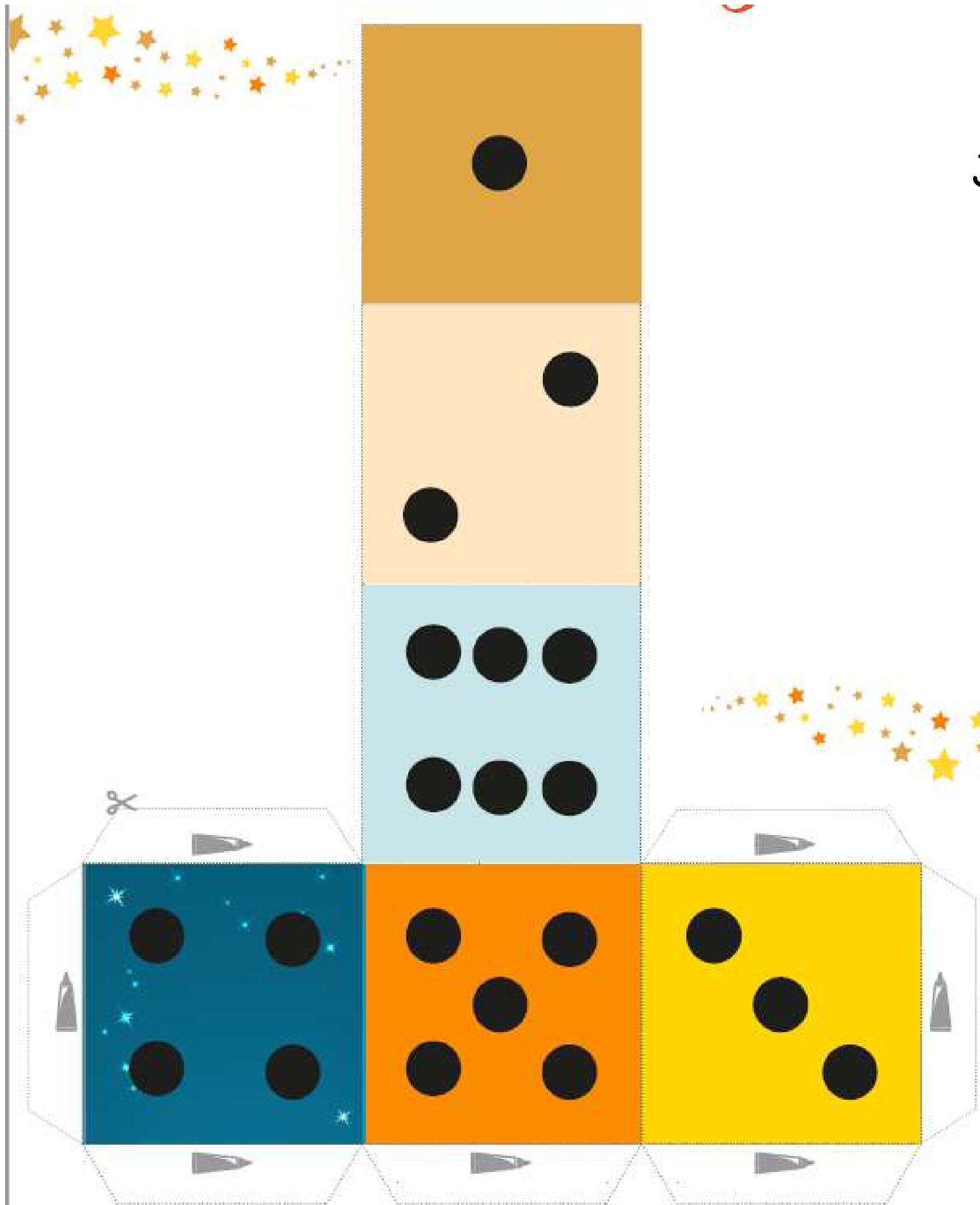


LE TABLÈ A ISTOUERES DE LA

Nouva



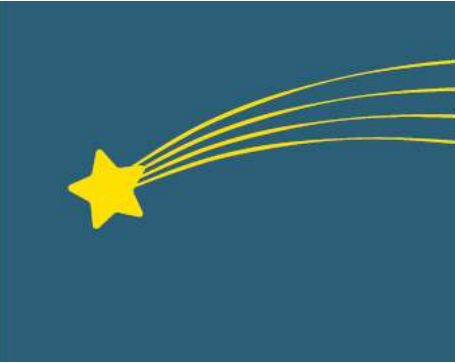
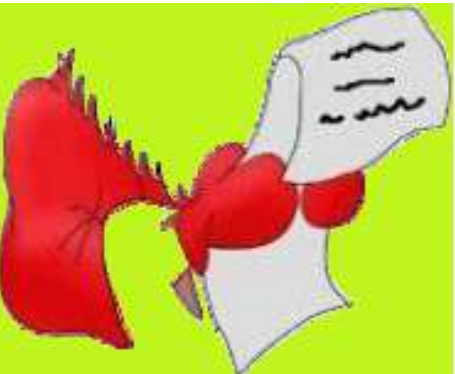
I taet ene fai de temps,						
qi demeuraet						
Un jou, i (ou o) rencontrit						
I partirent ghetter						
Meins i terouirent						
gardë (gardée) par						
De domè, i partirent						



Je concraye mon dë a
istoueres de la Noua

Images avec les mots à découper

					
le Pepa Noua	un poulpiqhet	ene fée	un bonome guerouë	le bonome de pain d'epice	un superhero
					
den ene boule a naije	den un bouéz vra vra orbë	su la leune	den ene p'tite otë	den un chatè	den ene otë guerouée
					
les touéz rouais majes	Ene garçaille du grand-haot	ene ours	un semblant	ene grosse bête	un pinguin

					
ene etaille	la portouere ao Pepa Noua	un Pepa Noua vert	Un guezon	un perzent	ene traîne
					
ene chaosse	un tizon	un messaije	un bonè	le sapè	des ferluchons e des marottes
					
des amuzouérs vioches	un cosmochertier	la Mema Noua	ene encraoudouze	un rene	un feyon
					
ecri ene rolée ao Pepa Noua	den ene estacion de sghis	manjer un bon fricot	den la netée	a la haossegroê	tout entour le monde

I taet ene fai de
temps,

qi demeuraet

Un jou, i (ou o)
rencontrit

gardë (gardée) par

I partirent ghetter

Meins i terouirent

De domè, i partirent

Règles du jeu

Imprimer le tableau, fabriquer le dé à histoires. et découper toutes les cartes.

Le joueur lance le dé. Il le fera 7 fois de suite :

- pour connaître le héros de l'histoire,
- pour indiquer où le personnage vit,
- pour présenter l'autre personnage qu'il rencontre,
- pour préciser ce qu'ils cherchent,
- pour découvrir ce qu'ils trouvent à la place,
- pour s'apercevoir par qui est gardé l'objet trouvé,
- puis connaître leur destination qui sera le terme de l'histoire !

Au fur et à mesure que le joueur lance le dé, il prend la carte correspondante et la présente devant lui.

À la septième carte, lorsque toutes les cartes sont posées successivement devant lui, il raconte alors son histoire en posant les cartes dans l'ordre, entre les étiquettes « I taet ene fai de temp » IMAGE « qi de-meuraet » IMAGE ...

Une façon simple de travailler le langage de l'enfant et son imagination.

Voilà un exemple de ce que ça peut donner chaque jour sur votre tableau.

Vous pouvez continuer en posant des questions :

Qhi q'et le permier personaije de l'istouere ? Réponse : Le permier personaije ét un poupiqhet.

Eyou q'i (ou O) demeuraet ? *I demeuraet su la leune*

Qhi q'i (ou o) rencontrit ? *I rencontrit un semblant.*

Qhi q'i partirent ghetter ? I partirent ghetter ene etaille.

Qhi q'i terouirent (ou terouite selon le secteur ou vous êtes) ? *I terouirent ene chaossette.*

Qhi q'etaet le gardou ? C'èt ene encraoudouze qi gardaet la chaossette. Ou Qhi qi gardaet la chaossette ? Ene encraoudouze gardaet la chaossette.

Eyou q'i partirent (ou partite) ? *I partirent manger un bon fricot.*

Si vous faites cette activité tous les jours, les enfants pourront eux-même poser les questions au bout d'un moment.

