

## Titre du jeu : I DADI A STORIE /LES CUBES A HISTOIRE

<p><i>Description du jeu</i></p>	
<p><i>Matériel et mise en place</i></p>	<p>Plateau pour faire rouler les dés Dés 1 feuille de score 1 crayon</p>
<p><i>Règlement du jeu</i></p>	<p>But du jeu : raconter une histoire avec le maximum de dés Prendre les 9 dés et les faire rouler. Dire à voix haute ce qu'on voit sur les dés. L'enseignant ou l'adulte référent donne le vocabulaire manquant. Choisir avec son équipe l'ordre des dés, prendre quelques minutes de réflexion. Le premier participant doit commencer l'histoire par « Il était une fois /C'era una volta »</p>
<p><i>Variantes</i></p>	<p>Donner 1 dé par participant au jeu . Celui-ci doit continuer l'histoire de son prédécesseur . Le premier doit commencer par « Il était une fois / C'era una volta »</p>
<p><i>Fin de partie</i></p>	<p>L'équipe a utilisé les 9 dés et a terminé son histoire. L'équipe n'a pas pu utiliser les 9 dés , car ils ne permettent pas de raconter une histoire , mais leur histoire est terminée . L'équipe ne peut pas raconter d'histoire. Le meneur de jeu donne les points : 1 point par dé utilisé, 3 points par histoire , 5 points bonus pour les 9 dés utilisés .</p>

*Remarques*

Pour faciliter le jeu , on peut mettre des gommettes sur les icônes dont le vocabulaire est inconnu pour les élèves , ce qui implique donc que le nombre de dés ne sera plus de 9.