



LE **con**teur D'HISTOIRES
DES **Pe**tits





TABLE DES MATIÈRES

pag. 5 - Introduction

pag. 6 - Le conteur d'histoires des petits

A qui s'adresse le jeu

Contenu du jeu

pag. 13 - Activités proposées

Quelques suggestions utiles

Les étapes fondamentales de votre histoire





Introduction

Le conteur d'histoires des petits est un dispositif d'apprentissage efficace, conçu pour stimuler la créativité et l'expression spontanée de l'enfant en l'incitant à mettre en mots une infinité d'histoires. Le fait de donner une voix et une vie à des personnages imaginaires, en s'imprégnant de leurs émotions et de leurs sentiments, renforce l'empathie de l'enfant qui devient ainsi plus sensible à ses propres états d'âme ainsi qu'à ceux d'autrui. De plus, lorsque l'enfant construit un récit, il s'exerce à insérer efficacement des faits et des événements dans un contexte spatial et temporel.



LE CONTEUR D'HISTOIRES DES PETITS

A QUI S'ADRESSE LE JEU

Partant du constat qu'il est crucial de développer l'imagination et la créativité en âge préscolaire, ce jeu s'adresse aux enfants de 3 à 6 ans. Afin de développer leur potentiel expressif, il est fondamental de donner de l'importance à leurs rêves et à leur monde intérieur. Afin d'exploiter au mieux les potentialités du dispositif, il est préférable qu'au début les parents aident l'enfant à se familiariser avec le jeu.

Ecouter. Lorsque les enfants interagissent avec leurs pairs ou les adultes, ils demandent des explications, échangent leurs points de vue et développent ainsi de nouvelles capacités. En dialoguant avec les adultes ou d'autres enfants, ils apprennent à jouer avec leur langue. C'est justement cette capacité linguistique et ludique qui permet d'inventer et de construire des histoires.



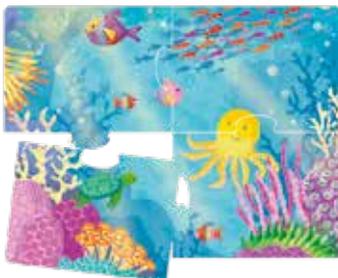
Parler. Inventer une histoire constitue un moyen de s'exprimer de manière personnelle, créative et d'apprendre à utiliser la langue maternelle de façon articulée. La langue fait partie de l'identité de tout enfant et il est donc essentiel de fournir aux enfants en âge préscolaire un patrimoine linguistique significatif.



Contenu du jeu

6 puzzles-décors servant de décors pour mettre en scène une infinité d'histoires. 20 personnages et 9 objets prédécoupés.

La forêt. Les rayons de soleil qui percent le feuillage révèlent toute la magie de cette forêt. Elle est habitée par une dizaine d'animaux. On pourrait déjà raconter une belle histoire sur chacun d'entre eux sans même avoir besoin des nombreux accessoires et autres personnages prédécoupés qui permettent d'enrichir les décors. Voici les animaux de la forêt enchantée : le renard, avec ses yeux intelligents et son museau pointu, le hibou mystérieux aux yeux vigilants, l'écureuil agile qui connaît tous les nids cachés dans les troncs d'arbres, la famille de lapins blancs, les petits oiseaux posés sur les branches.



Le fond marin. Que de vie dans les abysses ! Des pieuvres aux longues tentacules, de magnifiques tortues, des poissons-perroquets, des anémones et des coraux, des bancs de poissons de différentes espèces et des milliers de bulles qui révèlent la présence de vies mystérieuses et cachées... Un cadre idéal pour inventer une histoire pleine d'amour et d'émerveillement pour la nature qui se déroule dans les abysses mystérieux.



Le château. Là-haut, entouré de nuages et de lointains sommets pointus, se dresse un château avec ses six pinacles et tours crénelées. On ne peut y accéder que par un sentier tortueux et rocheux. Quel meilleur décor pour inventer une histoire à couper le souffle avec un final surprenant ? Il suffit de se munir de personnages courageux et d'imagination.



L'arbre magique. As-tu jamais vu un arbre creux ? Celui-ci est creux mais aussi habité. Une faible lumière s'échappe sous la porte.

Par qui pourrait-il être habité ? Ce qui est certain, c'est qu'il recèle des centaines d'histoires qui attendent d'être racontées. Dans son feuillage coloré, brillent des papillons lumineux et tout est silencieux aux alentours. Trois champignons à points blancs décorent l'entrée. Tout pourrait arriver...

La bibliothèque enchantée. Quel lieu merveilleux ! Même les toiles d'araignées annoncent des récits extraordinaires. Il y a des coccinelles et des chenilles plongées dans des livres et des papillons bibliothécaires : tout peut arriver dans une bibliothèque enchantée. Les arbres servent d'étagères et conservent une multitude de livres depuis des milliers d'années et, ce qui est certain, c'est qu'aucune fée ne résiste au pouvoir des histoires. Les lanternes y sont toujours allumées pour éloigner les ombres de ce lieu merveilleux.



Le village enchanté. De quelques maisonnettes... toutes magiques, monte de la fumée colorée à toutes les heures de la journée. Les petits toits pentus abritent chacun une petite fenêtre. Sur le village veillent des armées de lucioles affairées et dans les plates-bandes, les fleurs ne se fanent jamais.

Les personnages sont de véritables acteurs : ce sont les joueurs qui les font bouger, parler et agir selon leurs envies. Les objets ont tous des pouvoirs magiques et permettent d'enrichir l'atmosphère en introduisant des éléments de surprise dans l'intrigue. Voici donc les personnages de votre casting :



Le magicien. C'est un vieux magicien aux pouvoirs magiques extraordinaires.



La petite fille. Qui sait ce que contient son sac... (ici encore, laissons libre cours à l'imagination). Elle porte un livre de contes.



L'enfant. Il possède une petite bourse... qui sait ce qu'elle contient ? (place à l'imagination).



Le troll. Il s'agit d'une gigantesque créature grossière et poilue, qui se transforme en pierre lorsqu'elle est touchée par les rayons du soleil. Souvent méchant, seuls les enfants peuvent le voir. Il habite dans des cavernes naturelles avec d'autres trolls, toujours près d'un cours d'eau. Il sent très mauvais et n'aime pas se laver.



Le héros. Courageux et prudent mais jamais arrogant, il défend les gentils et les faibles. Il est toujours prêt à gagner...



Le griffon. Il possède d'immenses pouvoirs et intervient en faveur des plus faibles et des gentils qui se trouvent en danger. C'est l'ami de tous les enfants.



Le dragon. Il sait déjà cracher du feu mais comme il est encore bien petit il est plutôt inoffensif. Mais il grandira, et alors...



La méchante ombre. C'est le plus dangereux parmi les puissants. Il est capable de désintégrer et de faire disparaître tous les gentils, excepté le magicien, qui sait comment se défendre.



Le géant. Il est intelligent, chaleureux et parfois un peu maladroit et gauche mais il est toujours partant pour combattre les méchants, surtout s'il s'agit de trolls !



Le lutin. Taquin, farceur et fuyant, il peut voler et devenir invisible. Il habite des terriers cachés dans la forêt ou dans les maisons, les cours ou les greniers des gens. Il sort la nuit pour jouer des tours, décoiffer les dormeurs et mettre les affaires des autres en désordre.



La sirène. C'est une créature gentille et bienveillante qui aime faire des cadeaux et qui tombe souvent amoureuse des humains. Elle est bonne, inoffensive et douée de pouvoirs magiques.



Le loup. Les crocs menaçants, il est toujours prêt à attaquer.



Kraken. Monstre marin légendaire muni de tentacules tellement longues qu'elles peuvent enlacer les plus grands navires. Il repose au fond de la mer mais se déchaîne à la surface lorsqu'on le réveille.



Le chiot. Malgré son aspect inoffensif, il possède des pouvoirs insoupçonnés, qu'il utilise en faveur de ceux qui lui montrent de l'affection. Il est toujours fidèle à son maître.



Triton. C'est le fils de Poséidon, le dieu de la mer. Muni d'un grand coquillage, il calme les tempêtes et annonce l'arrivée de son père.



La fée. Distraite et timide, elle souffre d'amnésie ; cela ne l'empêche pas d'utiliser systématiquement ses pouvoirs en faveur des gentils.



Le chat. Placide et inoffensif en apparence, il peut toutefois se transformer en une panthère noire féroce. Lorsqu'il est chat, c'est un ami fidèle et il vient souvent en aide à la fée et au magicien ; lorsqu'il se transforme en panthère, une force maléfique s'empare de lui et il s'allie aux méchants.



La sorcière. Elle est imprévisible et lunatique et possède des pouvoirs magiques extraordinaires qu'elle met toujours au service des méchants.



La princesse. Armée de son arc et de flèches, elle est courageuse et combative. Elle est toujours prête à partir à l'aventure.



La biche et le faon.
Ils vivent toutes leurs aventures ensemble et la maman protège son petit à tout prix.



La clé. Elle ouvre toutes les portes et les ferme pour arrêter les ennemis.



Le chapeau magique.
Il permet à celui qui le porte de se téléporter où et quand il le veut.



L'écrin. Il contient tout ce dont les joueurs peuvent avoir besoin.



Le livre. Cet objet précieux recèle un portail inter-dimensionnel qui permet de changer de décor.



L'anneau. Il rend invisible celui qui le porte.



L'éclair. Il permet de frapper ses ennemis mais paralyse pendant quelque temps celui qui vient de s'en servir.



Le parapluie. Lorsqu'il est ouvert, il permet de changer le temps qu'il fait.



Le carrosse. Il est très rapide lorsqu'il roule et peut même voler.



Le trèfle magique.
Il permet d'exaucer quatre souhaits et peut donc être utilisé quatre fois.





ACTIVITÉS PROPOSÉES

Le conteur d'histoires des petits permet aux joueurs, petits et grands, d'inventer des histoires tout comme de véritables metteurs en scène et de faire prendre vie à leurs personnages tel un scénariste. Pour jouer, il suffit d'observer quelques règles de base.

1 Les six puzzles constituent **les décors** au sein desquels se déroule la narration. Ils peuvent être utilisés librement par tous les joueurs après les avoir placés sur une surface de jeu ou être distribués aux joueurs de la manière suivante :

- S'il y a deux joueurs, trois décors chacun
- S'il y a trois joueurs, deux décors chacun
- S'il y a quatre joueurs, un décor chacun
- S'il y a plus de quatre joueurs, on formera des groupes et on distribuera les décors de manière équitable.

2 Après avoir assemblé les puzzles des décors, les **personnages** et les **objets** prédécoupés sont répartis entre les joueurs. Lorsque le nombre de joueurs ne permet pas de répartir équitablement les personnages et les objets ou que les joueurs ont choisi de ne pas les prendre, ceux qui n'ont pas été distribués peuvent être attribués aux joueurs les plus jeunes. On pourra également suivre les exemples ci-dessous.

3 Les seules règles que les joueurs doivent suivre pour construire leur récit sont liées au respect des caractéristiques des personnages et des objets. Vous trouverez d'autres instructions concernant les phases de construction des récits dans le paragraphe suivant.

4 Il est important d'inventer une nouvelle histoire à chaque fois en faisant appel à la créativité et à la liberté d'expression, y compris pour le final !

Quelques suggestions utiles

Nous avons déjà expliqué comment distribuer les décors dans le paragraphe consacré au fonctionnement du jeu. Nous expliquerons maintenant comment distribuer les personnages et les objets aux joueurs.

Si l'on joue à deux (un enfant et un adulte par exemple), les sujets seront distribués de la manière suivante : l'enfant aura dix personnages et cinq objets. L'adulte, de son côté, aura dix personnages et quatre objets. Ils seront toutefois libres de choisir quels personnages utiliser le plus et vice versa ou encore lesquels éliminer.

Si l'on joue à trois (uniquement des enfants) chacun aura six personnages et trois objets ; les deux personnages restants seront donnés au plus jeune des joueurs ou mis de côté.

Si l'on joue à quatre, chaque participant aura cinq personnages et deux objets. L'objet restant sera donné au plus jeune des joueurs ou mis de côté



LES ÉTAPES FONDAMENTALES DE VOTRE HISTOIRE

Bien que l'on ait surtout besoin d'imagination, de liberté et de créativité, le respect des étapes permet sans aucun doute d'inventer des histoires fantastiques encore plus captivantes. Le fait de suivre l'ordre des étapes permet également d'atteindre plus facilement les objectifs fixés. Tout comme pour les recettes culinaires, il est judicieux et utile de respecter les étapes.

- A Choisir le point de départ** : pour commencer on peut s'inspirer d'un décor ou encore d'un personnage ; dans ce cas il faudra que l'élément choisi serve de fil rouge tout au long du récit.
- B Bien structurer la trame du récit** : même lorsqu'elle est très simple, la trame doit être structurée ; elle constitue en quelque sorte le squelette de l'histoire, qui permettra de faire face aux éléments imprévus, susceptibles de bouleverser la narration.
- C Bien définir les caractéristiques des personnages** : plus les personnages sont définis clairement plus leurs comportements au cours de l'histoire seront vraisemblables.
- D Maintenant il ne reste plus qu'à échafauder l'histoire tout en respectant la trame** : il sera peut-être même nécessaire de modifier la trame en cas de besoin.

En conclusion

Il est important que les joueurs bénéficient d'une liberté totale en ce qui concerne l'utilisation des personnages, des objets prédécoupés et des décors : tout en respectant les caractéristiques des différents sujets, rien ne les empêche d'en inventer d'autres. Ainsi le jeu devient infini et par conséquent passionnant et de plus en plus amusant.





lifelong playing, lifelong learning!