

Jeu N°1:

1

On pose sur la table la carte qui contient la liste des contes.

On distribue 5 cartes par joueur. Le premier joueur demande au suivant:

"est-ce que tu as une carte de ... (nom d'un conte)?"

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

auteurs : Chée & Becouarn

Jeu N°1:

2

Si le second joueur répond oui, il lit la carte, et le premier joueur doit dire quel numéro c'est, en fonction du schéma narratif :

- 1: situation initiale
- 2: élément perturbateur
- 3: péripéties
- 4: élément de résolution
- 5: situation finale

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

auteurs : Chée & Becouarn

Jeu N°1:

3

S'il choisit la bonne étape du récit, le second joueur lui donne la carte, et il peut en demander une autre.

S'il se trompe, il pioche, et c'est au second joueur de demander une carte, et ainsi de suite.

Le joueur qui a gagné est celui qui a le plus d'histoires complètes.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

auteurs : Chée & Becouarn

Jeu N°2

1

Chaque joueur prend les sept cartes d'une histoire et doit les remettre dans l'ordre le plus vite possible.

On retourne les tas de cartes tous en même temps, et c'est le premier à avoir reconstitué l'histoire dans l'ordre qui a gagné.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

auteurs : Chée & Becouarn

Jeu N°3

1

On retire une des cartes de l'histoire et le joueur invente un passage qui correspond à l'histoire et au schéma narratif.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

auteurs : Chée & Becouarn



1

2

3

4

5

Le loup tomba directement dans la marmite d'eau bouillante et se fit très mal.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

auteurs : Chée & Becouarn



1

2

3

4

5

On ne revit jamais le loup et les petits cochons vécurent heureux.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

auteurs : Chée & Becouarn