

## 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*).

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



**INTENTION PÉDAGOGIQUE**

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



**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<sup>er</sup> joueur (*le dernier qui a raconté une histoire*), puis jouer dans le sens horaire.

### Le 1<sup>er</sup> 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<sup>re</sup> carte de la pioche, la nommer et inventer une histoire.