






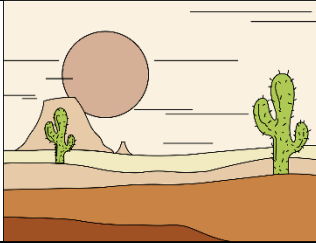




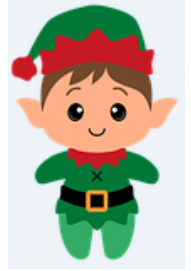
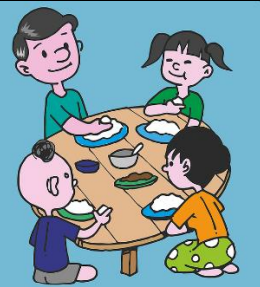



<b>Tablé a conter</b>						
<b>I TAET ENE FAI DE TEMP</b>	Bllanche-naije	P'tit peuçot	Le p'tit capichon rouge	Cenderion	Le bonome de pain d'epice	La p'tite jeline roussine
						
<b>QI DEMEURAET</b>	den un chaté	su la mé	den un bouez	su la leune	den ene otè	den le dezert
						
<b>II / OLE ENCONTRIT</b>	un leû	un ogr	un chevalier	ene encraodouere	un semblant	un jetun
						
<b>DE DOMÈ I PARTIRENT</b>	manjer un bon fricot	tout entour le monde	cri un teinzou	ao riguedaod	roger ene montagne	den le courtil

**I TAET ENE FAI DE TEMP**

**QI DEMEURAET**

**IL ENCONTRIT**

**DE DOMË I PARTIRENT**

Motier

Riguedaod= fest noz

Fricot=repas

Cri=chercher

Roger=gravir

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

## Règles du jeu

### *Tablé a conter (niveau 1)*

Sur le même principe que « le tablé 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 4<sup>ème</sup> 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 premier personaije de l'istouère ? → Le premier personaije ét le Ptit Peucot.*

*Eyou qi (o) demeuraet ? → I demeuraet su la leune.*

*Qhi q'il encontrit ? → Il encontrit un jetun .*

*Eyou q'i partirent (ou partite) ? → I partirent ao riguedaad.*