JEUX POUR RACONTER DES HISTOIRES OU LIRE AVEC PLAISIR

JEU	ÂGE	DESCRIPTION	EN IMAGES
Cubes à histoires rory	Dès 3 ans.	Les dès permettent d'encourager le récit d'histoires et de faire travailler l'imagination à partir des éléments visuels représentés sur les faces des dés. Plusieurs versions disponibles avec thèmes	
52 cartes à inventer des histoires	Dès 4-5 ans avec aide pour lecture	Chaque carte fixe un thème (magiciens, princes et princesses, animaux…), donne le titre et les premiers mots de l'histoire qui situe généralement le personnage principal et le lieu, définit des mots clés de valeurs et concepts à développer dans l'histoire comme l'entraide, le courage, l'amitié, l'effort, et propose quelques idées en plus de rebondissements, de personnages à rencontrer, etc.	
Cartes "Il était une fois..."	8 ans +	"(Il était une fois..." est un jeu dans lequel les joueurs racontent une histoire en se servant de cartes tirées des éléments essentiels des contes de fées. Un joueur est le "Conteur" et va inventer une histoire en s'appuyant sur les éléments qui sont sur ses cartes et en essayant de l'amener vers ta conclusion inscrite sur la carte "Dénouement" .Les autres joueurs essayent d'utiliser leurs Cartes l'interrompre et devenir le nouveau conteur. Le principe du jeu est pour tous les joueurs de s'amuser et de raconter un conte de fée.	

Fairy tales		Jeu d'imagination et de langage multi-règles pour inventer des contes. Les joueurs peuvent créer chacun une histoire à partir de 6 cartes et la raconter aux autres. L'histoire peut être collective: chaque joueur à son tour choisit une de ses cartes pour continuer l'histoire. Les joueurs peuvent aussi piocher les cartes au fur et à mesure et improviser le récit. A jouer et à détourner sans modération!	
Comment j'ai adopté un gnou… **OU** *Comment j'ai adopté un dragon*	Dès 8 ans	La petite boîte du jeu contient 9 dés. Un joueur narrateur lance les dés numérotés qui permettent de choisir un point de départ souvent amusant. Ensuite, le narrateur utilise les 5 dés de couleurs pour raconter son histoire. Chacun comporte des mots de liaisons et doivent être lancés dans l'ordre pour conduire la narration. (lecture d'une phrase de départ, des mots sur les dés, et construction narrative)	