



103 830

Märchenerfinder

Fairy story inventor
Créateur de Contes



3+

Jahre / years / ans

Märchenerfinder

Spielidee

Dusyma Ideenwerksatt

Inhalt

- 56 Märchenbildkarten
- 1 Märchenwürfel
- 1 Spielanleitung



Pädagogisches Ziel

Das Spiel Märchenerzähler bietet viele Lerninhalte. Die Mitspieler sollen eigene Geschichten und Märchen erfinden, gezielte Sprachförderung wird ermöglicht und traditionelle Märchen können bearbeitet werden.

Durch den Märchenerzähler entwickelt sich spielerisch die Freude am Umgang mit der Sprache. Der Wortschatz wird erweitert, die Fähigkeit des Nacherzählens wird geübt und mit Hilfe der Märchenkarten unterstützt. Die Satzbildung mit Subjekt, Prädikat und Objekt wird trainiert. Das Spiel Märchenerzähler bietet weiterführende Anregungen um die Grammatik zu verbessern. Die Sätze werden in eine logische Reihenfolge gebracht, wobei das chronologische Auslegen der Märchenkarten eine wichtige Hilfestellung bieten kann. Zusammenhänge können durch die bildliche Darstellung besser erfasst werden. Wird das freie Erzählen angeregt, kann sich die Fantasie frei entfalten. In der Arbeit mit überlieferten Märchen ist ein Schwerpunkt im Förderbereich Literacy. Überlieferte Märchen haben einen hohen symbolischen Wert, der durch die Bildkarten ver-

deutlich wird. Zudem eröffnet sich der Zugang zu altem Sprachgut. Märchen beinhalten oft Verse und Reime, die der Sprachförderung dienen. Durch das aufmerksame Zuhören verbessern sich Ausdauer und Konzentration.

Die Rückseiten der Märchenbildkarten haben 4 verschiedene Farben, sodass die Zuordnung der Karten zu den Bereichen Personen, Orte, Dinge und Tiere möglich ist (Farbcodierung). Die Farben finden sich auf dem Märchenwürfel wieder, wobei rosa und gelb die Jokerfarben sind. Diese Farbcodierung ist für verschiedene Spielvarianten notwendig und/oder hilfreich.

Die Spielvorschläge sind teilweise für Kinder ab drei Jahre geeignet. Durch unterschiedliche Schwierigkeitsstufen ist das Spiel auch für ältere Kinder interessant.

Spielmöglichkeiten für erfundene Geschichten

für ein bis zehn Kinder ab drei Jahre

Variante 1

Märchen- /Geschichtenerfinder

Aus den Märchenbildkarten werden 20 Karten (7 Personen, 4 Orte, 5 Dinge, 4 Tiere) ausgesucht und sichtbar, mit der Bildseite nach oben, in der Spielmitte ausgelegt. Ein Kind beginnt und wählt eine Karte aus. Mit ein bis drei Sätzen erzählt es nun ein selbst ausgedachtes Märchen. Danach sucht sich der nächste rechte Nachbar eine andere beliebige Karte aus. Er setzt die Erzählung passend zur neuen Karte fort. Das Spiel wird in gleicher Weise weitergeführt, bis ein schönes, selbst erfundenes Märchen, bzw. eine Geschichte entstanden ist. Die Gruppe entscheidet gemeinsam, wann die Geschichte zu Ende ist. Es müssen nicht alle Karten aus der Mitte verwendet werden.

Variante 2

Immer ein Satz mehr

Spielvariante wie 1 aber mit verdeckten Karten. Diese Variante kann mit einem kompletten, gemischten Kartenstapel gespielt werden, oder aber die Karten werden mit Hilfe der Farbcodierung in 4 Stapel aufgeteilt, sodass das Kind selber entscheiden kann, aus welcher Kategorie es die nächste Karte zieht. Wird die Kategorie mit dem Märchenwürfel erwürfelt, kommt die Zufallsvariante ins Spiel. Die Farben rosa und gelb sind dabei Joker. Werden sie gewürfelt kann das Kind aussetzen oder sich für eine beliebige Kategorie entscheiden.

Variante 3

Immer anders

Aus den Märchenbildkarten werden 4 Karten - je eine Karte aus jeder Kategorie - ausgesucht und in einer willkürlichen Reihenfolge gelegt (je nach Alter der Kinder kann die Anzahl der Karten variiert werden). Der erste Mitspieler erzählt eine kurze Geschichte chronologisch passend zu den gelegten Bildkarten. Dann wird die Reihenfolge verändert und der nächste Mitspieler ist an der Reihe. Die Kinder erleben, wie sich die Geschichte verändert bzw. sich immer wieder neu bildet. Sind alle Variationen durchgespielt, werden 4 neue Märchenbildkarten ausgesucht.

Variante 4

Ein Tag aus dem Leben des...

Aus einer Auswahl von Märchenbildkarten (das Angebot sollte am Alter der Kinder orientiert sein) kann sich jeder Mitspieler eine Karte auswählen. Nun erzählen die Kinder, passend zum ausgesuchten Motiv, einen Tag (eine Stunde/ eine Woche) aus dem Leben des...z.B. Königs (funktioniert auch mit Dingen oder Orten und fordert umso mehr die Fantasie der Kinder). Wird die Auswahl der Märchenbildkarte anhand einer gewürfelten Farbe des Märchenwürfels entschieden, kommt die Zufallsvariante ins Spiel.

Spielmöglichkeiten zur gezielten Sprachförderung

für ein bis zehn Kinder ab drei Jahren

Variante 1

Karten sortieren nach unterschiedlichen Vorgaben

Alle Karten werden offen auf einen Stapel gelegt. Die Kinder nehmen nacheinander je eine Karte auf und ordnen sie der Aufgabenstellung (siehe unten) entsprechend zu. Die Karten werden mit der Bildseite nach oben in je eine Reihe sortiert. Das Sortierspiel endet, wenn alle Karten zugeordnet sind. Die Karten können zu Beginn des Spiels auch verdeckt in einem Stapel ausgelegt werden oder in 4 Farbstapeln. Mit dem Märchenwürfel kann dann zusätzlich die Zufallsvariante ins Spiel gebracht werden.

Sortiert werden kann nach Personen, Orten, Dingen und Tieren. Hierbei hat die Farbcodierung der Kartenrückseite eine (Selbst-)Kontrollfunktion.

Sortiert werden kann aber auch nach den zugehörigen Artikeln zum Bild (DER König, DIE Kutsche, DAS Schloss) oder nach Materialitäten (weichhart, glänzend-stumpf, Metall- Holz, Farben....).

Variante 2

Eigenschaftswort/ Adjektiv

Die Fachkraft stellt Fragen zu den Eigenschaften der Märchenfiguren z.B. Wie ist die Königin? (reich, schön, ...).

Wie ist der Wolf? (hungrig, böse, hinterlistig,...).

Wie ist die böse Fee? (gemein, neidisch...).

Variante 3

Verb

Die Fachkraft stellt Fragen zu den Märchenfiguren, z.B. Was tut die Königstochter, nachdem ihr die goldene Kugel in den Brunnen gefallen ist? (Sie weint).

Variante 4

Karten erraten

Pro Mitspieler werden fünf Karten in der Mitte ausgelegt. Der erste Mitspieler beschreibt eine beliebige Karte aus der Mitte, sodass sie erraten werden kann. Wer das Rätsel gelöst hat, erhält die Karte und darf als Nächster eine beliebige Karte aus der Mitte beschreiben bis sie erraten wird. Das Spiel endet, wenn alle Karten erraten wurden. Gewinner ist, wer die meisten Karten hat.

Drei Beispiele:

Es ist ein Tier; das Tier hat zwei Beine; es hat einen Kamm; es kann fliegen (Hahn). Es ist golden; es ist klein; es ist rund; es hat einen Edelstein (Ring). Es hat einen Stamm; es hat Blätter; es trägt Früchte (Apfelbaum).

Alternative: Die Karten liegen verdeckt in einem Stapel. Ein Spieler nimmt eine Karte vom Stapel, sodass die anderen Mitspieler die Bildkarte nicht sehen können. Dann stellen die Mitspieler reihum Fragen, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden dürfen, z.B. „Ist es ein Tier mit 4 Beinen?“ Wird mit „Ja“ geantwortet, darf der Spieler gleich die nächste Frage stellen. Wird mit „Nein“ geantwortet, ist sein Spielzug beendet und der rechte Nachbar ist an der Reihe und versucht durch Ja/nein Fragen das Motiv zu erraten. Wer die Karte errät, darf sie behalten und ist als nächstes an der Reihe eine Karte erraten zu lassen.

Variante 5

Ich packe meine Märchentruhe

Abhängig von der Anzahl der Mitspieler und deren Merkfähigkeit werden 6 bis 20 beliebige Karten in der Mitte mit der Bildseite nach oben ausgelegt. Der erste Spieler nimmt eine beliebige Bildkarte (z.B. Königin) und sagt: „Ich packe meine Märchentruhe und nehme eine Königin mit.“ Er legt die Karte verdeckt vor sich ab. Der nächste, rechte Mitspieler in der Reihe nimmt wieder eine beliebige Karte aus der Mitte. Er wiederholt den ersten Satz und benennt zusätzlich die Karte, die er gewählt hat. (z.B. Brunnen) „Ich packe meine Märchentruhe und nehme eine Königin und einen Brunnen mit.“ Er legt die Karte verdeckt vor sich ab. Das Spiel wird nach dem Prinzip „Ich packe meinen Koffer“ in gleicher Weise fortgesetzt, bis alle Karten aus der Mitte genommen wurden. Wenn ein Mitspieler nicht mehr weiß, wie die Reihenfolge weitergeht, darf der Spieler, der die Karte vor sich hat, helfen indem er die Karte kurz aufdeckt und zeigt. Am Schluss können sich alle Mitspieler zusammen ein Märchen mit den Motiven aus dem gepackten Koffer ausdenken.

Spielmöglichkeiten mit bekannten Märchen

für ein bis acht Kinder ab drei Jahre.

Die Fachkraft und die Kinder entscheiden sich gemeinsam für eines von den acht Märchen, z.B. Dornröschen. Zu Beginn werden die entsprechenden Karten dazu herausgesucht (siehe Übersichtstabelle ab Seite 17).

Variante 1

Finde die passende Karte

Die Karten werden offen in der Mitte ausgelegt. Die Fachkraft erzählt das Märchen und fordert die Mitspieler der Reihe nach auf, die jeweils zu dem Text passende Karte zu finden wie zum Beispiel, das Schloss, die gute Fee, die Dornenhecke und so weiter. Wer an der Reihe ist und die passende Karte gefunden hat, darf sie zu sich nehmen. Das Spiel endet, wenn alle zu dem Märchen gehörigen Karten bei den Zuhörern sind und das Märchen zu Ende erzählt wurde.

Variante 2

Märchen nacherzählen und die richtige Reihenfolge finden

Die Karten des ausgesuchten Märchens werden ungeordnet, mit der Bildseite nach oben ausgelegt. Der erste Mitspieler wählt die Karte mit der das Märchen beginnt. Er fängt an, das Märchen nachzuerzählen, bis die Textstelle kommt, zu der die zweite Bildkarte passt. Er legt seine Karte ab und eröffnet damit eine Reihe, in der die Karten nacheinander, der Erzählung entsprechend, in der richtigen Reihenfolge abgelegt werden. Der nächste, rechte Nachbar nimmt die zweite Bildkarte und legt sie neben der ersten Bildkarte ab. Er setzt die Nacherzählung entsprechend dieser Bildkarte fort, bis die dritte Karte aus der Mitte passt. Das Spiel wird in gleicher Weise so lange fortgesetzt, bis das Märchen nacherzählt ist und alle Karten in der richtigen Reihenfolge ausgelegt sind.

Variante 3

Reaktionsspiel

Die Karten werden in der Mitte der Erzählrunde ausgelegt und benannt. Wenn die Fachkraft dann z.B. das Wort Frau Holle nennt, versucht jeder Mitspieler bzw. Zuhörer möglichst schnell die entsprechende Karte mit der Abbildung von Frau Holle zu ergreifen. Wer die Karte zuerst hat, darf die Karte behalten. Fällt das Wort „Apfelbaum“, versucht erneut jeder Mitspieler die Abbildung mit dem Apfelbaum blitzschnell zu ergreifen. Das Spiel endet, wenn das Märchen fertig erzählt ist. Gewinner ist, wer die meisten Karten bekommen hat.

Variante 4

Bewegungsspiel

Im Gegensatz zur vorherigen Spielvariante, werden die ausgesuchten Karten in der Mitte ausgelegt. Die ganze Gruppe reagiert gemeinsam in einer zuvor festgelegten Weise auf die Benennung eines bestimmten Kartenbildes. Beispiele sind in der Übersichtstabelle, ab Seite 17, aufgeführt. Die Fachkraft erzählt das Märchen und achtet darauf, ob bei allen Teilnehmern, zu den entsprechenden Wörtern, die vereinbarte Reaktion erfolgt. Das Spiel endet, wenn das Märchen zu Ende erzählt ist. Es können auch willkürliche Reaktionen vereinbart werden, z.B. immer wenn bei Hänsel und Gretel das Wort „Hexe“ genannt wird, muss jeder einmal um seinen Stuhl laufen. Die Gruppe findet bestimmt Spaß daran, sich für jedes Märchen zu bestimmten Kartenbildern eine Reaktion auszudenken.

Variante 5

Märchenrätsel

Alle Märchenkarten werden in der Mitte ausgelegt. Die Fachkraft stellt verschiedene Rätsel zu den Märchen. Wer dies erraten hat darf sich eine Karte aus diesem Märchen aussuchen.

Beispiele für Rätsel sind:

- In welchem Märchen kommt „Knusper, Knusper, Knäuschen, wer knuspert an meinem Häuschen“ vor? (Hänsel und Gretel)
- In welchem Märchen schlief die Königstochter 100 Jahre? (Dornröschen)
- In welchem Märchen wird „die guten ins Töpfchen, die schlechten ins Kröpfchen“ gesagt? (Aschenputtel)
- In welchem Märchen wird „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land“ gefragt? (Schneewittchen)
- In welchem Märchen wird gefragt: „Großmutter, warum hast Du so große Augen?“ (Rotkäppchen)
- In welchem Märchen kommen Esel, Hund, Katze und Hahn vor? (Die Bremer Stadtmusikanten)
- In welchem Märchen fällt der Königstochter die goldene Kugel in den Brunnen? (Froschkönig)
- In welchem Märchen ruft das Brot „Hol mich raus, hol mich raus, sonst verbrenne ich“? (Frau Holle)

Die Mitspieler können sich noch viele weitere Rätsel ausdenken.

Fairy story inventor

Created by

Dusyma-Creative Workshop

Contents

- 56 fairytale picture cards
- 1 fairytale dice
- 1 games instructions leaflet



Educational aim

The Fairytale Teller game offers a variety of learning activities. It stimulates children's imagination and encourages them to create their own stories and fairytales; it trains special areas of early language development and, in addition, introduces children to traditional fairytales.

The Fairytale Teller game enhances children's language skills in a fun way. Children extend their vocabulary and practise retelling stories with the fairytale picture cards. They practise making sentences to include a subject, verb, and object. The Fairytale Teller game also offers further possibilities for improving grammar skills. Children learn to order sentences chronologically. Here it is best to also order the fairytale picture cards chronologically to help the children recognize the links between the sentences and cards more easily. When children are encouraged to create their own stories, their imagination quickly takes flight. One of the main aims of focusing on traditional fairytales is to promote literacy skills. Traditional fairytales have a strong symbolic meaning which is seen on the picture cards. Traditional fairytales

also introduce children to old forms of language. Fairytales often contain verses and rhymes to enhance language development. By listening carefully to stories, children learn to improve their concentration and perseverance skills. The back of the cards are colour-coded for sorting purposes. The cards are divided into four different categories: characters, places, objects and animals. The same colours are found on the dice: pink and yellow are colours of the jokers. This colour coding is necessary and/or helpful for the different game variations. The suggestions for play are partly intended for children aged three and upwards. The game has different levels of difficulty which makes it also interesting for older children.

Game possibilities for fictitious stories

Suitable for 1-3 children aged three and upwards

Variation 1

Creating fairytales/stories

Choose 20 cards (7 characters, 4 places, 5 objects, 4 animals) from the set of fairytale picture cards. Place the cards in the middle with the pictures face up. The first player chooses a card, makes up an imaginary story/fairytale and begins with the first one to three sentences of his/her story/fairytale. The next player on the right picks up a card of his/her choice and weaves the card into the story. The game continues in the same way until the players have created their own special fairytale or story. The group decides together when the story is over. Players do not have to use all the cards in the middle.

Variation 2

Add on a sentence

The same game variation as in variation 1a, but this time the pictures are placed face down. This variation can be played with all the picture cards mixed up together in a pile, or alternatively, the cards can be sorted into four piles by colour to allow the children to choose a category. The use of the fairytale dice to decide the categories will introduce an element of chance into the game. The colours pink and yellow are the jokers. If the dice shows the colour pink or yellow, the player can decide to miss a turn or choose a category.

Variation 3

Different each time

Four cards – one card from each category – are selected and put down in random order. (The number of cards chosen can be varied to suit the age of the players.) The first player tells a short story to match the order of the cards. Then the order of the cards is changed and the next player tells the story. The children experience the changes to the story i.e. they see how the story is formed anew. Once all story variations have been exhausted, four new picture cards are chosen.

Variation 4

A day in the life of...

Each player is allowed to choose one card from a selection of the fairytale picture cards. (The selected cards should be age-appropriate.) The children then start to tell a story to match their chosen cards and talk about a day (an hour/ a week) in the life of, for example, the King. (The same can be done with objects or places to provide an extra challenge for the children's imagination.) The use of the fairytale dice to decide the picture cards will introduce an element of chance to the game.

Games to promote special areas of language development.

Suitable for 1-3 children aged three and upwards

Variation 1

Card-sorting tasks

Put all the cards in a pile, face up. Children take it in turns to pick up a card and sort it according to one of the tasks below. Each card is then placed face up in a row. The sorting game is over when all the cards have been matched to the right rows.

Alternatively, place all cards face down in a pile or sort them into four piles according to colour. The use of the fairytale dice will introduce an element of chance to the game. The cards can be sorted according to characters, places, objects and animals. The colour coding on the reverse side of the cards is a useful (self-) checking function. Cards can be sorted according to gender i.e. the German definite article: der König/ masc. king; die Kutsche/ fem. coach /das Schloss/neut. castle.) or according to the feel or colour of the material: soft-hard, shiny-dull, metal-wood.

Variation 2

Attributes/ Adjectives

The specialist asks questions about the characters e.g. What is the Queen like? (rich, beautiful)
What is the wolf like? (hungry, bad, crafty)
What is the fairy like? (mean, jealous, envious)

Variation 3

Verbs

The specialist asks questions relating to the characters' actions/reactions in the fairytales. For example: What does the King's daughter do when her golden ball falls into the well? (She cries.)

Variation 4

Guess the cards

Five cards for each player are placed in the middle. The first player describes a random card which the other players try to guess. The player who guesses the card is allowed to keep the card. This player then describes another card until it, too, is guessed. The game is over when all the cards have been guessed. The player with the highest number of cards is the winner.

Three examples:

It's an animal, it has two legs, it has a comb, and it can fly. (cockerel)It is gold (en); it is little; it is round, it has got a jewel in it. (ring) it has a trunk; it has leaves; it bears fruit. (apple tree)

Alternatively, place the cards face down in a pile. One player takes a card from the pile without showing it to the other players. Then the other players take it in turn to ask "yes or no" questions. For example: Is it an animal with four legs? If the answer is "yes", the player is allowed to ask another question. If the answer is "no", the player to the right asks a question. If a player guesses the card correctly, he/she is allowed to keep the card and pick up another card for the other players to guess.

Variation 5

“I’m packing my fairytale chest...”

Depending on the number of players and their memory ability, six to twenty cards are placed face up in the middle. The first player picks up a random card (e.g. the Queen) and says: “I’m packing my fairytale chest and I’m taking the Queen with me.” The player then places the card face down in front of him/her. The next player to the right picks up a card from the middle. He/she repeats the first sentence, naming in addition his/her own card e.g. the well. : “I’m packing my fairytale chest and I’m taking the Queen with me and the well.” The player then places the card face down in front of him/her. The game continues in the same way as the popular game “I packed my bag and in it I put...” until all the cards in the middle have been used up. If a player does not remember which word comes next, the player with the card in front of him/her can quickly show the card. At the end of the game all the players think up a fairytale to include the cards in the fairytale chest.

Game possibilities for well-known fairytales

For 8 children aged 3+

The specialist decides, together with the listeners, on one of the eight fairytales e.g. Sleeping Beauty. Before the start of the play, the specialist selects the relevant picture cards. (See table overview below, page 17.)

Variation 1

Find the matching card

The cards are placed face up in the middle. The specialist tells the fairytale and asks each player in turn to find the card to match the part of the story that they have just heard e.g. the castle, the Good Fairy, the hedge of thorns and so on. The player in question looks for the card and if he/she finds it, he/she is allowed to keep the card. The game is over when the listeners have found all the cards to match the fairytale and the game leader has finished telling the fairytale.

Variation 2

Retell and order

Put the relevant fairytale cards down in random order, face up. The first player starts by picking up the first card of the fairytale. He/she retells the fairytale until he/she reaches the part of the text requiring a second card. The first player puts down his/her card to indicate the narrative sequence. The next player to the right chooses a second card and places it next to the first card. He/she continues to tell the story according to the second card until he/she reaches the part of the story requiring a third card. Play continues until the fairytale has been completely retold and all the cards have been put down in the correct order of narration.

Variation 3

Test your reaction

Place the cards in the middle of the circle and encourage the players to name them. When the fairytale narrator says the word e.g. "Mrs Holle", each player /listener has to try and get the "Mrs Holle" card as quickly as possible. The first player to get the card is allowed to keep it. If the specialist says "apple tree", the players have to get the apple tree card as quick as a flash. The game is over when the narrator has finished telling the fairytale. The winner is the player with the highest number of cards.

Variation 4

Movement game

In contrast to the previous game variation, only selected cards are placed in the middle. All the children in the group have to react as one when a particular card is named. Actions are best agreed upon before the start of play. (Examples are listed in the overview table, p.17.) The specialist tells the fairytale and checks the group's reactions to the different words. The game is over when the narrator has finished telling the fairytale. Any type of action can be chosen - such as, all players run around their chairs when e.g. the word "witch" is heard in the story "Hansel and Gretel" . The group will enjoy thinking up actions i.e. reactions to the various fairytale cards.

Variation 5

Fairytale quiz

Put all the fairytale cards in the middle. The specialist asks questions about the fairytales. The player with the correct answer is allowed to choose a card from the respective fairytale.

Examples of quiz questions:

- Which fairytale is this from? "Who's that nibbling at my gingerbread house?" (Hansel and Gretel)
- In which fairytale did the princess sleep for a hundred years? (Sleeping Beauty)
- Which fairytale is this from? "The good ones in the pot, the bad ones in the crop." (Cinderella)
- Which fairytale is this rhyme from?
 - "Mirror, mirror on the wall,
Who is the fairest of them all?" (Snow White)
- Which fairytale is this saying from? "Grandma, what big eyes you have!" (Red Riding Hood)
- In which fairytale is there a donkey, a dog, a cat and a cockerel? (Musicians of Bremen)
- In which fairytale does the princess's ball fall in a well? (The Frog Prince)
- In which fairytale does the loaf of bread say? "Get me out or I will burn!" (Frau Holle)

To extend the game, let players make up their own quiz questions.

Créateur de Contes

Idée du jeu

Dusyma-Creative Workshop

Contenu

- 56 cartes image de contes
- 1 dé de couleur
- 1 notice de jeu



Objectif pédagogique

Ce jeu propose de nombreux contenus didactiques. Les enfants sont sensés inventer leurs propres histoires et contes, les capacités linguistiques sont développées et les contes traditionnels peuvent être modifiés.

Grâce au jeu Conteur, les enfants sont confrontés avec la parole et le langage de façon très ludique.

Leur vocabulaire s'enrichit, ils apprennent à raconter des histoires avec leurs propres mots. Ils apprennent à former des phrases avec un sujet, un verbe et un objet. Le jeu propose de nombreuses possibilités aux enfants de perfectionner leur grammaire. La narration se fait dans un ordre logique et chronologique, notamment grâce aux cartes imagées. Les liens entre les différentes séquences sont mieux saisis grâce à ces cartes. L'imagination des enfants peut se développer librement. Le développement des capacités littéraires est un point majeur dans le travail avec les contes traditionnels. Les contes ont une valeur symbolique prépondérante mise en valeur par le

biais des cartes imagées. Par ailleurs, les enfants ont la possibilité d'apprendre à connaître des trésors linguistiques enfouis, des termes ou des tournures de phrases qui ne sont plus d'actualité. Souvent, les contes sont composés de vers ou des parties qui se riment, permettant de développer les capacités linguistiques. Les enfants écoutent attentivement le conteur, ce qui améliore leur concentration.

Le verso des cartes imagées ont 4 couleurs différentes, afin d'associer les cartes aux thèmes Personnes, Lieux, Objets et Animaux (code des couleurs). Vous retrouverez ces couleurs sur le dé. Le rose et le jaune sont des couleurs joker. Ce codage est nécessaire pour certaines variantes de jeu.

Les propositions de jeu s'adressent en partie aux enfants à partir de 3 ans. Grâce aux différents degrés de difficulté, le jeu est très intéressant pour les enfants plus âgés.

Possibilité de jeu pour histoires inventées

Pour 1-10 enfants, à partir de 3 ans

Variante 1

Inventeur de contes/d'histoires

20 cartes (7 personnes, 4 lieux, 5 objets, 4 animaux) sont sélectionnées et placées face visible sur la table. Le premier joueur sélectionne une carte et commence à raconter un conte né dans sa propre imagination, en une, deux ou trois phrases. Ensuite, son voisin sélectionne une carte. Il poursuit la narration du premier joueur tout en respectant le motif dicté par la carte : Le jeu se poursuit ainsi de suite, jusqu'à ce que cette jolie histoire inventée touche à sa fin. Le groupe décide ensemble quand l'histoire se termine. Il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les cartes placées sur la table.

Variante 2

Toujours une phrase en plus

Comme pour la variante de jeu 1, mais avec les cartes face cachée. Cette variante peut être jouée avec l'intégralité des cartes; par ailleurs, il est possible de trier les cartes dans 4 piles, en fonction du code couleur. Ainsi, l'enfant peut choisir de tirer une carte dans une pile bien précise. Lorsque la catégorie est déterminée avec le lancer de dé, c'est plutôt le principe du hasard qui entre en jeu. Le rose et le jaune sont des couleurs joker. Si le dé tombe sur une de ces couleurs, l'enfant peut passer son tour ou sélectionner une catégorie de son choix.

Variante 3

Toujours autrement

4 cartes sont sélectionnées parmi les cartes imagées (une carte par catégorie) et placées sur la table dans un ordre quelconque (en fonction de l'âge des enfants, le nombre de cartes peut varier). Le premier joueur raconte une histoire en fonction de la chronologie dictée par les cartes. Ensuite, l'on modifie l'ordre des cartes, et c'est au tour du prochain joueur. Les enfants comprennent dans quelle mesure une histoire peut être modifiée et recomposée. Une fois toutes les variantes jouées, 4 nouvelles cartes sont choisies.

Variante 4

Un jour dans la vie de ...

Chaque joueur peut faire un choix d'une carte parmi un certain nombre de cartes (en fonction de l'âge des enfants). Maintenant, les enfants racontent une journée, une heure ou une semaine dans la vie par exemple du roi (cela fonctionne aussi avec des objets ou lieux et demande encore plus d'imagination). L'on peut déterminer la sélection de la carte avec le dé, pour faire entrer en jeu le hasard.

Possibilités de jeu pour développer les capacités linguistiques

Pour un à dix enfants, à partir de 3 ans

Variante 1

trier les cartes selon différentes directives

Toutes les cartes sont posées sur une pile. Les enfants piochent une carte à tour de rôle et les trient en fonction de l'exercice (voir ci-dessous). Les cartes sont triées face visible dans une rangée. Le jeu de tri est terminé lorsque toutes les cartes sont attribuées. Il est possible de placer les cartes face cachée dans une pile ou dans quatre piles. Pour faire entrer en jeu le hasard, utilisez le dé.

Le tri peut être fait en fonction des personnes, lieux, objets et animaux. Le code couleur de verso de la carte permet un contrôle.

Il est également possible de trier les cartes en fonction de l'article correspondant à l'image (LE roi, LE carrosse, LE château) ou selon le matériel (dur-mou, brillant-mat, métal-bois, couleurs...).

Variante 2

Adjectifs

Le spécialiste pose des questions sur les propriétés des personnages, par exemple Comment est la reine ? (riche, belle ...) Comment est le loup ? (affamé, méchant, sournois...) Comment est la méchante sorcière ? (méchante, jalouse...)

Variante 3

Verbes

L'on peut poser des questions sur les personnages, par exemple Que fait la fille du roi, une fois la boule dorée tombée dans le puits ? (elle pleure)

Variante 4

Deviner les cartes

5 cartes par joueur sont déposées sur la table. Le premier joueur décrit une carte quelconque de manière à ce que les autres joueurs soient en mesure de la deviner. L'enfant ayant résolu le mystère obtient la carte et c'est à lui de décrire une carte, jusqu'à ce qu'elle soit devinée. Le jeu est terminé quand toutes les cartes ont été devinées. Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes.

Trois exemples :

Il s'agit d'un animal, l'animal a deux pattes, il a une crête, il sait voler (le coq) Il est doré, il est petit, il est rond, il a une pierre précieuse (la bague) Il a un tronc, des feuilles, il porte des fruits (le pommier)

En alternative : les cartes se trouvent dans une pile, faces cachées. Un joueur tire une carte, de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas la voir. Ensuite, les joueurs posent des questions à tour de rôle, auxquelles l'on peut seulement répondre par „Oui“ ou „Non“, par exemple „S'agit-il d'un animal à quatre jambes ?“. Si la réponse est „Oui“, alors le même joueur a le droit de poser la prochaine question. Si la réponse est „Non“, c'est au tour du prochain joueur. L'enfant ayant deviné la carte a le droit de la garder et c'est à lui de choisir une carte.

Variante 5

Je fais ma valise

En fonction du nombre et de l'âge des joueurs, de 6 à 20 cartes quelconques sont placées sur la table, face visible. Le premier joueur prend une carte (par exemple la reine) et dit : „Je fais ma valise et j'emporte la reine.“ Il pose la carte face cachée devant lui. Le prochain joueur prend lui aussi une carte quelconque. Il répète la première phrase et nomme en plus la carte qu'il a sélectionnée (par exemple le puits) „Je fais ma valise, j'emporte la reine et le puits.“ Il pose la carte face cachée devant lui. Le jeu est poursuivi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été retirées du milieu de la table. Lorsqu'un joueur a oublié l'ordre, le jour qui possède la carte correspondante a le droit de l'aider, en lui montrant la carte. À la fin, tous les enfants peuvent imaginer un conte avec les motifs.

Possibilités de jeu avec des contes connus

Pour 1 à 8 enfants, à partir de 3 ans.

Le professionnel et les enfants choisissent ensemble l'un des huit contes, par exemple la belle au bois dormant. Au début, les cartes correspondantes sont sélectionnées (voir le tableau, dès la page 17).

Variante 1

Trouver la carte correspondante

Les cartes sont placées face visible sur la table. Le professionnel raconte le conte et demande à tour de rôle aux joueurs de trouver la carte associée au texte en question, par exemple le château, la fée, etc. L'enfant dont c'est le tour et ayant trouvé la bonne carte a le droit de garder la carte. Le jeu est terminé lorsque toutes les cartes ont été retirées du milieu et que la narration du conte est terminée.

Variante 2

Raconter des contes et trouver le bon ordre

Les cartes du conte choisi sont placées sur la table face visible et dans un ordre quelconque. Le premier joueur sélectionne la carte par laquelle commence le conte. Il commence à raconter le conte jusqu'à ce que la deuxième carte est sensée entrer en jeu. Il dépose sa carte et commence ainsi une rangée sensée regrouper dans le bon ordre toutes les cartes. Son voisin prend la deuxième carte et la pose à côté de la première. Il poursuit sa narration jusqu'à ce que la troisième carte entre en jeu. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le conte ait intégralement été raconté et que toutes les cartes ont bien été placées dans le bon ordre.

Variante 3

Jeu de réaction

Les cartes sont placées sur la table et nommées. Lorsque Le professionnel prononce par exemple le mot château, chaque enfant tente le plus vite possible d'attraper la carte. Le joueur ayant saisi la carte en premier a le droit de la garder. Et ainsi de suite. Le gagnant est le joueur ayant attrapé le plus de cartes.

Variante 4

Jeu de mouvement

Les cartes sont placées sur la table. Tout le groupe réagit en même temps à une image précise. Cette réaction a été définie auparavant. Vous trouverez des exemples dans le tableau. Le professionnel raconte le conte et veille à ce que tous les enfants réagissent comme il faut. Le jeu est terminé lorsque le conte touche à sa fin. Il est possible de définir des réactions sans motif, par exemple : les enfants doivent se lever et faire le tour de leur chaise lorsque tombe le mot „sorcière ». Le fait de définir des réactions peut s'avérer très drôle.

Variante 5

Devinettes

Toutes les cartes sont placées sur la table. Le professionnel pose des devinettes. L'enfant ayant deviné a le droit de choisir une carte associée au conte. Pour citer quelques exemples :

- Dans quel conte un personnage se pique-t-il avec un rouet ? (La belle au bois dormant)
- Dans quel conte un personnage doit-il essayer une pantoufle de verre ? (Cendrillon)

- Dans quel conte entend-on la phrase „Miroir magique au mur, qui a beauté parfaite et pure ? (Blanche-Neige)

- Dans quel conte un personnage s'écrit-il „Dis mère grand, pourquoi as-tu une si grande bouche“ ? (Le petit chaperon rouge)

- Dans quel conte apparaissent un âne, un chien, un chat et un coq ? (Les musiciens de Brême)

Les joueurs peuvent s'imaginer de nombreuses devinettes de cette manière.




Motivtabelle / Subject chart / Tableau des motifs

Mit Märchenzuordnung und Bewegungsanregung

With fairy tale allocation and movement suggestions

Avec associations aux contes et idées de mouvements

		Schneewittchen Snow White Blanche-Neige	Frau Holle Mrs Holle Dame Holle	Dornröschen Sleeping Beauty La belle au bois dormant	Die Bremer Stadtmusikanten The Musicians of Bremen Les musiciens de Brême	Froschkönig The Frog Prince Le Roi Grenouille	Hänsel und Gretel Hänsel and Gretel Hansel et Gretel	Rotkäppchen Red Riding Hood Le petit chapeçon rouge	Aschenputtel Cinderella Cendrillon	Bewegungen Actions Mouvements
				X		X				Wie ein Frosch hüpfen und quaken. Jump and croak like a frog. sauter et croasser comme une grenouille

Farbzuordnung siehe Legende

Colour allocation see colour key
Associations de couleurs : voir légende

Bildmotiv

Picture Image

Märchenzuordnung

Fairy tale allocation
Associations aux contes


Bewegungsanregung

Movement suggestion
Idées de mouvements

Farblegende

Colour key
Légende de couleurs


 Figuren
characters
figures





 Tiere
animals
animaux


 Orte
places
lieux






 Dinge
objects
choses









					
Schneewittchen Snow White Blanche-Neige		X	X	X	
Frau Holle Mrs Holle Dame Holle					
Dornröschen Sleeping Beauty La belle au bois dormant		X	X	X	
Die Bremer Stadtmusikanten The Musicians of Bremen Les musiciens de Brême					
Froschkönig The Frog Prince Le Roi Grenouille		X	X	X	
Hänsel und Gretel Hansel and Gretel Hänsel et Gretel					
Rotkäppchen Red Riding Hood Le petit chaperon rouge					
Aschenputtel Cinderella Cendrillon		X	X	X	
Bewegungen Actions Mouvements					<p>Wie eine Prinzessin schreiten. Walk like a princess. marcher cåomme une princesse</p> <p>Auf ein Knie stützen, das andere ange- winkelt lassen und etolz eine Hand kriechen</p>

<p>Bewegungen Actions Mouvements</p>		<p>Mit dem Daumen und Zeigefinger zwei Kreise formen und wie eine Brille auf die Augen setzen. Make circles with your index fingers and thumbs and put them around your eyes like glasses. former deux cercles avec le pouce et l'index et les placer sur le nez comme des lunettes</p>	<p>Sich so klein wie ein Zwerg machen, mit den Händen eine Zipfelmütze andeuten. Make yourself as little as a dwarf. se faire petit comme un nain</p>	
<p>Aschenputtel Cinderella Cendrillon</p>	X			
<p>Rotkäppchen Red Riding Hood Le petit chaperon rouge</p>		X		
<p>Hänsel und Gretel Hansel and Gretel Hansel et Gretel</p>				
<p>Froschkönig The Frog Prince Le Roi Grenouille</p>	X			
<p>Die Bremer Stadtmusikanten The Musicians of Bremen Les musiciens de Brême</p>				
<p>Dornröschen Sleeping Beauty La belle au bois dormant</p>	X			
<p>Frau Holle Mrs Holle Dame Holle</p>		X		
<p>Schneewittchen Snow White Blanche-Neige</p>	X		X	
				

							Auf Zehenspitzen schleichen. Creep about on tiptoe. marcher sur la pointe des pieds
						X	Wie eine Fee fliegen. Fly like a fairy. voler comme une fée
							Böse schauen und so buckelig wie eine Hexe laufen. Walk like a witch all hunched over with a wicked look on your face. lancer un regard méchant et marcher, dos courbé comme une sorcière
							Einen Zauberspruch aufsagen. Say a magic spell. dire une formule magique
							Streng schauen. Look really stern. lancer un regard sévère

	X								<p>Mit den Händen eine spitze Mütze auf dem Kopf formen. Put your hands together over your head and make a pointed hat. former un bonnet pointu sur la tête</p>
		X							<p>Spruch „Knusper, knusper knäuschen, wer knuspert an meinem Häuschen“ sagen. Repeat the saying: “Who’s nibbling away at my little house?” dire « Et j’te grignote et grignotons, Qui me grignote ma maison ? »</p>
	X		X					X	
									<p>So tun als würde man einen schweren Sack auf dem Rücken tragen. Pretend to carry a heavy sack on your back. faire semblant de porter un lourd sac sur le dos</p>
	X							X	<p>Mit gebeugten Armen die Fingerspitzen über dem Kopf zusammenführen. Bend your arms over your head so your fingertips touch. bras pliés, toucher les pointes des doigts sur la tête</p>

				
X				X
X				
X	X			
				X
X				
X				X
				
			<p>Die Arme kreisen. Circle your arms, faire tourner les bras</p>	

Ein weiteres Dusyma Produkt / Another Dusyma product / Un produit Dusyma de plus



103 700 Theaterkoffer



Follow us #dusyma



dusyma_official



/dusyma



Dusyma Kindergartenbedarf



/dusyma



dusyma.com/newsletter

Märchenerfinder 103 830

Fairy story inventor
Créateur de Contes



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!

www.dusyma.com