

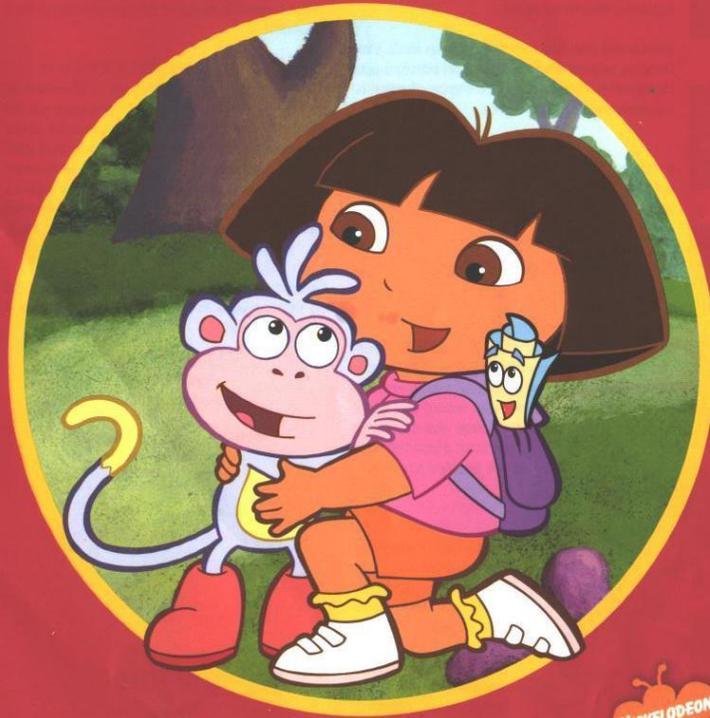
Storytime™ game

DORA the EXPLORER



DORA L'EXPLORATRICE

Invente-moi une Histoire^{MC}



Caractéristiques du jeu

Invente-moi une HistoireSM 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, imaginatif et créatif. Il n'est pas nécessaire de savoir lire, écrire ou compter pour y jouer.

Invente-moi une HistoireSM 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.

Invente-moi une HistoireSM 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.

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

Illimité

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 prennent au hasard ou les distribuent comme aux cartes. Ils peuvent aussi établir un nombre de pastilles à utiliser.

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 l'infini, selon l'imagination des joueurs.



Conseils aux adultes

Un adulte* peut constamment se servir d'Invente-moi une HistoireSM pour entrer en relation et jouer avec un enfant. 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 » peut signifier aussi bien préadolescent, adolescent, parent, grand-parent, animateur, professeur ou tout autre intervenant auprès des enfants.

Variantes au jeu Pour les joueurs de 3 ans et plus

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 2 et 3 ans

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, objets, moyens de transport, etc.).

Vis une aventure à la façon de Dora

L'enfant se remémore une émission de Dora (ou en invente une) et la raconte dans ses mots à l'aide des pastilles.

Idee originale :

Sylvie Thibeault
éducatrice spécialisée

©2005 Viacom International Inc
Tous droits réservés

Fabriqué, distribué et mis en marché par :



Produced, distributed and marketed by:

©2005 Viacom International Inc
All Rights Reserved

Original idea:
Sylvie Thibeault
specialized teacher

their own words.
draw their discs at random or to deal them like a deck of cards. Players can also decide how

Share a make-believe adventure with Dora. Children can recall a show with Dora (or make one up) and use the discs to tell the story in

Play a Dora Show

Share a make-believe adventure with Dora. Children can recall a show with Dora (or make one up) and use the discs to tell the story in their own words.

Adults can help children identify and name elements found on the different discs. The discs can help in making up stories, but can also serve to create links between the pictures and the children's immediate environment. The adult can also group the discs into categories (characters, objects, animals etc.).

For players ages 2 to 3

The adult can make up a story and then propose that all children make up a story in turn. You will be surprised at the energy and imagination shown!

Variations of the game For players ages 3 and up

* "Adults" includes pre-teens, teenagers, parents, grandparents, animators, teachers or other people working with children.

Adults* can use StorytimeSM to relate to and play with children. On the one hand, this game allows a child to benefit from the contribution of the adult's experience; on the other hand, the child perfects language skills and develops his or her own ideas and values in a stimulating environment.

Advice for adults

From a few minutes to a long, long time, depending on the players' imagination.

Duration of the game



Using the pictures for inspiration, players make up their stories by placing discs on the play mat.

Playing the game

First the players have to decide whether they are going to make up individual stories or a group story. Then they have to decide whether to draw their discs at random or to deal them like a deck of cards. Players can also decide how many discs to use.

Starting a game

One or more.

Number of players

The object is to make up stories that are real, fictional, fantastic or unusual - inspired by the pictures on the discs.

Object of the game

StorytimeSM promotes self-expression and is a learning tool that stimulates the imagination, providing excellent opportunities for communication with others.

new ways to play the game.

Finally, since there are no limits to their imagination and creativity, children always find new ways to play the game. StorytimeSM includes pre-teens, teenagers, parents, grandparents, animators, teachers or other people working with children. StorytimeSM adapts to children's age groups and the number of players, and since the number of stories that can be made up is unlimited, each new game is different from the one before. Children will experience adventure and success with each new story. Moreover, they can play by themselves, or with others, with minimal supervision. Finally, since there are no limits to their imagination and creativity, children always find new ways to play the game.

StorytimeSM is a game that encourages cooperation. Playing the game heightens self-esteem and stimulates expression from a personal, creative and imaginative point of view. You don't have to know how to read, write or count in order to play.

About the game