

Matériel Circonscription Oral et Langues vivantes

Produit



Speech Contes de fées Créez de merveilleuses histoires

Niveau cycle 3

Descriptif



Un jeu de **F.Bleuze** et **Y.Hirschfeld**
illustré par **Hervé Gourdet**
Pour **1 à 8 joueurs** à partir de **5 ans**

MATÉRIEL

- 60 cartes
- 1 règle du jeu



BUT DU JEU

Individuellement ou en équipes, inspirez-vous des images pour inventer de belles histoires.

MILLE ET UN CONTES

Speech peut être utilisé comme un livre d'histoires nouvelle génération. Tirez quelques cartes, mettez-les dans l'ordre de votre choix et racontez une histoire basée sur les images révélées.

UNE HISTOIRE ET AU LIT

AVANT DE COUCHER UN ENFANT :

Pour une histoire unique et excitante, les parents, grands frères, grandes sœurs et baby-sitteurs peuvent improviser une histoire basée sur un nombre de cartes choisi par l'enfant (10 cartes est une bonne moyenne). Les cartes peuvent être données toutes en même temps ou une par une dans l'ordre désiré. Le conteur peut également faire raconter l'enfant.

1

CRÉEZ VOTRE PROPRE HISTOIRE :

Choisissez des cartes que vous aimez et inventez une histoire extraordinaire, drôle ou effrayante !

COMMENT JOUER AVEC SPEECH

Il y a 4 modes de jeu auxquels on peut jouer individuellement ou par équipes de 2. Jouer par 2 peut être un bon moyen d'encourager les plus jeunes à participer et est aussi très amusant. Les parties ne sont pas vraiment compétitives ; essayez juste de faire naître de belles histoires et régalez-vous de celles des autres. Voici 4 modes de jeu différents, mais nous sommes sûrs que vous aurez aussi votre propre mode !

CONSEILS

Le joueur le plus jeune (ou l'équipe la plus jeune) commence l'histoire. Vous pouvez employer n'importe quel style ou ton pour raconter votre histoire. Les cartes sont bifaces, mais vous n'utiliserez qu'un côté pour votre histoire. Soyez flexible : avec les images, votre histoire peut changer en un clin d'oeil !

Vous ne savez pas comment commencer ?

Pensez à quelque chose qui va piquer la curiosité de tout le monde. **Exemples :**
« Il était une fois, un garçon qui pénétrait dans une forêt qui donnait la chair de poule... »
« Avez-vous entendu parler du château qui avait... »
« Cette histoire va vous emmener dans une contrée très, très lointaine... »

2

En résumé : amusez-vous !

NB : remettez toutes les cartes dans le paquet et mélangez-le avant chaque nouvelle partie.

1 STORYBOARD

Chacun prend 6 cartes et les place dans l'ordre souhaité pour raconter son histoire. Ensuite, les joueurs improvisent à tour de rôle une histoire basée sur les 6 images de leurs cartes.

PAR ÉQUIPES DE 2 :

Créez ensemble la trame de l'histoire puis racontez-la à tour de rôle. L'un commence avec la première carte, l'autre poursuit avec la carte suivante, etc. Quand cette histoire est terminée, l'équipe suivante raconte la sienne.

2 ÇA TOURNE

Chacun prend 4 cartes et les regarde. Le premier joueur choisit une carte et la place sur la table. En utilisant cette carte comme point de départ, il entame une histoire. Le joueur suivant choisit l'une de ses cartes, la place à côté de la première et poursuit l'histoire collective. Le jeu continue jusqu'à l'utilisation de la dernière carte.

PAR ÉQUIPES DE 2 :

Chaque équipe prend 6 cartes. Les équipes racontent l'histoire collective à tour de rôle ; les conteurs au sein de la même équipe alternent pour poursuivre l'histoire.



3

3 L'HEURE DU SHOW

Chacun prend 6 cartes. Sans les regarder, les joueurs empilent leurs cartes devant eux. L'un des joueurs démarre une histoire en retournant la première de ses cartes, puis continue à retourner ses cartes pour poursuivre son histoire jusqu'à la 6^e carte. Ensuite, le joueur suivant invente une nouvelle histoire avec ses cartes, et ainsi de suite.

PAR ÉQUIPES DE 2 :

L'équipe raconte son histoire en alternant entre les 2 membres (le premier démarre avec la première carte, le second poursuit l'histoire avec la 2^e carte et ainsi de suite). Ensuite, c'est au tour de l'équipe suivante.

4 LA TOUR

Mélangez les cartes et placez-en 24 en pile au centre de la table. Le premier joueur tire une carte et commence une histoire. À tour de rôle, les joueurs tirent une carte dans la pile et poursuivent l'histoire collective jusqu'à ce que la pile soit épuisée.

Vous avez aimé ce jeu ?
Découvrez **SPEECH** classique
et jouez avec **120 images**
supplémentaires !



Retrouvez-nous sur
WWW.COCKTAILGAMES.COM

Cocktail Games - 2, rue du Hazard - 78000 Versailles

4



READ MY MIND Niveau cycle 2

Jeu de langage et de devinettes.

On étale les 40 cartes avec une bordure faces visibles au centre de la table. Chaque joueur à son tour pioche une carte et la garde en secret. Les autres joueurs lui posent des questions pour deviner le motif de la carte (Est-ce que c'est un animal? Est-ce que ça roule? etc.). Quand un joueur pense avoir trouvé il prend la carte. S'il s'agit de la bonne carte il la garde! *Un jeu simple et facilement modulable pour faire parler, formuler et réfléchir!*

Contenu: 2 séries de 40 cartes (1 avec bordure, l'autre sans - 6 x 9 cm), règle et variante.

Les cartes peuvent être séparées en cinq catégories.

Animaux	Personnes	Aliments	Véhicules	Objets
Cheval	Docteur	Glace	Voiture	Soleil
Chien	Pompier	Sandwich	Moto	Maison
Oiseau	Artisan	Pomme	Vélo	Bonhomme de neige
Abeille	Sportive	Tomate	Bateau	Livre
Grenouille	Bébé	Fraise	Avion	Palette de couleur
Poisson	Grand-mère	Banane	Train	Chaussure
Lion	Dame	Carotte	Bus	Château de sable
Escargot	Homme	Fromage	Pelleteuse	Sac à dos

Pour que ce soit plus facile pour les enfants, on peut deviner par exclusion. Dès qu'une catégorie (ex : les animaux) est exclue suite à une question, on retire toutes les cartes de cette catégorie.

La durée du jeu est ainsi réduite et la probabilité de deviner le motif augmente.



Des dés pour créer des histoires AKROS

Niveau
Cycle 2 et cycle 3

Lancez les dés et laissez faire votre imagination.

Créer des histoires différentes avec des personnages, des animaux, des objets et des actions qui apparaissent sur les dés.

Point de vigilance :

-Travailler en amont les symboles



CREATIVE WRITING FLIP CHART

Niveau
Cycle 2 et cycle 3

Le tableau pour l'écriture créative est un moyen simple et rapide de stimuler l'imagination.

FR Tableau pour l'écriture créative

Le tableau pour l'écriture créative est un moyen simple et rapide de stimuler l'imagination. Créez des histoires vraiment uniques à chaque page tournée !

Utilisez le tableau individuellement, avec un petit groupe ou pour les récits et les sessions d'écriture créative avec toute la classe. Placez tout simplement le tableau en face du groupe ou de l'élève. Les catégories Qui, Quoi, Où, Quand and Comment aideront les élèves à raconter ou écrire des histoires. Chaque catégorie possède 15 cartes rectos-versos. Sur un des côtés de la carte des images de la vie réelle sont imprimées et sur l'autre de brèves légendes que les élèves peuvent utiliser dans leurs histoires. En plus de ces cartes, chaque partie possède une carte effaçable supplémentaire et une pochette transparente pour personnaliser les cartes. Avec un peu d'imagination, vous avez le début de l'histoire !

Rappelez aux élèves qu'ils ne sont pas obligés d'utiliser les mots exacts écrits sur le tableau. Lors des sessions d'écriture créative, les élèves doivent être libres d'écrire sur ce qui les intéresse ou ce qui leur vient à l'esprit. Ce tableau est l'outil idéal à utiliser lorsque les élèves sont confrontés à l'angoisse de la page blanche. Il encourage et stimule la pensée créative tout en développant la parole et en enrichissant le vocabulaire. Grâce à ce tableau, l'histoire de chaque élève sera une création unique !

Autres suggestions d'enseignement

Parler pour écrire

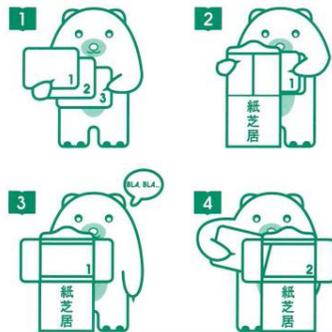
Par deux ou en petit groupe, demandez aux élèves de tourner les cartes de chaque catégorie. Encouragez les élèves à discuter d'une histoire potentielle en réfléchissant au début, au milieu et à la fin et à quel moment chaque carte sera utilisée. Le travail par deux ou en groupe permet aux élèves de discuter de leurs idées pour enrichir leur vocabulaire et développer leur imagination. L'introduction parfaite pour les amener à écrire.

Écriture descriptive

Encouragez l'utilisation d'un langage descriptif riche en utilisant uniquement les cartes avec les images.

Veillez à ce que chaque élève ait à sa disposition une ardoise blanche et un stylo avant de les laisser choisir une carte avec une image. Demandez-leur d'étudier l'image pendant deux minutes avant de les aider à écrire une phrase pour la décrire sur l'ardoise blanche. Par exemple, la mer est bleue. Encouragez les élèves à construire leur propre phrase initiale en ajoutant un langage plus coloré jusqu'à ce qu'ils aient une description au vocabulaire riche, comme par exemple « la mer calme couleur turquoise est étincelante ».

Veillez à proposer un thésaurus pour les aider.



siefeleguas.com

Kamishibai

Le vaillant petit tailleur
La carotte géante
Le sac à contes
Le chat botté

Support Théâtre A3

FR

Le conte, ce n'est pas l'histoire ! Le conte, c'est celui qui le raconte
Monnaie le Magicien

... QU'EST-CE QU'EST LE KAMISHIBAI ET POURQUOI L'UTILISER ?

Kamishibai signifie en japonais « théâtre de papier » et son utilisation consiste à raconter des histoires destinées à n'importe quel public prêt à apprécier une histoire racontée en groupe. Le théâtre de papier est un ensemble de planches, avec des illustrations attractives et sans texte sur une face, où il est écrit au dos, en plusieurs langues, le texte de l'histoire correspondant aux illustrations. Le Kamishibai est utilisé en installant les planches dans l'ordre dans un dans l'ordre dans un butai (théâtre en bois) à trois portes, avec les images face au public, afin que ce dernier regarde les images en même temps qu'il écoute le récit. Le mécanisme est simple : on passe les planches les unes après les autres, en même temps que l'on lit le texte. Il est nécessaire d'avoir un narrateur, un lecteur, un présentateur ou un interprète qui lit ou raconte, alors que les spectateurs contemplant les images.

... LE KAMISHIBAI COMME STRATÉGIE DE PROMOTION DE LA LECTURE ET DE L'ÉCRITURE

Tous les membres du public ont l'occasion de raconter des histoires, ce qui leur permet d'être des protagonistes et pas seulement des auditeurs, mais aussi des interprètes.

Le Kamishibai développe les compétences pour :

- Raconter et lire des histoires
- Apprendre du vocabulaire
- Découvrir la forme dont les auteurs utilisent le langage
- Enrichir sa connaissance générale
- Stimuler l'imagination et l'intérêt
- Partager ses impressions et interprétations concernant ce qui est lu
- Écrire des histoires de forme créative
- Illustrer les histoires
- Réflexion critique instantanée
- Développer une conscience morale
- Formuler et répondre à des questions
- Intégrer toutes les disciplines
- Partager les interrogations
- Intérêt pour chercher et lire des récits traditionnels d'autres cultures
- Renforcer le goût de la lecture.

... AVANTAGES DU KAMISHIBAI

Pour Lucien Goldman, les œuvres littéraires ne sont pas un prétexte pour philosopher sur la société, et encore moins des documents où pourraient se trouver des allusions à des faits historiques et des coutumes sociales, mais des univers imaginaires élaborés avec des éléments de la vie réelle, concrétisés artistiquement par une activité qui a ses lois propres. Il est possible de connaître ces œuvres grâce à la lecture orale. Celle-ci peut être probablement la seule occasion pour un lecteur avec handicap d'avoir un modèle de bonne lecture. Écouter, ce n'est pas seulement entendre. Cela implique la construction active de la signification de tous les signaux - verbaux et non verbaux - que le communicateur envoie.

L'occasion qu'offre le Kamishibai d'entamer un dialogue et une conversation après la narration, rend propices les relations sociales, favorise la communication orale, aide à créer une atmosphère de confiance, accueillante et ludique, qui stimule l'expression personnelle.

Le Kamishibai, tout comme le livre, est un objet culturel qui aide à prolonger la pensée, l'imagination, la mémoire, l'histoire, la réflexion, l'esprit des vies qui alimentent les récits et les histoires qui transigent et habitent dans le théâtre de papier. Cette activité permet de créer une atmosphère de participation spontanée.

FR

www.siefeleguas.es

