

Boîte à outils pédagogique

Matériel à imprimer

Dés à histoires

Grâce aux dés à histoires, les enfants peuvent créer leurs propres histoires. Les règles sont les suivantes :

1. Le premier joueur lance le dé « Quand ? » et prononce une ou deux phrases inspirées de l'élément graphique.
2. Le deuxième joueur lance le dé « Où ? » et prononce une ou deux phrases inspirées de l'élément graphique.
3. Le troisième joueur lance le dé « Qui ? » et prononce une ou deux phrases inspirées de l'élément graphique.
4. Le dernier joueur lance le dé « Quoi ? » et prononce une ou deux phrases inspirées de l'élément graphique.

Le concept du dé à histoires n'est pas de définir un gagnant, mais plutôt de stimuler l'imagination et la créativité des élèves en matière de narration. Le dé à histoires peut servir de base pour inviter les élèves à écrire leurs propres histoires ou pour créer une activité de suivi basée sur le storytelling.

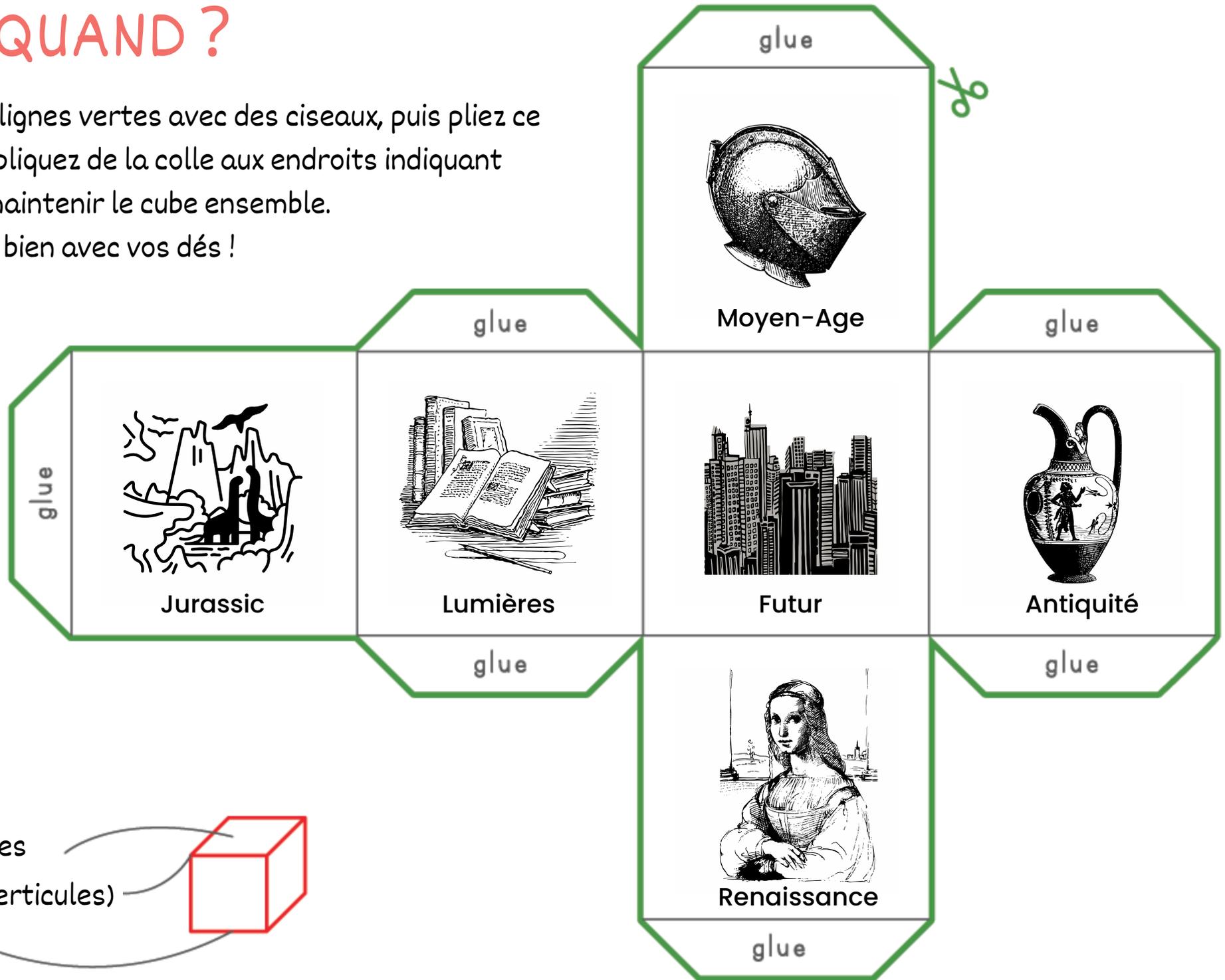
Suggestions :

1. **Quand** : il peut s'agir d'une période historique, d'un moment dans un futur proche ou lointain, ou même de l'époque contemporaine. Le « quand » peut être très spécifique (une année, une date précise) ou très large (la Grèce antique, la Rome antique, l'époque moderne).

2. **Où** : il est plus facile de le relier à l'élément « quand », mais vous pouvez volontairement créer un décalage entre le lieu et le temps pour créer un effet absurde. Le « où » peut être un lieu spécifique (ville, pays, région), un cadre général (un laboratoire, une école, un parc), quelque chose de plus large (une forêt, le bord de mer, l'espace) ou même lié à une période historique (la Grèce antique, chez les Incas).
3. **Qui** : un scientifique célèbre, un artiste, une personnalité politique, un chercheur, un personnage de fiction, un personnage en relation avec le lieu/époque, un animal, un aventurier, etc.
4. **Quoi** : les événements qui déclenchent l'histoire (éléments déclencheurs) : résoudre un crime, voyager dans le temps, etc.

DÉS QUAND ?

Découpez les lignes vertes avec des ciseaux, puis pliez ce modèle et appliquez de la colle aux endroits indiquant "glue" pour maintenir le cube ensemble.
Amusez-vous bien avec vos dés !



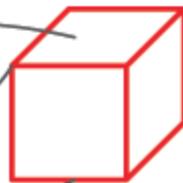
Faits:

Un cube a

6 faces carrées

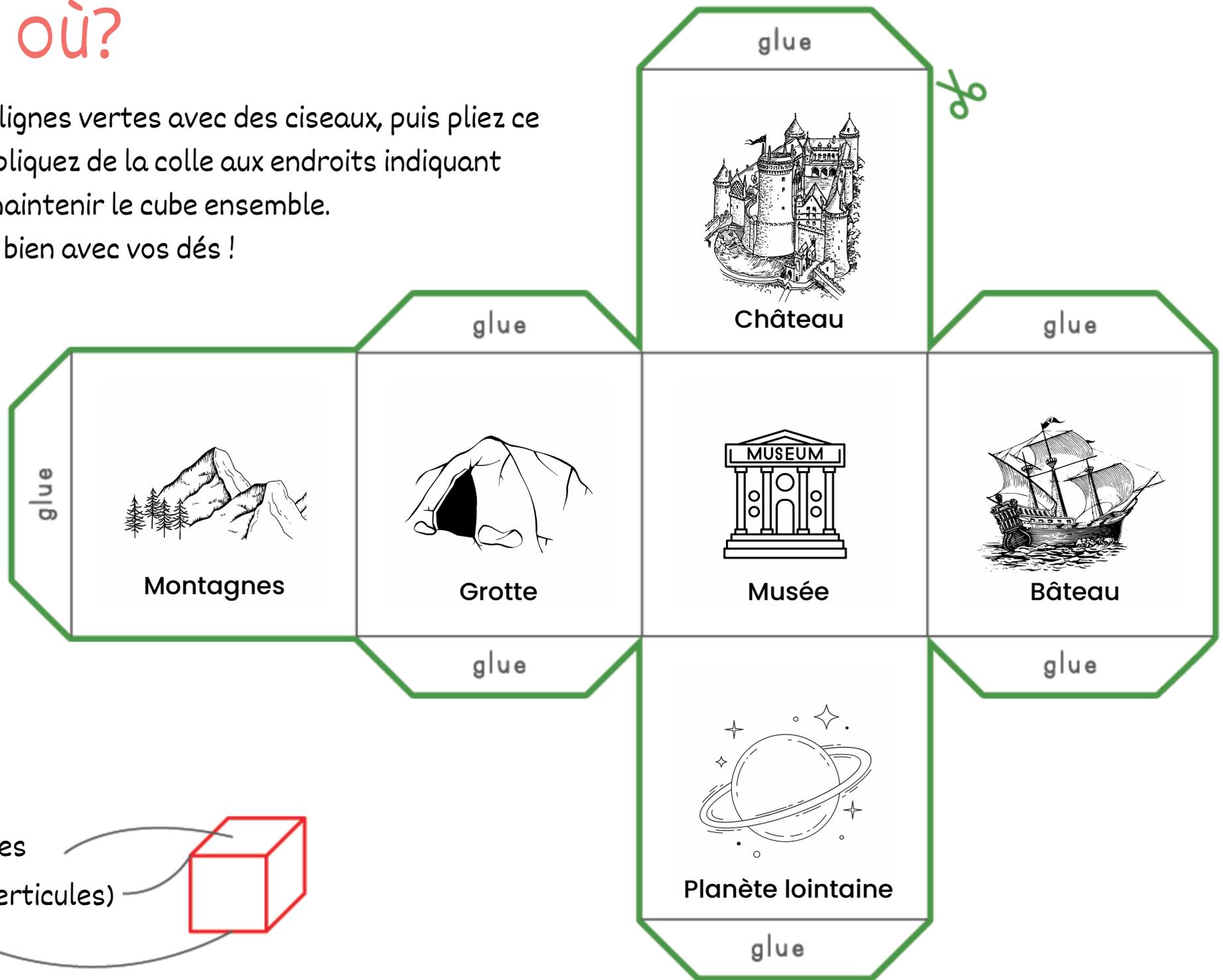
8 sommets (verticules)

12 arêtes



DÉS où?

Découpez les lignes vertes avec des ciseaux, puis pliez ce modèle et appliquez de la colle aux endroits indiquant "glue" pour maintenir le cube ensemble.
Amusez-vous bien avec vos dés !



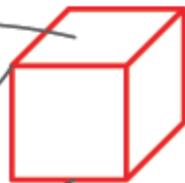
Faits:

Un cube a

6 faces carrées

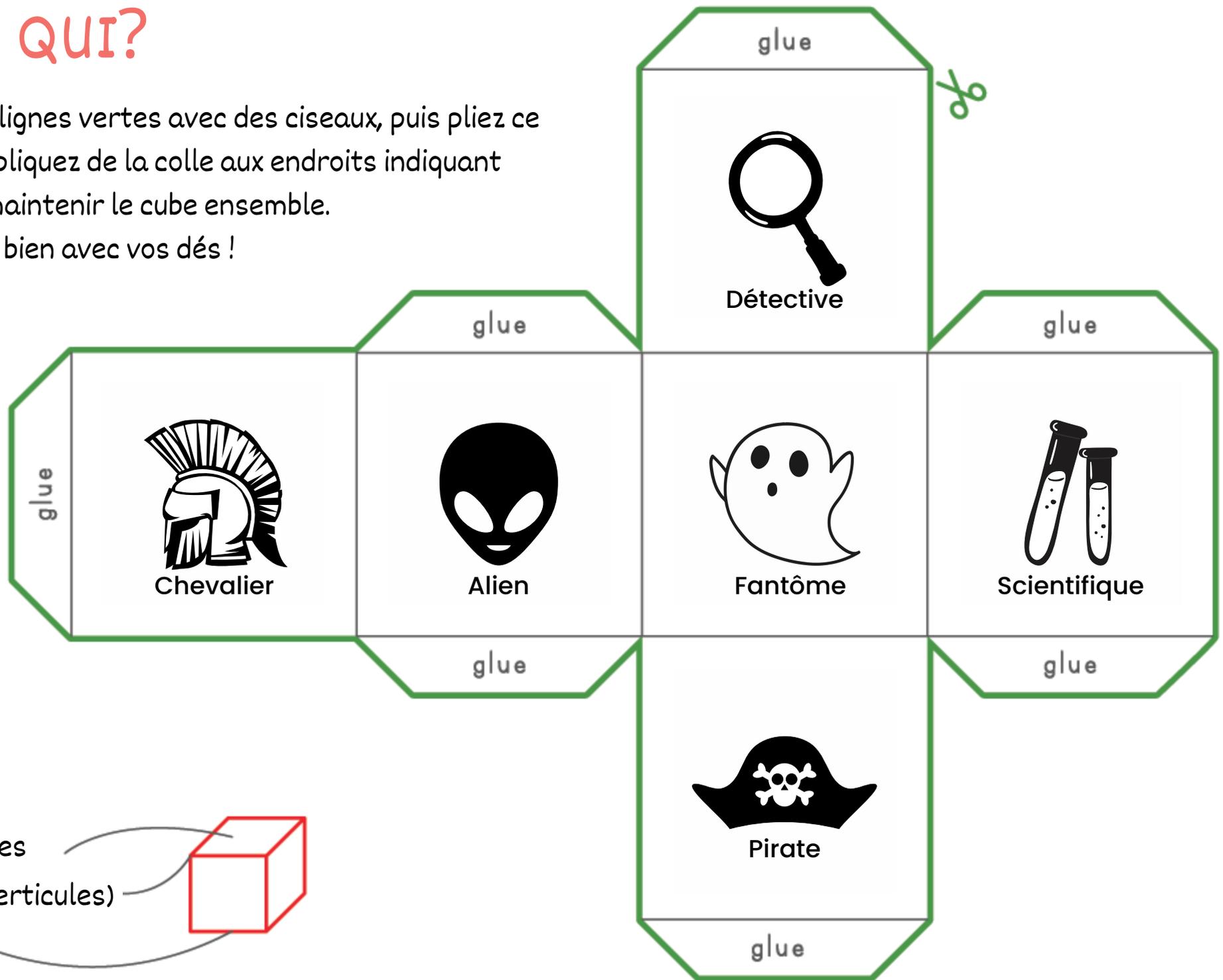
8 sommets (verticules)

12 arêtes



DÉS QUI?

Découpez les lignes vertes avec des ciseaux, puis pliez ce modèle et appliquez de la colle aux endroits indiquant "glue" pour maintenir le cube ensemble.
Amusez-vous bien avec vos dés !



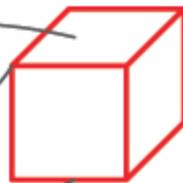
Faits:

Un cube a

6 faces carrées

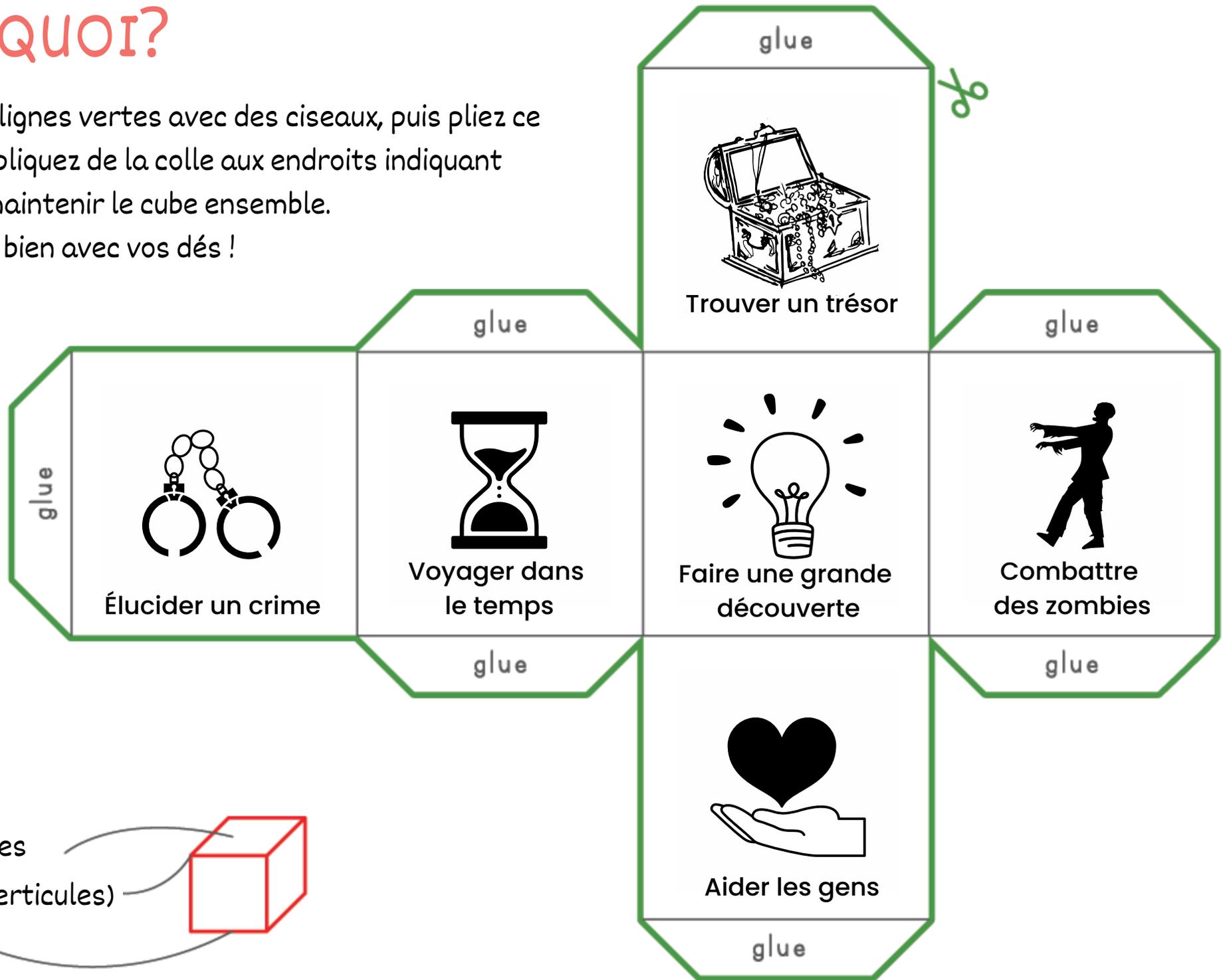
8 sommets (verticules)

12 arêtes



DÉS QUOI?

Découpez les lignes vertes avec des ciseaux, puis pliez ce modèle et appliquez de la colle aux endroits indiquant "glue" pour maintenir le cube ensemble.
Amusez-vous bien avec vos dés !



Faits:

Un cube a

6 faces carrées

8 sommets (verticules)

12 arêtes

