

Jouer avec des marionnettes



Proposez d'abord à votre enfant une histoire que vous aurez inventée, puis inventez-en une avec lui !

Pour construire votre récit, vous pouvez vous inspirer de cette trame:

Choisissez le héros de l'histoire et donnez lui un nom

- Un pirate
- Une princesse
- Un chevalier
- Un enfant
- un animal imaginaire...

Que voudrait-il avoir ?

- Un trésor
- L'amour
- Un château
- Des jouets...

Le héros reçoit une information

- Par le facteur
- Par email
- En rêve
- Par un voyageur...

Quel est le but de son voyage ?

- Sauver une princesse
- Un trésor pour pouvoir acheter plein de sucettes à la fraise
- Aider un roi

- Arrêter le plus grand bandit du siècle...

Comment part-il à l'aventure?

- Vers une terre à l'ouest
- Par la mer, en bateau
- En bus
- Sur le dos d'un dragon...

Il rencontre un ami

- Un surfeur
- Un animal
- Une fée
- Un pompier...

Quelles épreuves va-t-il franchir pendant son voyage ?

- Des monstres comme un ogre, un loup-garou...
- Des épreuves de force comme un tir à la corde
- Des énigmes pour tester sa super-intelligence
- Le magicien Noir seigneur de Crakofel...

Il est enfin arrivé

- Au château
- En ville
- Sur la planète Oxo
- Dans la forêt...

Et le méchant est là

- Un savant fou
- Un méchant magicien
- Un extra-terrestre
- Un géant...

Le héros est d'abord vaincu

- Blessé à l'épaule
- Il a pris un coup de pied aux fesses
- Terrassé par un sortilège
- Victime de tricherie...

Un ami arrive pour l'aider

- Sur le dos d'un âne, ou d'un dragon (c'est plus féroce !!)
- L'épée à la main
- Avec sa magie
- Avec une armée de mammoth...

Le héros rentre avec ce qu'il désirait et

- Fait la fête pendant une semaine
- Guérit de sa rarissime maladie
- Se marie
- Adopte un dindon...