

# **Dossier PDF**

## **Raconte-moi**

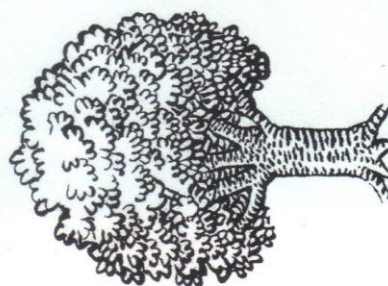
## **Une histoire**

**Vous pouvez retrouver les règles de ce grand jeu sur Jeux et Compagnie (<http://www.jeuxetcompagnie.fr>) dans les rubriques GRANDS JEUX : Raconte-moi une histoire !!!!**

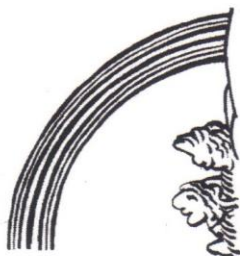
# Les objets



Une allumette



Un arbre



Un arc-en-ciel



Une baguette  
de fée



Une baleine



Un bateau  
en papier

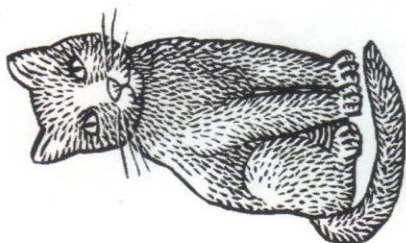


Un petit vélo

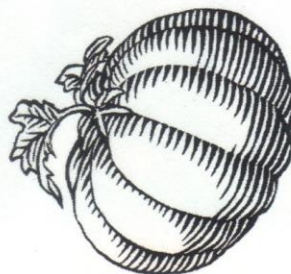


Un chapeau

## Les objets (suite)



Un chat



Une citrouille



Un cobra



Un couteau  
à pain



Un crocodile



Un fantôme



Un feu tricolore



Une trousse  
de secours



## Les objets (suite)



Une  
lettre d'amour



Un livre de Comptes



Un loup



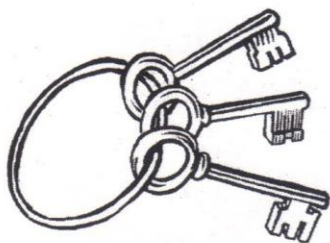
La lune



Un papillon



Un parapluie

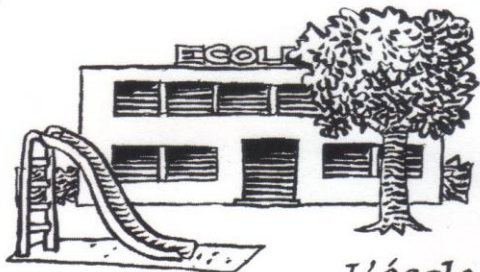


Un trousseau  
de clés



Des bottes  
de sept lieues

# Les lieux



*L'école*



*L'île*



*La ferme*



*La forêt*



*La plage*



*La ville*



*Le château*



*Le village*



## Les consignes

AVANCE  
DE  
10 CASES !

AVANCE  
DE  
5 CASES !

RECULE  
DE  
6 CASES !

RECULE  
DE  
10 CASES !

REJOUÉ !

RETourNE  
AU DERNIER LIEU  
TRAVERSÉ !

SURPRISE !

PASSE  
TON TOUR !

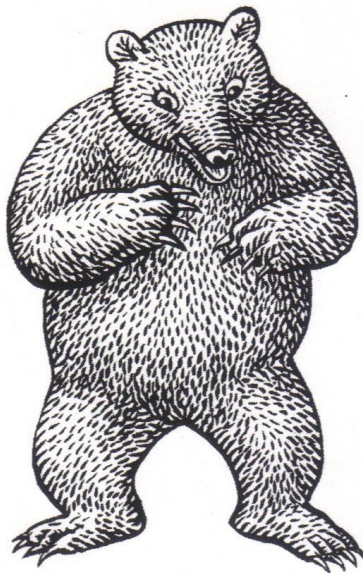
# Les personnages



L'INDIENNE



L'OGRE



L'OURS



LA FÉE



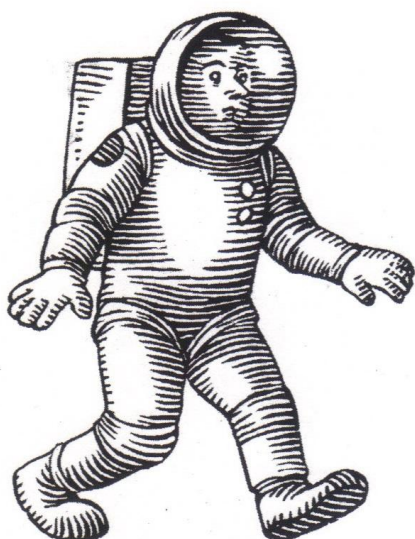
## Les personnages (suite)



LA PETITE FILLE



LA PRINCESSE



LE COSMONAUTE



LE DÉTECTIVE



## Les personnages (suite)



LE FOOTBALLEUR



LE PETIT GARÇON



LA PROF



LE SAVANT

# Raconte-moi une histoire !

## CONTRAT N° 1

**Départ :** le château. **Arrivée :** la ferme.

**Contrat :** Passer par la forêt. Ne pas rencontrer plus de trois personnages.

## CONTRAT N° 2

**Départ :** la forêt. **Arrivée :** l'île.

**Contrat :** Passer par deux autres lieux. Rencontrer deux autres personnages.

## CONTRAT N° 3

**Départ :** l'île. **Arrivée :** la ville.

**Contrat :** Ne passer ni par l'école ni par le château.  
Rencontrer deux fois un même personnage.

## CONTRAT N° 4

**Départ :** la ferme. **Arrivée :** le village.

**Contrat :** Ne pas passer par la plage. Passer par l'île.

## CONTRAT N° 5

**Départ :** la plage. **Arrivée :** l'école.

**Contrat :** Repasser par la plage. Rencontrer deux autres personnages.

## CONTRAT N° 6

**Départ :** l'école. **Arrivée :** la forêt.

**Contrat :** Passer par la ville et le village. Ne pas rencontrer d'autre personnage.

## CONTRAT N° 7

**Départ :** la ville. **Arrivée :** la ville.

**Contrat :** Passer par trois autres lieux.

## CONTRAT N° 8

**Départ :** le château. **Arrivée :** le village.

**Contrat :** Ne pas passer par un autre lieu. Rencontrer au moins un autre personnage.

Ces entêtes doivent être agrandies à la photocopieuse (150 %) et collées en haut d'une feuille format A4.



## Les cartes SURPRISE

### SURPRISE!

« Une pluie de grenouilles tombe du ciel. Elles te demandent de toutes les embrasser pour déterminer laquelle est un prince charmant ensorcelé. Que décides-tu ? N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

### SURPRISE!

« Tu manges par curiosité un fruit inconnu. C'est un soporifique et tu t'endors. Te voilà obligé de passer un tour sans jouer. N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

### SURPRISE!

« Tu ne devrais pas injurier le grand vieillard qui vient de te bouculer : c'est un enchanteur. Furieux, il te jette un sort : tu dois changer de corps avec le prochain personnage que tu rencontreras. N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

### SURPRISE!

« La nuit vient tout juste de tomber brutalement et ne pourra disparaître que si tu trouves ou inventes une comptine ou une chanson ayant un rapport avec l'endormissement ou le réveil. Que fais-tu ? N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

### SURPRISE!

« Te voilà soudain face à un grand précipice au-dessus d'abîmes insondables. Trois sorcières sortent soudain de la forêt et te proposent d'enfourcher avec elles leurs balais pour traverser. Que fais-tu ? N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

### SURPRISE!

« Tu aides une vieille femme à porter un sac trop lourd. C'est une sorcière qui te propose d'exercer un maléfice contre une équipe adverse. Quel sort choisis-tu et sur quelle équipe le lances-tu ? N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

# Les cartes SURPRISE

## SURPRISE!

« Un serpent surgit devant toi. Il cherche son compagnon. Il te menace pour que tu l'aides. Tu ne peux pas faire autrement. Vas sur la case représentant un cobra. N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

## SURPRISE!

« Tu as l'imprudence de boire de l'eau d'un puits. Cette eau te rend amoureux du prochain personnage que tu rencontreras. N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

## SURPRISE!

« Tu as sommeil, tu t'endors. Au réveil, tu constatés qu'un voleur t'a tout pris, même tes vêtements. Que vas-tu faire ? N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

## SURPRISE!

« Un tourbillon spatio-temporel te transporte instantanément sur la case où tu désires arriver (sauf la case Arrivée !). Explique ton choix. N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

## SURPRISE!

« Pour aller plus vite, tu as trouvé un vélo. Mais il ne marche que quand il en a envie. Et, en plus, tu es collé à la selle. Tu ne peux avancer que si tu fais un 2, un 4 ou un 6. N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

## SURPRISE!

« Tu as froid. Tu cueilles un foulard sur un arbre à foulards. Il est enchanté et te fais devenir tout petit. Que vas-tu faire ? N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »



# Les cartes SURPRISE

## SURPRISE!

« Une tornade t'enlève et te dépose sur le toit d'une maison de la ville. Déplace-toi jusqu'à cet endroit. N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

## SURPRISE!

« Tu quittes la route pour aller à travers bois. Soudain, le sol s'effondre sous tes pas, tu te retrouves dans un tunnel. Où conduit-il ? Que vas-tu faire ? N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

## SURPRISE!

« Tu es capturé par une bulle de savon géante qui te transporte à l'école. Déplace-toi jusque-là. N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

## SURPRISE!

« Tu as mangé de gros œufs inconnus. Ce sont des œufs d'autruche. Ils te font courir deux fois plus vite ! Avance de deux cases par points jusqu'au bout de ton contrat. N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

## SURPRISE!

« Tu entres dans une maison pour demander des renseignements. Il n'y a personne. Au moment de sortir, tu vois que la porte est munie d'une serrure à combinaison de chiffres. Tu ne repartiras qu'après avoir fait un 6. N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

## SURPRISE!

« Un loup bondit vers toi. Il se met à te parler. Tu es surpris. Il te propose de faire la course avec toi. Que lui réponds-tu ? N'oublie pas de raconter tout cela dans ton histoire ! »

# Exemples de plateaux de jeu

Les cartes du jeu pourront être disposées à l'envi, différemment d'une partie à l'autre, en fonction du temps de jeu disponible, du nombre de joueurs, de leur âge, etc.

