



ET PUIS VOILÀ !

Règles du jeu



LA PETITE HISTOIRE

Voyagez d'île en île en quête de découvertes et partagez votre histoire !

BUT DU JEU

Chaque joueuse déplace son jeton *bateau* d'île en île sur le plateau, afin de trouver les jetons correspondant à son plateau individuel. À la fin, tout le monde raconte son histoire. Et puis voilà !



MATÉRIEL

- 1 **plateau de jeu** commun : Les Îles
- 4 **boîtes** de rangement pour les jetons *Découverte* (triangle, carré, rond, étoile)
- 4 **pions Bateau** en bois coloré
- 4 **jetons Marque-page** aux couleurs des pions *Bateau*
- 8 **plateaux Histoire** double-face
- 1 **dé** 6 faces (numérotées de 1 à 3)
- 9 **jetons Découverte** vierges afin de créer vos propres jetons.
- 72 **jetons** (18 par formes et couleurs)



MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau de jeu commun au centre de la table, à la portée de toutes.
- 2 Prenez chacune un plateau *Histoire* et posez-le devant vous.



Les plateaux Histoire proposent deux faces, avec ou sans texte. La première permet un accompagnement en douceur à la lecture, l'autre est moins guidée mais stimule l'imagination !

- 3 Placez les pions *Bateau* sur leurs emplacements de départ situés aux 4 coins du plateau commun.

Placez le jeton *Marque-page*, correspondant à votre pion *Bateau*, sur votre plateau *Histoire*.

- 4 Placez les jetons *Découverte*, face cachée, dans les boîtes de même forme et posez ces boîtes autour du plateau commun.



Cocow, notre mascotte de l'espace !

Cocow vous accompagne durant la lecture de ce livret. Elle vous aide à profiter au maximum du jeu.

NOTE : Ici, le terme « joueuse » désigne les joueuses ET les joueurs.

Mise en place pour 3 joueuses



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1 En commençant par la première joueuse (la plus jeune), lancez le dé et déplacez votre bateau d'autant d'îles (1, 2 ou 3). Suivez les routes maritimes en pointillés dans le sens de votre choix. Vous **DEVEZ** vous déplacer du nombre d'îles indiqué par le dé.

2 Une fois votre bateau arrivé sur une île, **prenez un jeton Découverte** de la même forme que l'île (CARRÉ, ÉTOILE, ROND ou TRIANGLE) dans la boîte correspondante et annoncez ce qu'il y a dessus. 



Les carrés représentent des **LIEUX** (et/ou des moyens de transport), les étoiles représentent des **PERSONNAGES**, les ronds représentent des **ANIMAUX** et les triangles représentent des **OBJETS**.

3 Placez tout de suite ce jeton sur votre plateau *Histoire*, dans un emplacement libre correspondant à sa forme.



Si votre bateau arrive sur une île et que votre plateau *Histoire* n'a plus de place pour accueillir le jeton correspondant, vous pouvez l'utiliser pour remplacer un jeton de même forme dans votre histoire. Remettez le jeton en trop face visible à côté de sa boîte, il sera disponible pour les joueuses au cours de la partie.

4 Passez le dé à votre voisine de gauche. C'est à son tour de jouer. La partie continue jusqu'à ce qu'une joueuse déclenche la fin de partie.



FIN DE PARTIE

La fin de partie intervient dès qu'une joueuse a **entièrement complété son plateau Histoire**. Elle raconte son histoire la première !

Si vous avez choisi la face du plateau **avec du texte**, lisez les phrases en complétant les trous grâce aux jetons que vous avez récupérés.



Lors de la lecture, vous devez ajouter des prépositions avant les jetons. Par exemple, avant un carré rouge, donc un lieu ou un moyen de transport, on peut dire "dans la montagne, en forêt, dans le train, à bord de la soucoupe volante, sur une île déserte," etc. Cela permet aux enfants d'apprendre à varier les prépositions et l'accord de genre et de nombre des déterminants.

Si vous avez choisi la face du plateau **sans texte**, racontez votre histoire à votre manière en suivant la ligne en pointillés.

Enfin, pour que chacune puisse raconter son histoire, les autres joueuses piochent au hasard les jetons nécessaires pour compléter leur plateau individuel, **SANS** lancer le dé NI avancer son bateau. **ET PUIS VOILÀ !**





POUR ALLER PLUS LOIN (par Aline Vidberg)

Raconter une histoire, compréhensible de tous et structurée, n'est pas chose aisée pour un enfant. La capacité à produire un récit inventé vient après celle de rapporter oralement un événement vécu. Tous ne développent pas le langage et l'imaginaire au même moment et n'ont pas la même aisance avec la prise de parole.

On sait à quel point la capacité d'improvisation orale se nourrit de structures et de trames maintes fois rencontrées. C'est parce qu'il voit et revoit le même dessin animé, parce qu'il demande la même histoire au point de pouvoir la « lire » seul, que l'enfant s'approprie les logiques narratives qui nous semblent si simples, à nous adultes.



Avec Et puis voilà, vous avez entre les mains, un jeu qui offre un prétexte à la production d'un récit. Un jeu qui, on l'espère, donnera à votre enfant le goût de l'histoire racontée, premier pas vers l'amour de la lecture.

Mais cela reste avant tout un jeu, créateur de moments partagés, de découvertes et d'amusement. Il est important que le jeu reste un jeu et que les compétences qu'il permet de solliciter, les activités langagières inhérentes, restent invisibles pour l'enfant. Il ne s'agit pas de faire du jeu un exercice, mais d'accompagner l'enfant dans le développement de son imaginaire et de lui proposer de s'amuser en racontant des histoires syntaxiquement riches et variées.

CE QUI NOUS TIENT À CŒUR :

- **Proposer** à l'enfant des histoires dont la construction s'inspire de la structure traditionnelle du conte en 5 étapes : une situation initiale, un événement perturbateur, des péripéties, une résolution et une situation finale.
- **Proposer** à l'enfant des débuts d'histoire différents à chaque fois.



Aline Vidberg a enseigné 20 ans, essentiellement en maternelle. Dans sa classe, les jeux de société étaient au programme quotidien- nement. Depuis qu'elle travaille pour le média ludique Un Monde de Jeux, elle continue de tester des jeux pour les enfants, prototypes comme jeux édités, avec certains de ses anciens élèves.

- **"Construire"** matériellement, en posant des jetons, une histoire. C'est la première étape vers une construction autonome du récit.
- **Utiliser** l'écriture scripte, celle du livre, celle qu'il apprend à lire en classe.
- **Permettre** à l'enfant d'enrichir son vocabulaire et de manipuler des synonymes, en permettant aux joueurs de nommer eux-mêmes les jetons qu'ils piochent.
- **Proposer** différents types de phrases : négatives, affirmatives, injonctives, interrogatives et exclamatives.
- **Provoquer** des situations drôles, loufoques, décalées, absurdes, qui génèrent de l'émotion, chez l'enfant qui raconte comme chez celui qui écoute, et développent l'imaginaire.
- **Permettre** à l'enfant de revenir sur son récit pour le modifier en remplaçant un jeton.
- **Lui permettre** de trouver lui-même l'article ou la préposition qui va manquer à la lecture de l'histoire pour intégrer le jeton au texte, tout en gardant une cohérence syntaxique et orthographique.
- **Permettre** à l'enfant, selon son envie du moment ou son aisance à improviser, de jouer avec la face écrite de l'histoire ou de raconter une histoire dont il ne connaît que certains éléments.



POUR PARTAGER UN MOMENT ENTRE ENFANTS ET PARENTS :

- **Partager** la lecture en lisant le texte et en vous arrêtant à chaque jeton pour que votre enfant complète avec le mot qu'il imagine correspondre au jeton.



participé à la partie ou prenez en photo le plateau complété afin de garder une trace de l'histoire inventée.

- **Avant de rejouer**, faites raconter les histoires inventées lors d'une séance passée « Est-ce que tu te rappelles de l'histoire de la dernière fois ? Saurais-tu la retrouver et me la raconter à nouveau ? »
- **Faites un concours** d'histoires à partir de la face non écrite du plateau : avec les mêmes jetons chacun autour de la table va raconter une histoire différente.
- **Faites du moment** d'écoute un moment de partage : « Pendant que tu racontes, je t'écoute attentivement, je ne te coupe pas, je reste concentré, ensuite je raconte et, toi aussi, tu m'écoutes attentivement ».

En tant qu'adulte, vous êtes le garant de l'intégrité de la syntaxe et du vocabulaire : en corrigeant les erreurs, en précisant "Ce que tu as dit, ce n'est pas français, le bon mot c'est" vous empêchez la mise en mémoire d'une forme erronée.

SI VOUS ÊTES ENSEIGNANT

Vous avez déjà sans doute en tête quelques pistes d'appropriation du jeu en classe (à commencer par faire lire les histoires aux élèves qui apprennent à lire !). Voici nos suggestions, n'hésitez pas à nous partager les vôtres :

- **Faire catégoriser** les jetons en grandes familles : les lieux, les animaux, les personnages, les objets.

• **Proposez** des synonymes : « Tu as dit enfant, tu aurais aussi pu dire camarade ou ami ou copain. »

• **Valorisez** les récits de votre enfant en lui proposant de raconter l'histoire à une personne qui n'a pas

• **Proposer** d'inventer de nouveaux jetons et de les dessiner.

• **Faire trouver** un titre pour l'histoire racontée.

• **Faire illustrer** son histoire à chaque joueur.

• **Faire raconter** par les autres joueurs l'histoire d'un camarade pour voir ce qu'ils en ont retenu, ce qu'ils ont compris.

• **Raconter** oralement les histoires d'une partie à la classe et faire associer les bons jetons aux bons narrateurs.

• **Faire raconter** son histoire par le joueur à distance de la partie, pour voir quelles structures narratives sont restées en mémoire et ce qui a été retenu de l'intrigue.

• **Poser des questions** pour enrichir et poursuivre le récit : "Et pourquoi il a fait ça ? Qu'est ce qui se passe ensuite, à ton avis ? Il se sentait comment ce personnage ?"

• **Demander** quels moments de son histoire l'enfant a préféré. Il doit essayer de vous dire pourquoi.

ET PUIS VOILÀ !



CRÉDITS

Conception : Élodie CLÉMENT, Maxime RAMBOURG

& Théo RIVIÈRE - **Illustrations** : Jules DUBOST

Développement : SPACE COW & ORIGAMES

Direction artistique, maquette : Igor POLOUCHINE

Direction de projet : Benoît FORGET et Simon GERVASI

Assistante éditoriale : Jessica ROSER

Consultante pédagogique : Aline VIDBERG

Fabrication : Space Cow et Asmodee Group

REMERCIEMENTS : Merci aux Petits Testeurs du chalet d'Un Monde de Jeux : Solène, Roxanne, Léontine, Élie, Camille, Bertille, Adèle, Romane, Valérian et Clémence.



Adresses sur quefairemesdechets.fr



www.origames.fr