

125 cartes pour inventer des histoires à l'infini

Suivez les traces des frères Grimm et de Perrault : avec les 125 cartes à raconter, vous êtes le conteur de votre propre aventure.

Illustré par Susan Litsios, ce jeu permet de choisir les éléments de l'histoire – protagonistes, lieux et objet de quête – en laissant libre cours à sa créativité.

À utiliser à l'école, en famille ou entre amis, les cartes contribuent au développement du langage oral et de l'écriture, tout en renouant avec la tradition ancestrale de l'art de raconter.

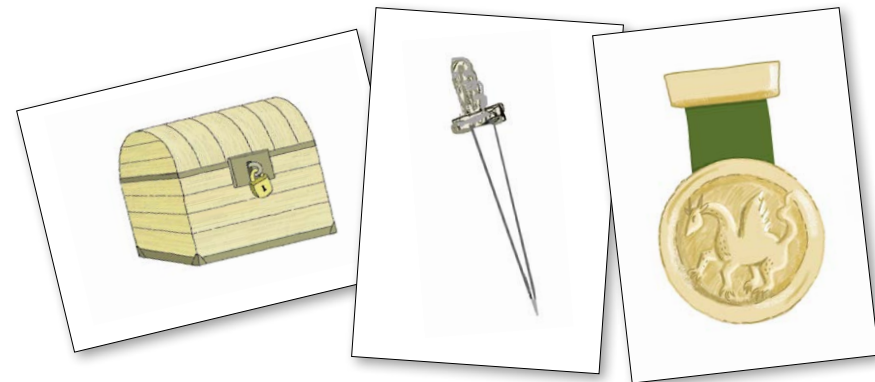
Pour
2 à 24
joueurs

Contenu de la boîte

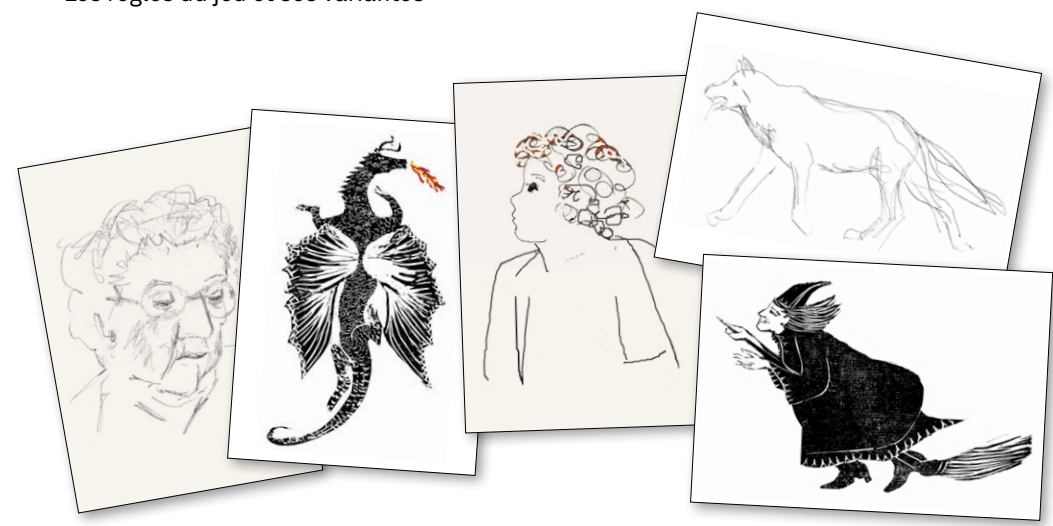
- 125 cartes
- Les règles du jeu et ses variantes



19 cartes « lieu »



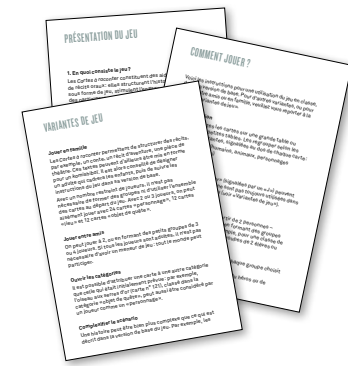
12 cartes « objet de quête »



92 cartes « personnages » (humains, animaux, personnages extraordinaires)



2 cartes « joker »



Les règles du jeu et ses variantes