieurs dés et intègre au récit l'élément proposé par le dé.

Les dés

Le jeu présente 6 dés :

- bleu : le démarrage de l'histoire,
- vert : les personnages,
- rouge : l'action,
- orange : le but qu'un personnage cherche à poursuivre,
- violet : les catastrophes qui viennent entraver l'histoire,
- jaune : les sauvetages qui viennent aider le héros ou l'héroïne.

Le déroulement

Un des dés ne s'occupe que du début de l'histoire : le joueur le plus jeune le fait rouler en début de partie pour démarrer le récit.

Ensuite, chacun fait rouler un dé au choix à son tour, sans le montrer aux autres participants (pour conserver la surprise), et ajoute un élément à l'histoire.

Exemple : si le dé affiche « dragon », le joueur qui a fait rouler le dé doit mettre en scène un dragon dans l'histoire. Mais ce dragon peut venir aider le héros ou lui compliquer la vie : c'est au choix du joueur.

Pour épicer le jeu, les joueurs peuvent choisir de faire rouler plusieurs dés à la fois. Les joueurs inspirés peuvent aussi faire durer le plaisir en ajoutant spontanément d'autres éléments de leur cru pour entourer l'élément obligatoire.

Le jeu se termine quand un des dés affiche le mot « fin ». Le joueur qui a lancé le dé doit alors trouver une chute et boucler l'histoire.

Si les participants lancent plusieurs dés à la fois, seule la combinaison de deux dés affichant « fin » vaut comme finale. Si un seul des dés affiche « fin », le joueur peut le relancer.

Bon amusement !



LES DÉS À HISTOIRES EN ALFONIC

Inventons une histoire tous ensemble. Chaque dé fournit des éléments à intégrer.

Dés à couper et coller

Dé de début : 6 démarriages

1. Il était une fois une petite fille
2. Il était une fois un petit garçon
3. Il était une fois un cuisinier maladroit
4. Il était une fois une gentille grand-mère
5. Il était une fois une affreuse sorcière
6. Il était une fois un bel oiseau

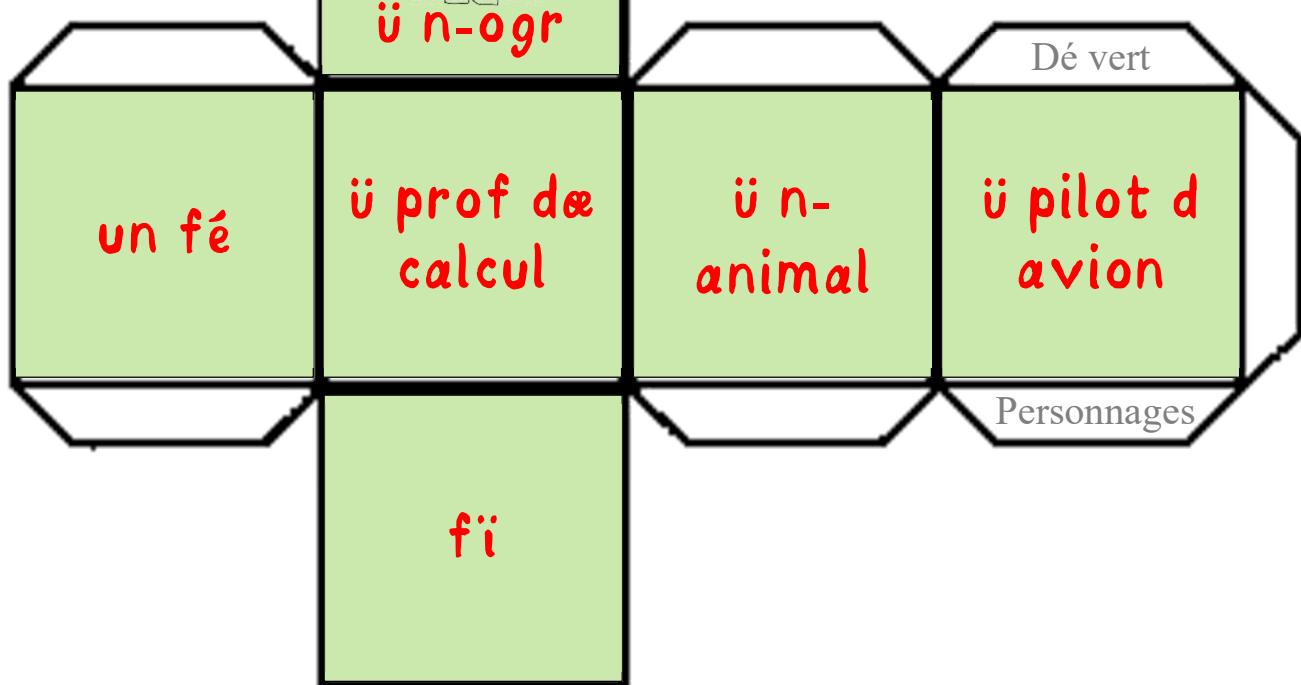
il étè t-un fwa
un jätiy grä
mèr



Dé de personnages (un nouveau personnage arrive)

1. Un ogre
2. Une fée
3. Un prof de calcul
4. Un animal
5. Un pilote d'avion
6. Fin

il étè t-un fwa
un afrèz
sorsier

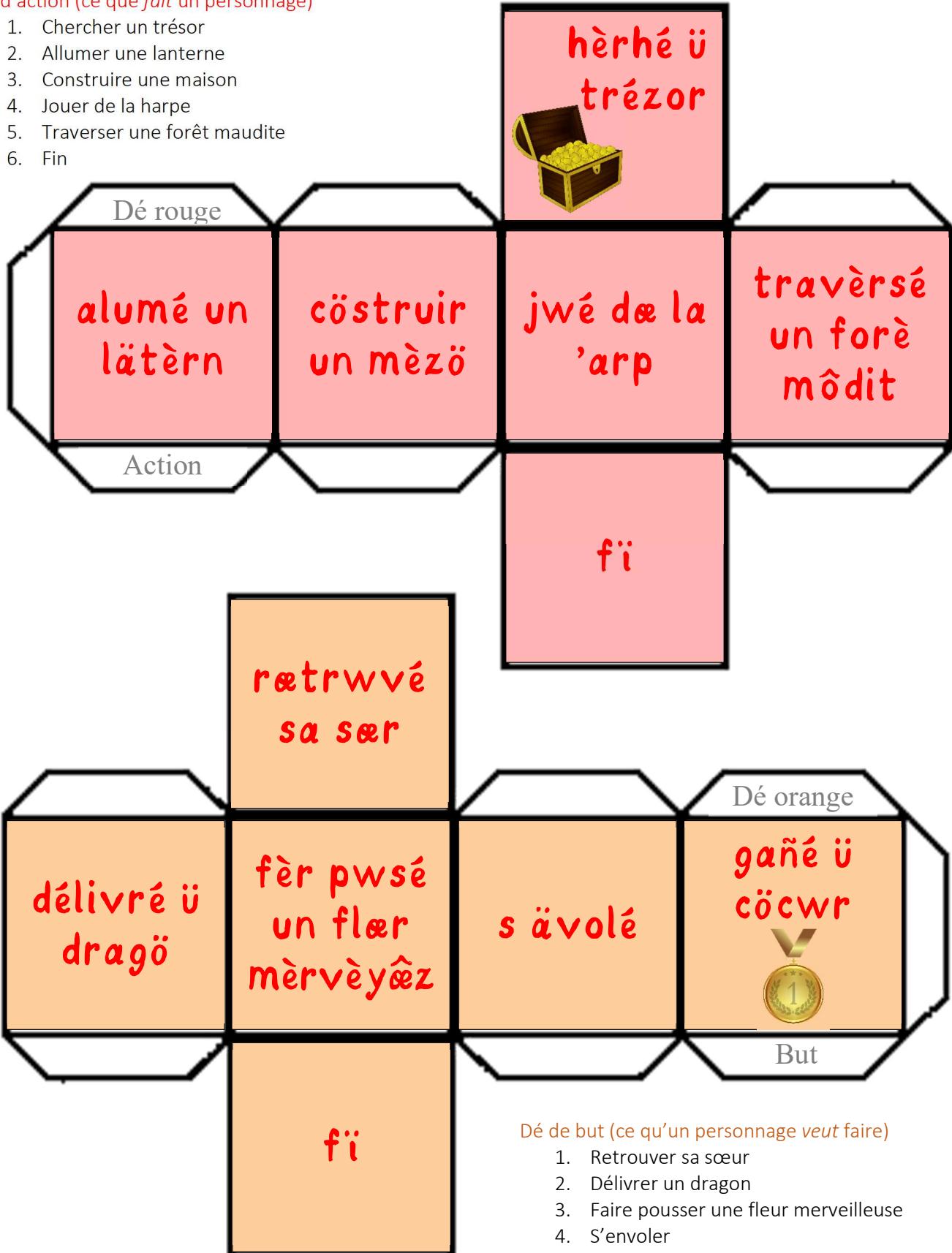


LES DÉS À HISTOIRES EN ALFONIC

Inventons une histoire tous ensemble. Chaque dé fournit des éléments à intégrer.

Dé d'action (ce que *fait* un personnage)

1. Chercher un trésor
2. Allumer une lanterne
3. Construire une maison
4. Jouer de la harpe
5. Traverser une forêt maudite
6. Fin



Dé de but (ce qu'un personnage *veut faire*)

1. Retrouver sa sœur
2. Délivrer un dragon
3. Faire pousser une fleur merveilleuse
4. S'envoler
5. Gagner un concours
6. Fin



LES DÉS À HISTOIRES EN ALFONIC

Inventons une histoire tous ensemble. Chaque dé fournit des éléments à intégrer.

Dé de catastrophe (une catastrophe qui vient rendre l'histoire chaotique)

1. Un incendie
2. Une inondation
3. Une tempête
4. Un volcan qui explose
5. Un accident
6. Fin

ü n-ïsädi



Dé violet

un
inödasiö

un täpêt

ü volcä ci
ècsplôz

ü n-
acsidä

Catastrophe

fi

ü majisiï

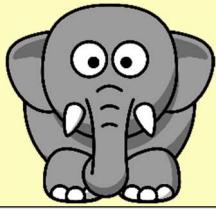
Dé jaune

un bagèt
majic

ü rëyö dæ
lun

ü sö dæ
cloh

ü n-éléfä



Sauvetage

fi

Dé de sauvetage

(un élément qui vient sauver la situation)

1. Un magicien
2. Une baguette magique
3. Un rayon de lune
4. Un son de cloche
5. Un éléphant
6. Fin

Illustrations : Clic-Images (CRDP Dijon), Clker-Free-Vector-Images (Pixabay), OpenClipart-Vectors (Pixabay), VOLLEX (Pixabay).



*Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté. • Je parle donc j'écris !*
www.alfonic.org