

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## Variantes au jeu

Pour les joueurs de 4 à 6 ans :

L'adulte peut inventer une histoire aux enfants et leur proposer d'en inventer une à leur tour. Vous serez surpris du cœur et de l'imagination qu'ils y mettront!



Pour les joueurs de 7 ans et plus :

On peut ajouter des difficultés supplémentaires.

- Limite de temps :

Les joueurs peuvent s'imposer une limite de temps pour chacune des pastilles ou pour la durée totale de l'histoire.

- Thème :

Les joueurs peuvent aussi choisir un thème pour souligner une occasion spéciale ou particulière (vacances, fêtes, expériences passées ou à venir, etc.) ou tout simplement pour compliquer les choses...

Pour les joueurs de 4 ans et moins :

L'adulte peut aider les enfants à identifier et nommer les éléments qui se retrouvent sur les différentes pastilles. Celles-ci peuvent lui servir de support pour inventer des histoires, mais elles peuvent également servir à créer des liens entre les images et la réalité environnante des enfants. Aussi, il peut les rassembler par catégories (personnages, moyens de transport, vêtements, etc.).

Nous désirons remercier tous ceux qui, de près ou de loin, nous ont encouragés dans la réalisation de ce jeu. Merci à :

Marianne, Annabelle, Rachel, Marie-Ève, Geneviève, Léon et Ariane qui ont été les premiers enfants à y jouer et à croire avant tout le monde, que ce jeu devrait être disponible à tous les autres enfants;

Louise et Marcel de *L'Enfant Joue*, pour leurs conseils, leurs encouragements et pour toute l'aide qu'ils nous ont apportée dans nos recherches;

Nadia, Marie-Josée et Patrick pour leur aide professionnelle et tous leurs judicieux conseils comptables et légaux;

Thanks Sheldon!

**Idée originale, dessins et recherche :**

Sylvie Thibeault

**Dessins, coloration à l'ordinateur et infographie :**

Frédéric Jean

**Invente-moi une Histoire<sup>MC</sup>**  
est l'heureux récipiendaire  
du Prix de la Famille 1999



Remis par la Fédération des Unions de Familles,  
Le 14 mai 1999 à Montréal, Québec, Canada

Conception :

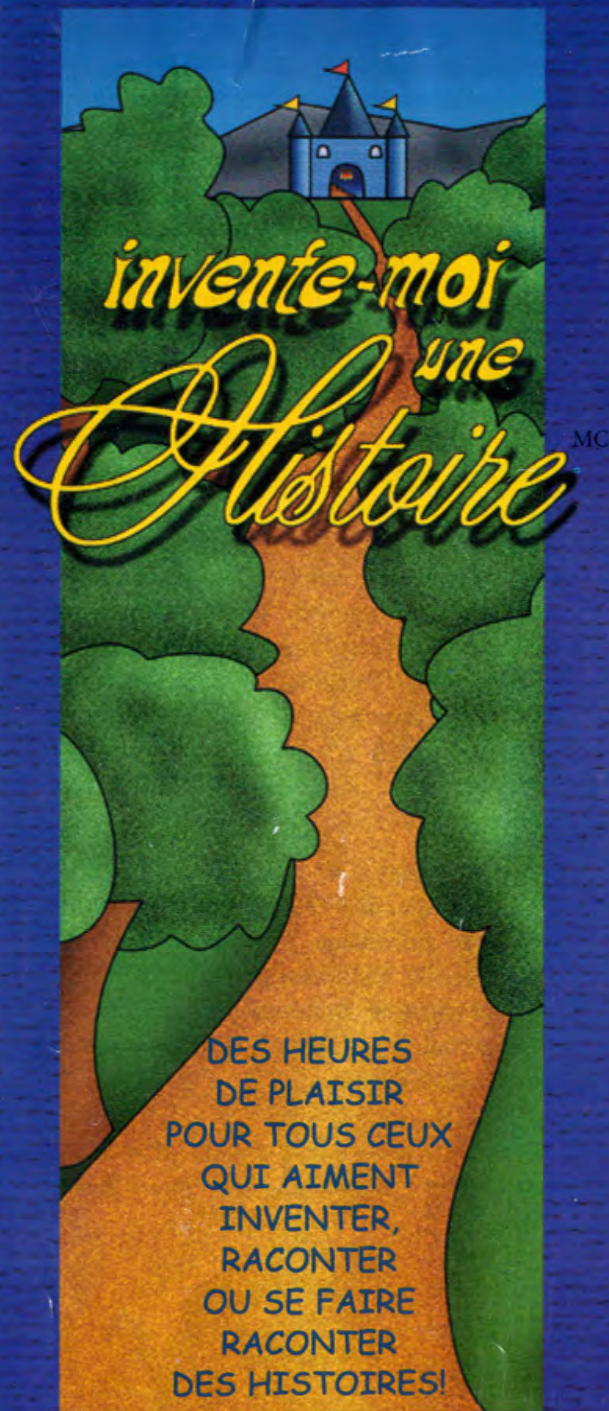


1464, rue Marie-Anne Est  
Montréal, Qc Canada H2J 2C6  
Tél. : (514) 521-3215  
Tél. et Téléc. : (514) 528-7980  
genti@sympatico.ca

Fabriqué, distribué et  
mis en marché par :



1525, av. Galilée  
Québec, Qc Canada G1P 4G4  
Tél. : (418) 681-2555  
Téléc. : (418) 681-6440  
www.gladius.ca





## Caractéristiques du jeu :

**Invente-moi une Histoire<sup>MC</sup>** est un jeu qui encourage la coopération et, quelque soit la façon dont on y joue, il ne saura être compétitif. Ce jeu favorise également l'estime de soi et stimule l'expression d'un point de vue personnel, imaginaire et créatif. Il n'est pas nécessaire de savoir lire, écrire ou compter (parler ou entendre)\* pour y jouer. **Invente-moi une Histoire<sup>MC</sup>** grandit avec les enfants, s'adapte selon l'âge ou le nombre de joueurs et, puisque le nombre d'histoires à inventer est infini, chaque partie se révèle différente de la précédente. Les enfants vivront une aventure et une réussite à chaque nouvelle histoire inventée. De plus, ils peuvent jouer seuls, sous faible supervision. Enfin, l'imagination n'ayant aucune limite, ils trouveront toujours de nouvelles façons de jouer.

*\*En référence aux enfants muets ou malentendants.*

**Invente-moi une Histoire<sup>MC</sup>** constitue un mode d'expression, un outil d'apprentissage, un stimulant pour l'imagination, l'occasion par excellence d'entrer en communication avec les autres, bref un jeu pour s'amuser! Il s'adresse particulièrement à tous ceux qui aiment inventer, raconter ou se faire raconter des histoires.

Qu'on y joue seul ou avec d'autres, **Invente-moi une Histoire<sup>MC</sup>** stimule le langage et la créativité pour :

- apprendre
- dire
- échanger
- imaginer
- inventer
- partager
- raconter
- rire
- s'amuser

## But du jeu :

Il s'agit d'inventer des histoires — peu importe qu'elles soient réelles, fictives, farfelues ou insolites — en se laissant inspirer par les illustrations des pastilles.



## Nombre de joueurs :

Le nombre idéal de joueurs est de 1 à 6, mais il peut y en avoir beaucoup plus (ex. : une classe entière).

## Début de la partie :

Les joueurs doivent d'abord décider s'ils inventent une histoire individuelle ou une histoire collective. Ensuite ils déterminent s'ils choisissent leurs pastilles, les pigent au hasard ou les distribuent comme aux cartes. Ils peuvent aussi établir un nombre de pastilles à utiliser (de 1 à 108). Enfin, ils peuvent s'imposer un thème (vacances, visite chez le dentiste, sentiments, entrée à l'école, etc.) histoire de compliquer un peu les choses...



## Déroulement de la partie :

Se laissant inspirer par les illustrations, les joueurs inventent leur histoire en déposant les pastilles sur le tapis de jeu.

## Durée du jeu :

De quelques minutes à plusieurs heures, selon les choix que les joueurs auront faits en début de partie.

## Conseils aux adultes

Un adulte\* peut constamment se servir d'**Invente-moi une Histoire<sup>MC</sup>** pour entrer en relation et jouer avec les enfants (d'ailleurs, ces derniers cherchent constamment des prétextes pour jouer avec les plus grands). Ce jeu permet à l'enfant d'une part, de profiter de la présence de l'adulte et de ses connaissances, et d'autre part, de développer son langage, ses propres idées, ses propres valeurs tout en stimulant son imagination.

*\*Le mot adulte est utilisé pour faciliter la lecture et peut signifier aussi bien pré-adolescent, adolescent, parent, grand-parent, animateur, professeur ou tout autre intervenant auprès des enfants.*

