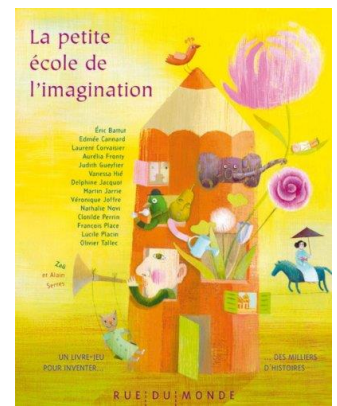


## La petite école de l'imagination



Titre :	<i>La petite école de l'imagination</i> , des auteurs de Rue du Monde
Support :	15 grandes illustrations, une règle du jeu et 30 jetons carrés dans un coffret
Nombre d'enfants :	1 à 15 enfants
Niveau :	De 6 à 10 ans

15 images extraites d'albums édités chez Rue du Monde permettent d'inventer des histoires. Les jetons servent de contrainte et orientent le récit. Une multitude de jeux peuvent être imaginés à partir de ce matériel. Les illustrations sont très belles et présentent de nombreux détails insolites.

### Quelques pistes d'exploitation :

- Chaque enfant reçoit une image et un jeton, et doit inventer une histoire courte (2 minutes). Dès qu'il se sent bloqué, il a le droit de piocher un jeton supplémentaire. Celui qui invente la meilleure histoire a gagné.
- Une seule illustration est tirée. Le premier joueur tire un jeton et commence le récit. Les joueurs se succèdent en tirant un jeton à chaque fois. Le dernier doit trouver une chute à l'histoire !
- Acheter les albums concernés. Une fois que les enfants ont imaginé une histoire, leur lire l'album correspondant. Le titre et l'auteur sont indiqués sur chaque image.
- Ce matériel d'animation peut être associé à d'autres jeux, notamment le *Dixit*, ou les joueurs doivent associer un mot à une image.

Ci-dessous, un aperçu d'une illustration et de jetons :

