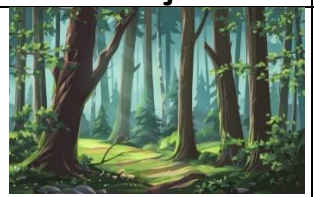
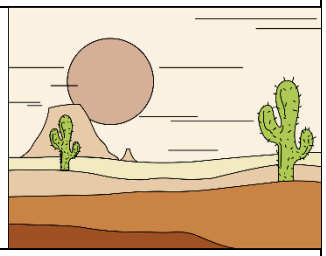
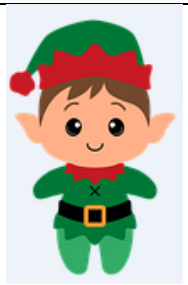
| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Tabllé a conter** | | | | | | |
| **I TAET ENE FAI DE TEMP** | **Bllanche-naije** | **P'tit peuçot** | **Le p'tit capichon rouje** | **Cenderion** | **Le bonome de pain d'epice** | **La p'tite jeline roussine** |
| | | |  | | |  |
| **QI DEMEURAET** | **den un châtè** | **su la mé** | **den un bouéz** | **su la leune** | **den ene otë** | **den le dezert** |
| | | | | | |  |
| **II / OLE ENCONTRIT** | **un leû** | **un ogr** | **un chevalier** | **ene encraodouere** | **un sembllant** | **un jetun** |
| | | | | | | |
| **DE DOMË I PARTIRENT** | **manjer un bon fricot** | **tout entour le monde** | **cri un teinzou** | **ao riguedaod** | **roqer ene montagne** | **den le courtil** |

| |
|---|
| I TAET ENE FAI DE TEMP |
| QI DEMEURAET |
| IL ENCONTRIT |
| DE DOMË I PARTIRENT |

<u>Motier</u>
Riguedaod= fest noz
Fricot=repas
Cri=chercher
Roqer=gravir

<u>Quelques prononciations</u> : I taet>>iteu / fai >> faï, fé, fa (selon les territoires) / demeuraet >> d'meureu / il encontrit >>ilencontrit / jetun>>j'tin / infinitif « ER » >>eu/ riguedaod>>rig'dao/ ogr>>ogue/ sembllant>>sembian et Bllanche>>bianche

# Règles du jeu

## *Tabllé a conter (niveau 1)*

**Sur le même principe que « le tabllé a istouères de la Noua » (niveau 2), mais plus simple (4 phrases au lieu de 6) et sur le thème des contes.**
Imprimer le tableau en 2 exemplaires : l'un est le plateau de jeu, l'autre il s'agit de découper toutes les cartes. Prendre un dé de jeu.
Le joueur lance le dé. Il le fera 4 fois de suite :
-pour connaître le héros de l'histoire
-pour indiquer où vit le personnage
-pour présenter l'autre personnage qu'il rencontre
- Puis connaître leur destination qui sera le terme de l'histoire !
Au fur et à mesure que le joueur lance le dé, il prend la carte correspondante et la présente devant lui.
A la 4ème carte, lorsque toutes les cartes sont posées successivement devant lui, il raconte alors son histoire aux autres en posant les cartes dans l'ordre, entre les étiquettes-phrases.
**Une façon simple de travailler son imagination et la langue**

Des prolongements possibles:

- Vous pouvez compléter en posant des questions* (Si vous effectuez cette activité plusieurs jours de suite, les autres élèves pourront alors se poser les questions entre eux)
- Travailler le pluriel en remplaçant un personnage par plusieurs : les 3 ptits pourciaos, les 7 nains, Hansel et Gretel… >> qi demeuraent (prononcer d'meurin), il encontrirent ou encontrite
- Cycle 3 : faire écrire l'histoire et l'illustrer
- Compléter son histoire avec des adjectifs : couleurs, émotions, descriptifs (greû, biao…)
- Inventer un nouveau tableau avec vos élèves avec d'autres lieux et personnages
- Enregistrer les élèves pour améliorer leur prononciation

**Qhi q'ét le permier personaije de l'istouère ? → Le permier personaije ét le Ptit Peucot.*
*Eyou q'i (q'o) demeuraet ? → I demeuraet su la leune.*
*Qhi q'il encontrit ? → Il encontrit un jetun .*
*Eyou q'i partirent (ou partite) ? → I partirent ao riguedaod.*