

Il était une fois...



Raconter une histoire de manière collaborative en piochant une carte pour l'intégrer au récit après avoir répété le début de l'histoire.

NOTE : Les règles sont expliquées en fonction du jeu « 50+ façons de jouer avec Les chiffres et les nombres ». C'est un exemple. Vous devez adapter le jeu en fonction des cartes que vous voulez utiliser pour jouer.



TYPE DE JEU Intellectuel



MATÉRIEL REQUIS



ÂGE 7 et +



JOUEURS 2 à 6

> Jeu de cartes « 50+ façons de jouer avec Les chiffres et les nombres »

> 1 dé



DURÉE 10 minutes



PRÉPARER LE JEU



BUT DU JEU

> Inventer une histoire inspirée des nombres.

> Sélectionner les cartes « Nombre » (contour rouge) connues des joueurs (pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret).

> Bien mélanger les cartes choisies et en faire une pioche (face cachée).



INTENTION PÉDAGOGIQUE

> Reconnaître les nombres et associer leur valeur à des éléments extérieurs.

> Étaler 6 cartes de la pioche en une colonne sur l'espace de jeu (face cachée).



BÉNÉFICE

> Stimuler la créativité et l'imaginaire.



JOUER

L'animateur doit :

- > Donner un numéro de 1 à 6 aux cartes en jeu (*compter les cartes de 1 à 6 avec les joueurs*).
- > Désigner le 1^{er} joueur (*le dernier qui a raconté une histoire*), puis jouer dans le sens horaire.

Le 1^{er} joueur doit :

- > Lancer le dé.
- > Nommer le chiffre indiqué par le dé.
- > Compter à voix haute en pointant les cartes en jeu jusqu'à la carte qui correspond à la valeur du dé.
- > Retourner la carte.
- > Nommer le nombre qui se trouve sur la carte (ex. : 7). 
- > Inventer et raconter un bout d'histoire à partir de ce nombre (ex. : *il était une fois un ogre à 7 doigts...*). 
- > Défausser la carte et la remplacer par une nouvelle carte de la pioche (*face cachée*).

À leur tour, les autres joueurs doivent :

- > Suivre les mêmes règles de jeu.
- > Répéter l'histoire depuis le début avant d'y ajouter une suite (ex. : *Il était une fois un ogre à 7 doigts. Il en avait tellement qu'il pouvait tenir 10 grosses meules de foin en même temps.*) 

Poursuivre la partie, à tour de rôle, jusqu'à ce que la pioche soit vide.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons.



POINTAGE

Si le joueur :

- > Nomme correctement la carte « Nombre » révélée, il gagne 1 jeton « Point ».
- > Raconte l'histoire depuis le début en respectant l'ordre d'apparition des nombres révélés, il gagne 1 jeton supplémentaire (*au besoin, se référer aux cartes de la défausse pour se rappeler l'histoire et les nombres*).
- > Se trompe dans l'histoire (*c'est-à-dire qu'il ne nomme pas les cartes « Nombre » dans le bon ordre*), il doit remettre sa carte sur l'espace de jeu (*face cachée*) et passer son tour. Il ne gagne pas de jeton.



POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- > Mimer l'histoire avec de grands gestes.



VARIANTE POUR JOUER EN VOITURE

- > Ne pas étaler les cartes et ne pas lancer de dé. Prendre simplement la 1^{re} carte de la pioche, la nommer et inventer une histoire.