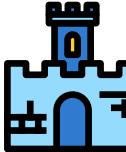
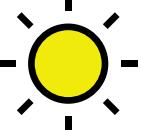
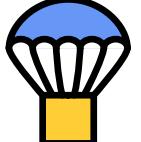
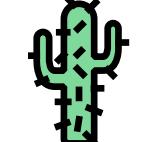
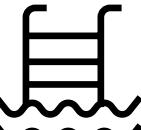
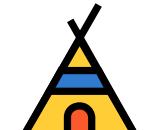
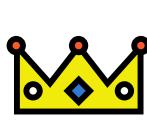
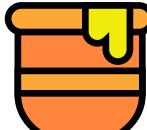


# Créer une histoire d'aventures

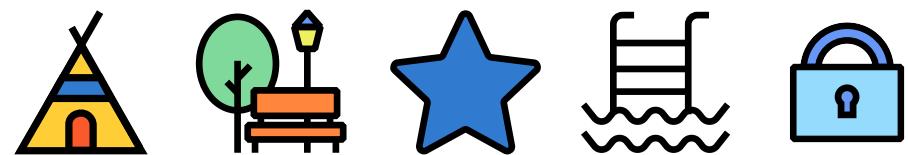
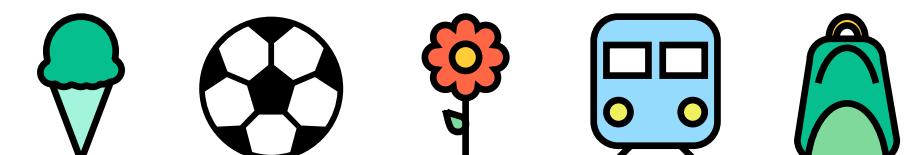
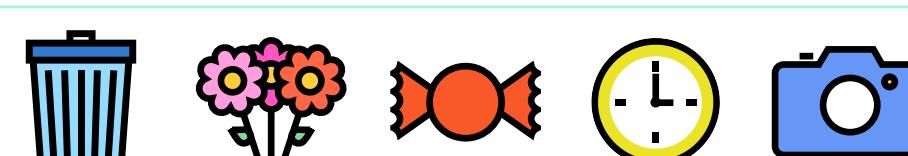
C'est l'histoire de...					
Au début, il/elle...					
Puis...					
Pour y arriver...					
Enfin, il/elle...					
Finalement, il/elle...					

## Comment jouer?

1. Pour chaque partie de l'histoire, choisir un pictogramme dans la colonne de droite.
2. Inventer une histoire qui contient tous les éléments choisis.
3. Mettre au défi les autres membres de la famille d'en faire autant.
4. Déterminer celui ou celle qui invente l'histoire la plus originale, la plus drôle, la plus invraisemblable, etc.

**Aide-mémoire :** Le récit d'aventures présente un personnage vivant des événements imprévus qui peuvent, entre autres, mettre sa vie en danger. Pour créer un suspense, les actions doivent être imprévues, sortir de l'ordinaire ou présenter un certain danger pour le héros, tout en restant vraisemblables.

# Créer un récit policier

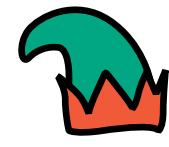
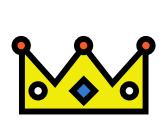
C'est l'histoire de...	
Au début, il/elle...	
Puis...	
Pour y arriver...	
Enfin, il/elle...	
Finalement, il/elle...	

## Comment jouer?

1. Pour chaque partie de l'histoire, choisir un pictogramme dans la colonne de droite.
2. Inventer une histoire qui contient tous les éléments choisis.
3. Mettre au défi les autres membres de la famille d'en faire autant.
4. Déterminer celui ou celle qui invente l'histoire la plus originale, la plus drôle, la plus invraisemblable, etc.

**Aide-mémoire :** Le récit policier met l'accent sur la résolution d'une énigme ou d'un crime. L'histoire commence généralement par la description d'une scène du crime et, au fil des pages, le personnage principal tente de démasquer le vrai coupable.

# Créer un récit fantastique

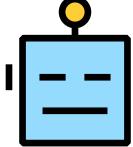
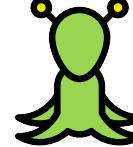
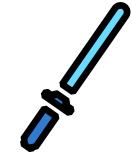
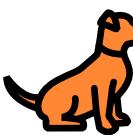
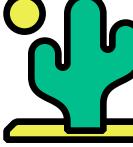
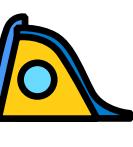
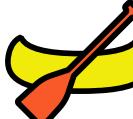
C'est l'histoire de...	    
Au début, il/elle...	    
Puis...	    
Pour y arriver...	    
Enfin, il/elle...	    
Finalement, il/elle...	    

## Comment jouer?

1. Pour chaque partie de l'histoire, choisir un pictogramme dans la colonne de droite.
2. Inventer une histoire qui contient tous les éléments choisis.
3. Mettre au défi les autres membres de la famille d'en faire autant.
4. Déterminer celui ou celle qui invente l'histoire la plus originale, la plus drôle, la plus invraisemblable, etc.

Aide-mémoire : Le récit fantastique met en scène un personnage vivant dans un univers réel, dont la vie est chamboulée quand apparaissent tout à coup des phénomènes surnaturels ou merveilleux. Le but de tout récit fantastique est de susciter le trouble, l'inquiétude, la peur et l'angoisse chez le personnage principal (et chez le lecteur), sans toutefois tomber dans l'effroi.

# Créer un récit de science-fiction

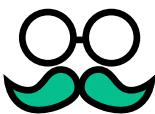
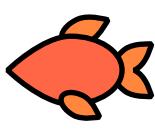
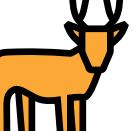
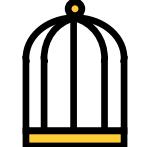
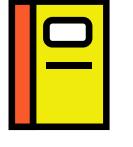
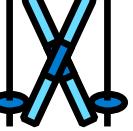
C'est l'histoire de...	    
Au début, il/elle...	    
Puis...	    
Pour y arriver...	    
Enfin, il/elle...	    
Finalement, il/elle...	    

## Comment jouer?

1. Pour chaque partie de l'histoire, choisir un pictogramme dans la colonne de droite.
2. Inventer une histoire qui contient tous les éléments choisis.
3. Mettre au défi les autres membres de la famille d'en faire autant.
4. Déterminer celui ou celle qui invente l'histoire la plus originale, la plus drôle, la plus invraisemblable, etc.

Aide-mémoire : L'auteur d'un récit de science-fiction propose un monde futur dans lequel les personnages ont habituellement une grande maîtrise de la technologie ou de la science. Généralement, le héros d'un récit de science-fiction a de très grosses responsabilités. La réussite de sa mission est primordiale pour la survie de l'humanité et de la planète.

# Créer un récit psychologique

C'est l'histoire de...	    
Au début, il/elle...	    
Puis...	    
Pour y arriver...	    
Enfin, il/elle...	    
Finalement, il/elle...	    

## Comment jouer?

1. Pour chaque partie de l'histoire, choisir un pictogramme dans la colonne de droite.
2. Inventer une histoire qui contient tous les éléments choisis.
3. Mettre au défi les autres membres de la famille d'en faire autant.
4. Déterminer celui ou celle qui invente l'histoire la plus originale, la plus drôle, la plus invraisemblable, etc.

Aide-mémoire : Le récit psychologique met en évidence les mécanismes de la psychologie de l'homme. Au cours du récit, le personnage principal sera souvent partagé entre l'amour et la vertu, le désir et le renoncement.

# Créer un récit historique

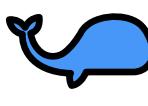
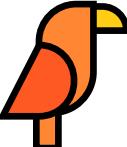
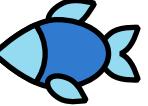
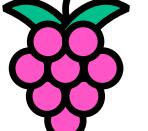
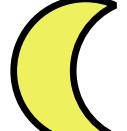
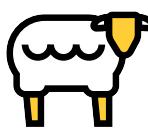
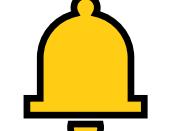
C'est l'histoire de...					
Au début, il/elle...					
Puis...					
Pour y arriver...					
Enfin, il/elle...					
Finalement, il/elle...					

## Comment jouer?

1. Pour chaque partie de l'histoire, choisir un pictogramme dans la colonne de droite.
2. Inventer une histoire qui contient tous les éléments choisis.
3. Mettre au défi les autres membres de la famille d'en faire autant.
4. Déterminer celui ou celle qui invente l'histoire la plus originale, la plus drôle, la plus invraisemblable, etc.

Aide-mémoire : Un récit historique est un mélange de fiction et de réalité historique. En mettant en scène le passé, les auteurs nous livrent leur interprétation personnelle de l'histoire puisqu'ils remplissent les trous laissés par les documents officiels.

# Créer un récit d'amour

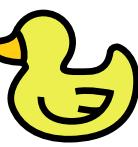
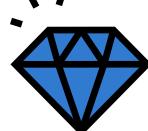
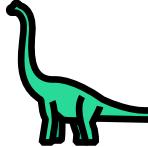
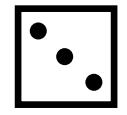
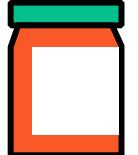
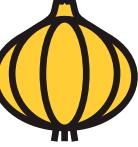
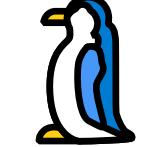
C'est l'histoire de...	    
Au début, il/elle...	    
Puis...	    
Pour y arriver...	    
Enfin, il/elle...	    
Finalement, il/elle...	    

## Comment jouer?

1. Pour chaque partie de l'histoire, choisir un pictogramme dans la colonne de droite.
2. Inventer une histoire qui contient tous les éléments choisis.
3. Mettre au défi les autres membres de la famille d'en faire autant.
4. Déterminer celui ou celle qui invente l'histoire la plus originale, la plus drôle, la plus invraisemblable, etc.

Aide-mémoire : Le récit d'amour raconte l'histoire d'un personnage qui est attiré par un autre. Il peut aussi s'agir d'un couple. Celui-ci doit être authentique et attachant pour que le lecteur s'y identifie et partage la passion qui anime les personnages. L'histoire doit faire rêver le lecteur.

# Créer un récit merveilleux

C'est l'histoire de...	    
Au début, il/elle...	    
Puis...	    
Pour y arriver...	    
Enfin, il/elle...	    
Finalement, il/elle...	    

## Comment jouer?

1. Pour chaque partie de l'histoire, choisir un pictogramme dans la colonne de droite.
2. Inventer une histoire qui contient tous les éléments choisis.
3. Mettre au défi les autres membres de la famille d'en faire autant.
4. Déterminer celui ou celle qui invente l'histoire la plus originale, la plus drôle, la plus invraisemblable, etc.

Aide-mémoire : Un récit merveilleux met de l'avant un monde où l'émerveillement, la magie, le surnaturel et les miracles sont à l'honneur. L'imagination de l'auteur est la seule limite.