

Dés à conter

Imprimer sur du carton et découper les dés des pages suivantes, les assembler, si besoin, les plastifier.

Principe du jeu : on lance un (ou plusieurs) dé et à partir de l'image indiquée, on invente une histoire.

Chaque joueur, à tour de rôle, lance un dé et poursuit l'histoire commencée par le joueur précédent. On peut lancer les dés en même temps, les uns à la suite des autres...

Mode d'emploi :

- Mettre les dés dans une boîte (ou un sac) et en prendre un, puis le lancer. On peut choisir de remettre le dé tiré dans la boîte ou de côté. Il est possible aussi de limiter dans un premier temps le nombre de dés.

- Sur un plateau de jeu avec des cases de couleur, on fait avancer un (ou plusieurs pions, chaque joueur jouant à tour de rôle) en lançant un dé classique (constellations), on prend le dé de la couleur (exemple : case rouge = dé rouge, personnages), on lance le dé pour inventer la suite de l'histoire, individuellement ou collectivement.

À toi d'inventer d'autres variantes !

Personnages

1. Un garçon
2. Une fille
3. Un roi
4. Une reine
5. Un homme
6. Une femme

Lieux

1. Une forêt
2. Une maison
3. Une île
4. Un château
5. Une grotte
6. Un village

Actions

1. Rêver
2. Voyager
3. Rencontrer
4. Aimer
5. Transformer
6. Prendre

Personnages magiques

1. Une sorcière
2. Un monstre
3. Une fée
4. Un magicien
5. Un lutin
6. Un ogre

Objets

1. Une clé
2. Un trésor
3. Un livre
4. Une boîte
5. Une baguette magique
6. Un chaudron

Animaux

1. Un dragon
2. Un loup
3. Un oiseau
4. Une licorne
5. Une souris
6. Une grenouille

Dé à conter



Un garçon



Une reine



Un homme



Une femme



Un roi



Une fille

Personnages

1. Un garçon
2. Une fille
3. Un roi
4. Une reine
5. Un homme
6. Une femme

Dé à conter



Une sorcière



Un monstre



Une fée



Un magicien



Un lutin



Un ogre

Personnages magiques

1. Une sorcière
2. Un monstre
3. Une fée
4. Un magicien
5. Un lutin
6. Un ogre

Dé à conter



Une forêt



Une maison



Une île



Un château



Une grotte

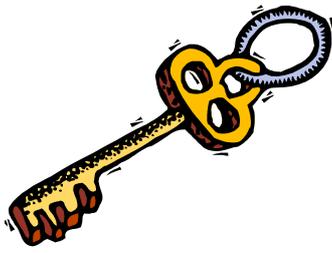


Un village

Lieux

1. Une forêt
2. Une maison
3. Une île
4. Un château
5. Une grotte
6. Un village

Dé à conter



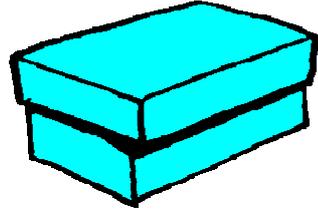
Une clé



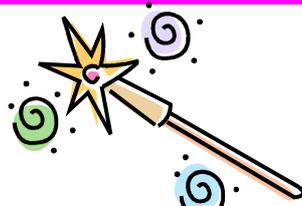
Un trésor



Un livre



Une boîte



Une baguette
magique



Un chaudron

Objets

1. Une clé
2. Un trésor
3. Un livre
4. Une boîte
5. Une baguette magique
6. Un chaudron

Dé à conter



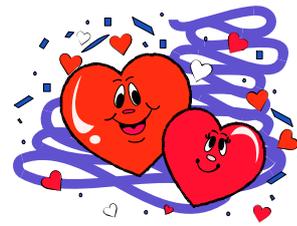
Rêver



Voyager



Rencontrer



Aimer



Transformer



Prendre

Actions

1. Rêver
2. Voyager
3. Rencontrer
4. Aimer
5. Transformer
6. Prendre

Dé à conter



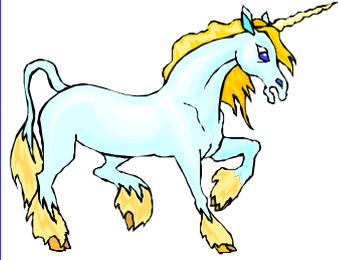
Un dragon



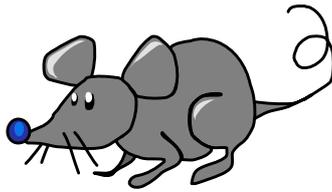
Un loup



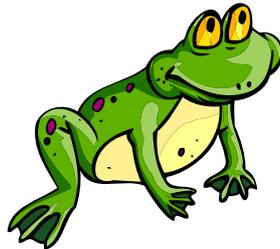
Un oiseau



Une licorne



Une souris

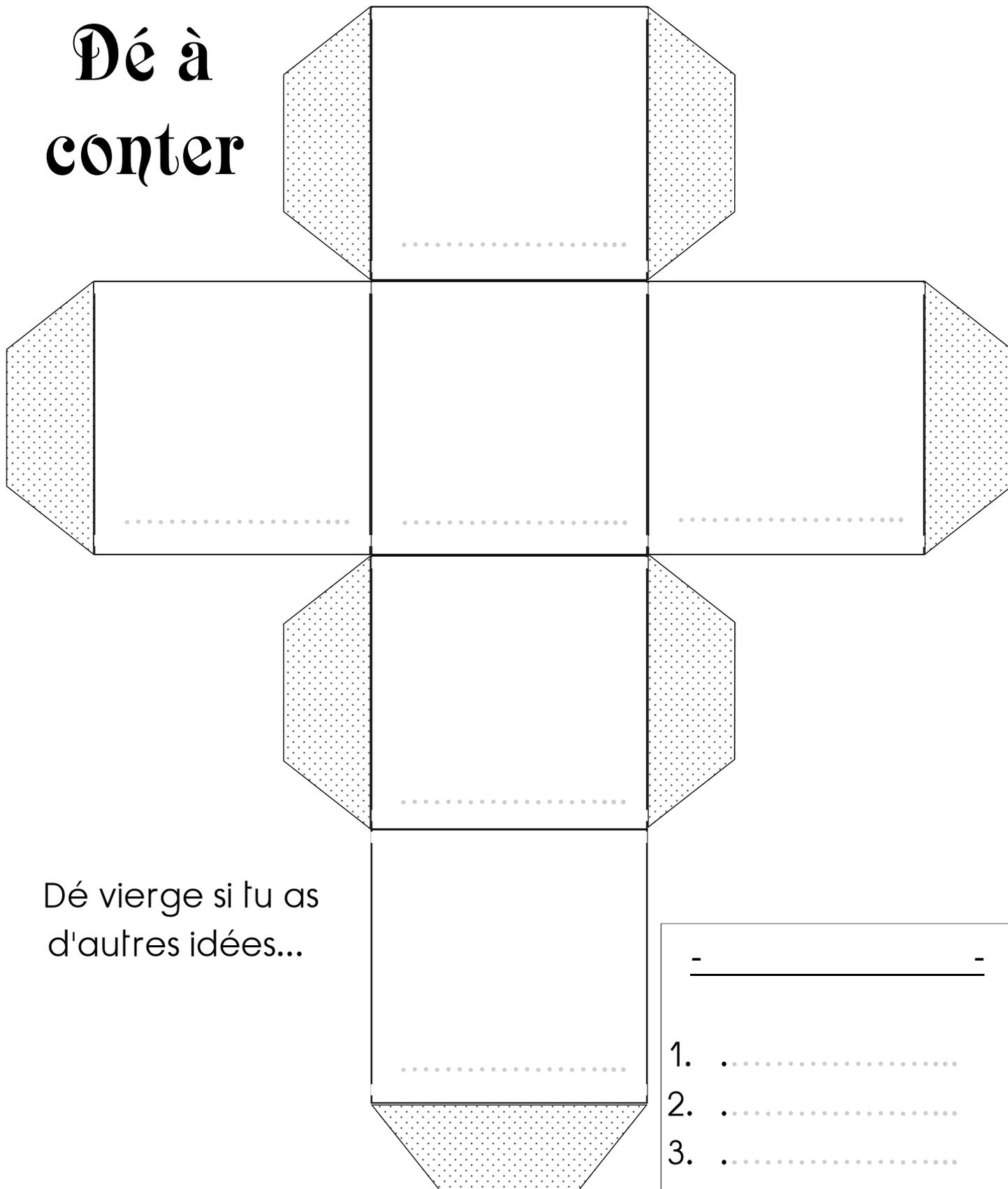


Une grenouille

Animaux

1. Un dragon
2. Un loup
3. Un oiseau
4. Une licorne
5. Une souris
6. Une grenouille

Dé à conter



Dé vierge si tu as
d'autres idées...

	-	_____	-
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		