Tell me more · Contes de fées

RÈGLE DU JEU

CM2 et collège • 2 à 8 joueurs • 15 à 20 minutes par conte

BUT DU JEU

Inventez ensemble la suite d'un conte en réemployant les mots des cartes. Dans un conte merveilleux, la magie fait partie de l'histoire. Tenez compte de ce qu'elle permet et des règles déjà posées.

MATÉRIEL ET INSTALLATION

Le jeu contient 9 cartes-situations et 32 cartes de vocabulaire. Choisissez chacun un personnage différent et prenez ses quatre cartes, une sur chaque planche de vocabulaire. Le personnage sert à repérer vos cartes. Il peut rester en dehors du récit. Mélangez les amorces face cachée et retournez-en une. Le plus jeune la lit.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE TABLE

1. Le plus jeune commence. Passez la parole à votre voisin de gauche et gardez cet ordre pendant les quatre tours de table.
2. À votre tour, ajoutez une ou deux phrases liées à ce qui précède. Employez l'un de vos mots, conjuguez-le ou accordez-le si nécessaire, puis posez la carte.
3. Après chaque tour de table, votez pour la suite d'un autre joueur qui prolonge le mieux le conte et emploie bien le mot. Le joueur le plus choisi gagne 1 point. En cas d'égalité, chaque joueur en tête marque 1 point.

FIN DU CONTE ET DE LA PARTIE

Au fil des tours, précisez ce que le personnage cherche à faire et ce qui lui résiste. Au quatrième tour, le dernier joueur raconte comment l'aventure se termine. Le score le plus élevé l'emporte. Les joueurs à égalité partagent la victoire. Pour rejouer, changez de personnage et tirez une autre amorce.

AIDES ET ADAPTATIONS

En duo, jouez sans vote. En cas de blocage, reprenez un détail de la dernière phrase ou appuyez-vous sur l'exemple de la carte.

IMPRESSION

Imprimez la règle (page 1) à part. Imprimez les pages 2 à 11 à 100 %, en A4 paysage, en recto verso sur le bord court. Pour jouer sans les versos, imprimez les pages 1, 2, 4, 6, 8 et 10. Découpez sur les contours des rectos.

LES VERSOS DU VOCABULAIRE

 Verbe

 Adjectif

 Nom

 Adverbe / locution adverbiale

Cartes-situations

01 Les cailloux dorés



Nina suit des cailloux dorés pour retrouver son frère dans la forêt. Quand elle ramasse le dernier, tous se mettent à briller et dessinent un nouveau chemin entre les arbres.

02 Le fuseau



Un apprenti retrouve un fuseau oublié dans un coffre. L'objet se met à tourner tout seul. Sur le sol, le fil dessine le plan d'une ville dont il manque une rue.

03 Le soulier de verre



Une lavandière aperçoit un soulier de verre au bord du lavoir. À peine l'a-t-elle ramassé qu'une lueur traverse l'eau et révèle un chemin sous la surface.

04 La maisonnette



Une messagère frappe à la porte d'une maisonnette. La porte, à peine plus haute que sa main, s'entrouvre. Une voix lui demande de porter une lettre au bout de la forêt avant le lever du jour.

05 La couronne de laiton



Le jour du couronnement, une couronne de laiton repose sur un coussin. Quand le prince s'approche, elle se soulève et demande qui, dans cette salle, osera dire la vérité.

06 L'oiseau bleu



Un minuscule oiseau bleu se pose sur la manche d'un garçon. « À midi, la rivière s'arrêtera, lui dit-il. Prête-moi ton nom et je pourrai la faire couler de nouveau. »

07 La tour sans porte



Une tour sans porte domine la plaine. En passant près d'elle, une bergère entend chanter au sommet. À chaque note, une marche sort du mur.

08 La feuille d'or



Une jardinière cueille une pomme qui porte une feuille d'or. Au soleil, la feuille se soulève et révèle une minuscule clé.

09 Le miroir



Dans le miroir d'une auberge, une voyageuse voit son reflet déposer un paquet sur la table. Sur la vraie table, il n'y a rien. Son reflet lui fait signe de regarder sous la nappe.











Verbes



01 · FÉE

Exaucer

Faire en sorte qu'un souhait se réalise.

EXEMPLE

La fontaine a exaucé son vœu.



02 · OGRE

Dévorer

Manger très vite ou avec avidité.

EXEMPLE

L'ogre a dévoré la miche.



03 · RENARD

Ruser

Trouver une manière habile de tromper quelqu'un ou de surmonter une difficulté.

EXEMPLE

Le renard a rusé pour passer le pont.



04 · DRAGON

Embraser

Mettre le feu à quelque chose.

EXEMPLE

Une étincelle a embrasé la paille.



05 · PRINCESSE

Déjouer

Faire échouer un projet secret ou un piège.

EXEMPLE

Elle a déjoué le piège du roi.



06 · CHEVALIER

Délivrer

Rendre sa liberté à quelqu'un.

EXEMPLE

La jeune fille a délivré le prisonnier.



07 · SORCIÈRE

Ensorceler

Soumettre quelqu'un ou quelque chose à un sort.

EXEMPLE

Un magicien avait ensorcelé la forêt.



08 · LUTIN

Se faufiler

Passer avec adresse dans un espace étroit.

EXEMPLE

Il s'est faufilé sous la barrière.



Verbe



Verbe



Verbe



Verbe



Verbe



Verbe



Verbe



Verbe

Adjectifs



01 · FÉE

Bienveillant, bienveillante

Qui souhaite le bien des autres et cherche à les aider.

EXEMPLE

Une gardienne bienveillante leur a montré le chemin.



02 · OGRE

Vorace

Qui mange beaucoup et avec avidité.

EXEMPLE

Un monstre vorace rôdait près des cuisines.



03 · RrenARD

Furtif, furtive

Qui passe vite en cherchant à rester inaperçu.

EXEMPLE

Un pas furtif a troublé le silence.



04 · DRAGON

Redoutable

Qu'on a de bonnes raisons de craindre.

EXEMPLE

Une redoutable gardienne surveillait la grotte.



05 · PRINCESSE

Intrépide

Qui ose affronter le danger avec courage.

EXEMPLE

Une grimpeuse intrépide a escaladé la tour.



06 · CHEVALIER

Loyal, loyale

Qui respecte ses engagements et agit avec droiture.

EXEMPLE

Son amie est restée loyale malgré la menace.



07 · SORCIÈRE

Maléfique

Qui exerce une influence néfaste, souvent par magie.

EXEMPLE

Une brume maléfique faisait oublier le chemin.



08 · LUTIN

Espiègle

Qui aime faire des farces pour s'amuser.

EXEMPLE

Un enfant espiègle a caché les sabots du garde.



Adjectif



Adjectif



Adjectif



Adjectif



Adjectif



Adjectif



Adjectif



Adjectif

Noms



01 · FÉE

Un enchantement

Un effet produit par la magie.

EXEMPLE

Un enchantement maintenait la porte fermée.



02 · OGRE

Un festin

Un repas abondant préparé pour une occasion spéciale.

EXEMPLE

La reine a offert un festin aux voyageurs.



03 · RENARD

Une empreinte

La marque laissée par un objet, un pied ou une patte.

EXEMPLE

Une empreinte de patte restait dans la boue.



04 · DRAGON

Un brasier

Un grand feu qui dégage beaucoup de chaleur.

EXEMPLE

Un brasier éclairait la cour.



05 · PRINCESSE

Une énigme

Une question dont il faut deviner la réponse à l'aide d'indices.

EXEMPLE

Le gardien du pont lui a posé une énigme.



06 · CHEVALIER

Un serment

Une promesse que l'on s'engage solennellement à tenir.

EXEMPLE

Elle a fait le serment de revenir.



07 · SORCIÈRE

Un grimoire

Un livre qui contient des formules ou des recettes de magie.

EXEMPLE

Le grimoire s'est ouvert à la bonne page.



08 · LUTIN

Un talisman

Un objet auquel on prête un pouvoir de protection ou de chance.

EXEMPLE

Elle portait un talisman autour du cou.



Nom



Nom



Nom



Nom



Nom



Nom



Nom



Nom

Adverbes et locution adverbiale



01 · FÉE

Miraculeusement

D’une façon si étonnante qu’on croirait à un miracle.

EXEMPLE

La source s’est miraculeusement remise à couler.



02 · OGRE

Goulûment

En mangeant ou en buvant avec avidité.

EXEMPLE

Il a bu goulûment à la cruche.



03 · RENARD

Discrètement

Sans attirer l’attention.

EXEMPLE

Elle a refermé la porte discrètement.



04 · DRAGON

Brusquement

Tout à coup, sans signe qui permette de s’y attendre.

EXEMPLE

Le pont s’est levé brusquement.



05 · PRINCESSE

Résolument

Avec la volonté ferme d’aller jusqu’au bout.

EXEMPLE

Elle s’est avancée résolument vers le garde.



06 · CHEVALIER

Vaillamment

Avec courage devant une difficulté ou un danger.

EXEMPLE

Ils ont vaillamment défendu le village.



07 · SORCIÈRE

Perfidement

En trompant quelqu’un dans l’intention de lui nuire.

EXEMPLE

Il l’a perfidement dirigée vers un faux refuge.



08 · LUTIN

À tâtons

En se guidant par le toucher, faute de bien voir.

EXEMPLE

Elle avançait à tâtons dans la cave.



Adverbe



Adverbe



Adverbe



Adverbe



Locution adverbiale



Adverbe



Adverbe



Adverbe