

# COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU / UN DRAGON



## Présentation

Comment j'ai adopté un Gnou / un Dragon est un jeu de dés pour inventer des histoires à partir de thèmes loufoques.

## Déroulement

### Le thème

Prenez une carte thèmes au hasard. Le premier joueur lance les deux dés numérotés. Il choisit l'un des deux thèmes suggérés par les dés. Exemple : s'il fait 5 et 2, il peut prendre le thème 52 ou 25. S'il fait un double, les autres joueurs proposent des thèmes inventés par eux et il choisit celui qui l'inspire. S'il fait un double 6, il doit obligatoirement raconter...Comment j'ai adopté un gnou !

### L'histoire

Le joueur/narrateur place devant lui les six dés-connecteurs. Il lance le dé jaune et démarre son récit avec les mots obtenus.

Quand il en a envie ou besoin, pour se relancer dans son histoire, il lance le dé suivant et continue à raconter en utilisant obligatoirement les mots indiqués.

Il poursuit ainsi –à son rythme– jusqu'au sixième dé qui lui permettra de conclure... en beauté !.

## L'avis de Ludo



Un jeu génial, à mourir de rire !

De quoi raconter des histoires loufoques et laisser s'exprimer son imaginaire débridé !





## L'avis du professeur Spill

**Plus vous jouez, plus il vous sera facile d'inventer des histoires longues et développées.**

**Sauvegardez vos récits : écrivez, dessinez ou enregistrez une version audio ou vidéo de vos créations.**

**Et pourquoi ne pas y jouer dans une autre langue ?** Traduisez donc les thèmes et les connecteurs présents sur les dés.

**On peut utiliser ce jeu comme élément déclencheur pour un travail de production d'écrit.**

