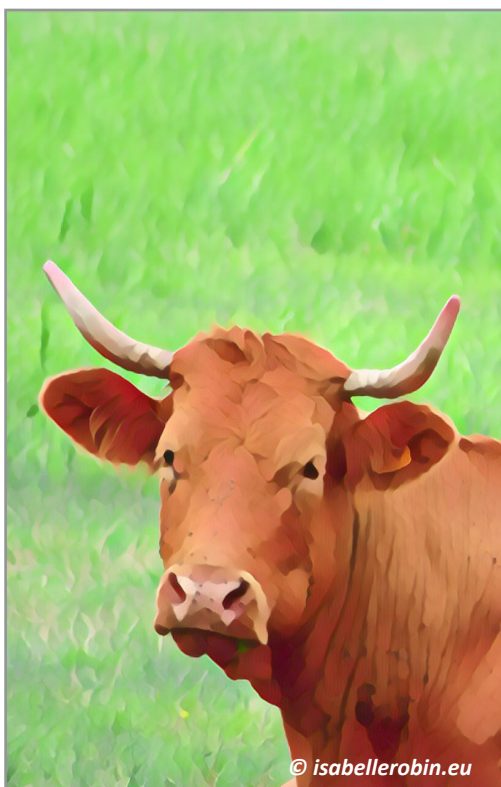


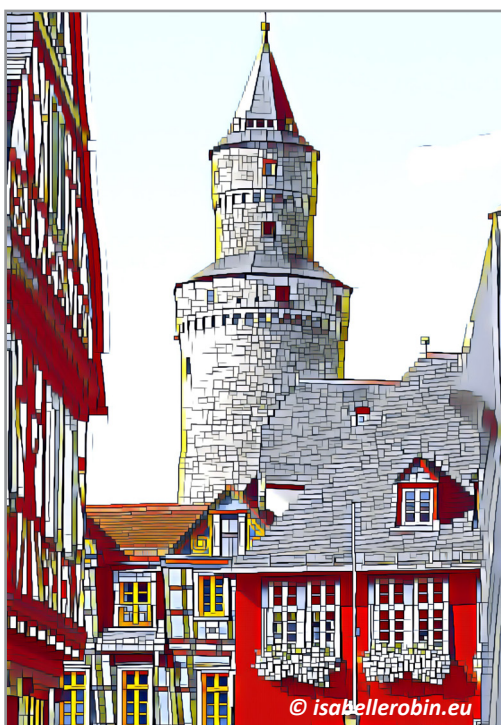
Vos cartes gratuites :)A vous de jouer !!



La vache - The cow
Die Kuh - La bovino



L'automne - The autumn
Der Herbst - La aũtuno



La tour de la sorcière
The witch's tower
Der Hexenturm
La turo de la sorčistino



La reine des animaux
The queen of animals
Die Königin der Tiere
La reģino de la bestoj



L'oiseau - The bird
Der Vogel - La birdo



Les poules - The chicken
Die Hühner - La kokinoj



Les enfants - The children
Die Kinder - La infanoj



GRONK



Le drapeau de pirates
The pirate flag
Die Piratenflagge
La flago de piratoj



Les citrons - The lemons
Die Zitronen - La citronoj

Jeu N°2 : 5 cartes pour une histoire

Les joueurs choisissent les cartes ou les tirent au hasard (et c'est très drôle).

La carte n°1

C'est le héros (Pour ce premier tirage, ne garder que les cartes personnage et animal, enlever les cartes lieux et objets).

La carte n°2

C'est le but du héros : trouver un objet, un lieu, une personne, un animal (pour ce tirage, toutes les cartes sont utilisées).

La carte n°3

Elle représente les raisons de la quête du personnage. Pourquoi le héros veut-il cet objet, ce lieu, cette personne, cet animal ?

La carte n°4

C'est l'obstacle que le héros va rencontrer sur son chemin.

La carte n°5

C'est la fin de l'histoire : comment il arrive à son but (aide d'un objet, d'un animal ...).

Chaque joueur tire ou choisit les cartes puis raconte son histoire aux autres.

Le jeu peut être plus complexe et riche si le joueur choisit plusieurs cartes d'obstacles.

☺ On peut aussi jouer seul.

Pour plus de jeux, allez voir sur le blog ou sur la chaîne Youtube

La pédagogie comme un chef
isabellerobin.eu

Jeu de mémoire

Savez-vous que les grands champions de mémoire utilisent des histoires ? ☺

Retrouver votre mémoire et ainsi votre confiance. ☺

De 2 à 6 joueurs (plus éventuellement)

A partir de 4 ans jusqu'à 104 ans.

Un joueur distribue 10 cartes à chaque joueur.

Le joueur n°1 (à gauche du donneur) pose une carte et commence une histoire. Puis il retourne la carte.

Le joueur n°2 dit quelle est la carte cachée (en cas de doute on vérifie) puis choisit une carte dans son jeu et continue l'histoire.

Puis il retourne la carte.

Le joueur suivant dit quelles sont les 2 cartes retournées (en cas de doute, on vérifie) puis choisit une carte dans son jeu et continue l'histoire.

Ainsi de suite. On peut définir au préalable un temps ou un nombre de cartes posées en tout par joueur (4, 5, 6 ... cartes en fonction du nombre de joueurs).

C'est drôle.

Cela fait travailler la mémoire, l'imagination, la concentration, l'attention à l'autre. © isabellerobin.eu



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE



TAROT
-Conte[©]

isabellerobin.eu
ÉDUCATION ENSEMBLE