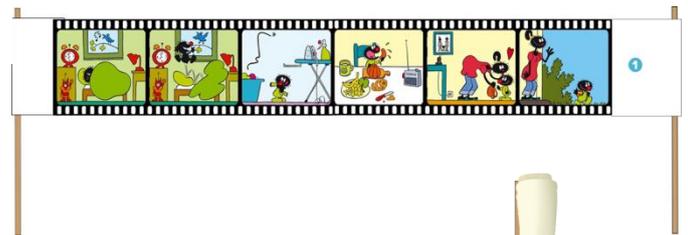


Bienvenue Chez Rita, la conteuse, entrez, installez vous confortablement et laissez vous transporter par sa boîte à histoires extraordinaire, voyagez dans les mondes imaginaires dont elle vous ouvre les portes. Mais soyez attentif pour ne rien rater de ses fabuleuses histoires !

1) Matériel et mise en place

1 boîte à histoire

8 bandes d'histoires avec un bâton à chaque bout



Ces histoires sont enroulées autour du bâton de droite et maintenues avec un petit élastique

19 cartes avec au recto des objets et au verso les numéros des histoires contenant ces objets.



1 timer pour le mode avancé

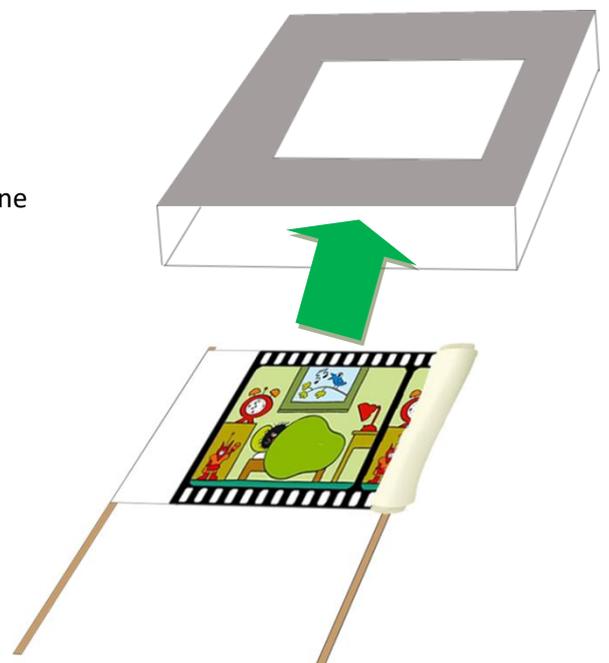
mode découverte

Un joueur aura le rôle de Rita, les autres seront les auditeurs.

Rita choisit au hasard l'une des 8 histoires enroulée.

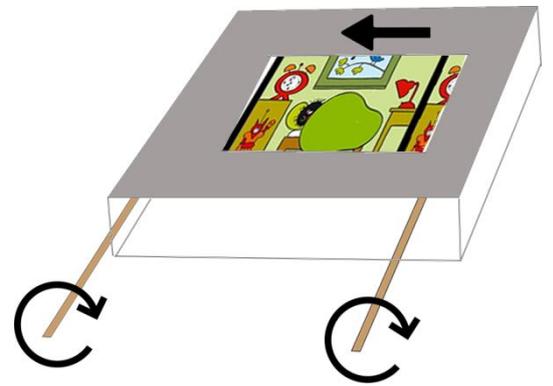
Les auditeurs reçoivent 10 cartes qu'ils gardent secrètes, Rita ne doit pas les voir.

Rita enlève l'élastique autour de son histoire et la place dans la boîte à histoire en tenant les 2 bâtons



Déroulement

Une fois l'histoire dans la boîte, Rita n'a qu'à tourner les bâtons pour dérouler l'histoire qu'elle lit aux autres joueurs.



Les auditeurs doivent écouter attentivement et sélectionner parmi leurs cartes celles qui font partie de l'histoire afin de former 2 paquets (les cartes de l'histoire et les autres)

Objectif n°1 : retrouver le numéro de l'histoire

Une fois l'histoire terminée, les auditeurs retournent les cartes sélectionnées et les cartes non sélectionnées et doivent retrouver par déduction quel était le numéro de l'histoire. Ce numéro figure à la fin de la bande de l'histoire.

S'ils ont trouvé c'est gagné, sinon c'est perdu !

Objectif n°2 : faire un sans faute

On vérifie ensuite si les cartes qui ont été sélectionnées ont bien le numéro de l'histoire à leur verso et si toutes les cartes avec le numéro de l'histoire à leur verso ont bien été sélectionnées parmi les 10 cartes des auditeurs.

L'équipe a 1 «raté » pour toute carte sélectionnée alors qu'elle ne faisait pas partie de l'histoire et pour toute carte faisant partie de l'histoire non sélectionnée.

<u>Nombre de ratés</u>	
<u>0</u>	Bravo, Rita a raconté son histoire de manière remarquable et les auditeurs ont su en écouter les moindres subtilités
<u>1</u>	C'est bien, vous êtes juste passé à côté d'un petit détail. L'histoire était presque parfaite ou presque parfaitement écoutée
<u>2</u>	C'est pas mal, presque tous les éléments ont été raconté et retrouvé.
<u>3</u>	Vous avez raté quelques petits éléments, qui est un peu passé à côté, Rita ? les auditeurs ? ou les 2 ?
<u>4</u>	Pas mal de petites approximations ou d'erreurs d'attention, essayez d'être plus précis et plus concentrés
<u>5 ou +</u>	Euh vous êtes sûrs que vous avez lu et entendu la même histoire ??? réessayez pour faire mieux

Mode normal

Le jeu se déroule de la même manière mais les auditeurs écoutent l'histoire sans voir leurs 10 cartes, ils ne les découvrent qu'après la fin de l'histoire et doivent retrouver celles qui en font partie.

Mode Solo

Comme dans le mode normal, le conteur regarde son histoire et ne découvre les 10 cartes qu'après la fin de celle-ci.

Mode Rêve

Les auditeurs écoutent l'histoire les yeux fermés

Mode Avancé

On lance un timer au commencement de l'histoire, le conteur a 1 minute pour raconter l'histoire, dès que le timer sonne, l'histoire est terminée