

Variante

Une partie de jeu peut se dérouler sur plusieurs tours de piste. Le passage obligé par le moulin impose au joueur de faire une phrase avant de repasser devant la case départ ou de remettre toutes ses cartes à la pioche.

Variante case « moulin » du plateau :

En début de partie les ailes sont tournées et la couleur de l'aile qui s'arrête le plus près du meunier détermine pour tous les joueurs une carte qui sera commune à l'ensemble des histoires. Exemple : toutes les histoires intégreront la carte personnage « clown ».

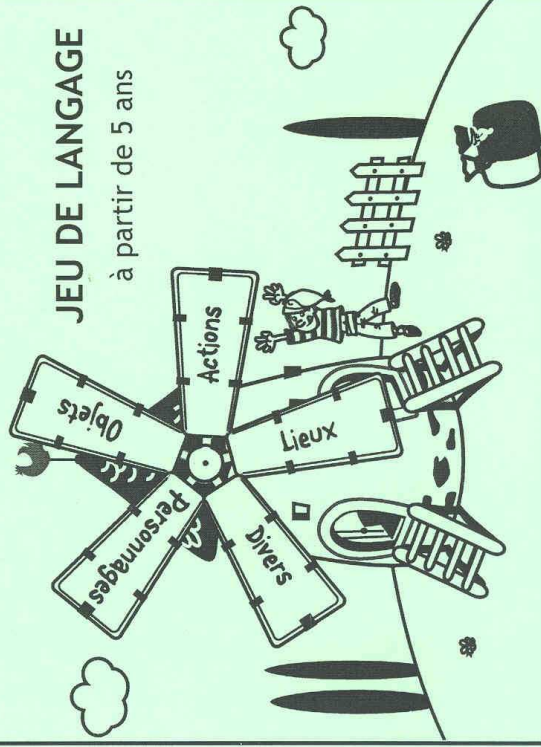
Production d'écrits

Les différents exercices proposés à l'oral peuvent aboutir, pour des joueurs plus grands, à la production de textes.

Le Moulin à paroles

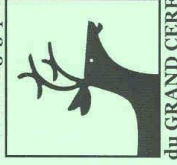
JEU DE LANGAGE

à partir de 5 ans



Auteur : Julien Martins • Illustrations : DR & J. Martins

Editions Pédagogiques



FABRIQUÉ EN FRANCE



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Petites pièces, risque de suffocation.
Veuillez conserver ces informations.

Mars 2009



3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY
Tél. 01 64 21 70 85
email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Ce jeu s'adresse à des enfants à partir de 5 ans .Il peut être utilisé en rééducation avec des enfants de tout âge. Il propose des images représentant différentes parties d'une histoire que le joueur doit organiser afin d'obtenir un scénario cohérent.

Ce matériel permet d'atteindre différents objectifs :

- Développer le sens de l'analyse
- Développer l'imagination créant des histoires riches et variées
- Favoriser l'expression orale
- Enrichir le vocabulaire
- Entraîner à l'expression écrite

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu à assembler avec les ailes du moulin mobiles
- 1 dé et 6 pions « joueur »
- 125 cartes réparties en 5 catégories :
 - 25 cartes rouges : ACTION
 - 25 cartes jaunes : LIEUX
 - 25 cartes bleues : PERSONNAGES
 - 25 cartes vertes : DIVERS
 - 25 cartes roses : OBJETS

MODE OPÉRATOIRE

Jeu avec les cartes seules :

- 1) Chaque joueur tire une carte dans chaque catégorie puis invente une histoire qui les relie. Si l'histoire est infaisable, il peut procéder à des échanges de cartes.
- 2) A tour de rôle chaque joueur tire une carte dans la catégorie de son choix et vient enrichir l'histoire commune qui, progressivement, évolue.
- 3) Le meneur de jeu présélectionne une série de cartes plus ou moins complexes constituant une histoire et les propose en vrac au joueur qui doit les organiser et raconter sa version.

Jeu avec le plateau et les cartes :

A tour de rôle chaque joueur lance le dé et avance son pion sur le parcours. Il prend la carte de la couleur indiquée par le sac. Pour les cases multicolores, soit il prend les cartes correspondant aux couleurs indiquées par le sac, soit il choisit l'une d'entre elles en fonction de ses besoins (lieu, objet, personnages, etc).

Lorsque le joueur peut raconter une histoire à partir de ses cartes, 3 au minimum, il l'expose au meneur de jeu ou aux autres joueurs qui valideront. Plus l'histoire est composée de cartes plus le joueur marque de points (5 cartes = 5 points).

Case « moulin » :

Le joueur qui s'arrête sur une case « moulin » à soit le choix de prendre une carte dans l'une des 5 couleurs proposées soit il tourne les ailes du moulin et prend la carte de la couleur de l'aile qui s'arrête le plus prêt du meunier et l'insère obligatoirement dans son histoire.

Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.