

# La Chouette

ENTRE VEILLE ET SOMMEIL



DÉCOUVRIR  
L'ART DU CONTE!

DOCUMENT ATELIER

PROPOSÉ PAR CINÉMA PUBLIC FILMS



# SI TOI AUSSI, COMME LA CHOUETTE, TU VEUX CONTER DES HISTOIRES, VOICI UN JEU QUI VA T'INITIER À CET ART.

Grâce à ton imagination, les cartes qui se trouvent dans ce document vont se transformer en conte. Mais avant de commencer, tu vas devoir fabriquer ton propre jeu de cartes, en suivant les étapes ci-dessous :

## VOICI COMMENT FABRIQUER TON JEU DE CARTES :

1

Dégraffe toutes les pages de ton document.

2

Ensuite, à l'aide de tes ciseaux, découpe toutes les cartes qui se trouvent sur les pages suivantes en suivant les pointillés.

3

Au total, tu as entre les mains : 11 cartes *personnage*, 11 cartes *objet*, 11 cartes *lieu* et 3 cartes *Joker*.

4

Tu peux désormais t'essayer à l'art du conte ! Rends-toi à la dernière page du document pour connaître les règles et jouer avec tes amis ! (2 à 3 joueurs)





La Chouette



Le petit garçon



Le loup



Arthur



La maman



Le grand-père



Lily



La souris



L'éléphant

CARTE  
PERSONNAGE



CARTE  
PERSONNAGE



CARTE  
PERSONNAGE



CARTE  
PERSONNAGE



CARTE  
PERSONNAGE



CARTE  
PERSONNAGE



CARTE  
PERSONNAGE



CARTE  
PERSONNAGE

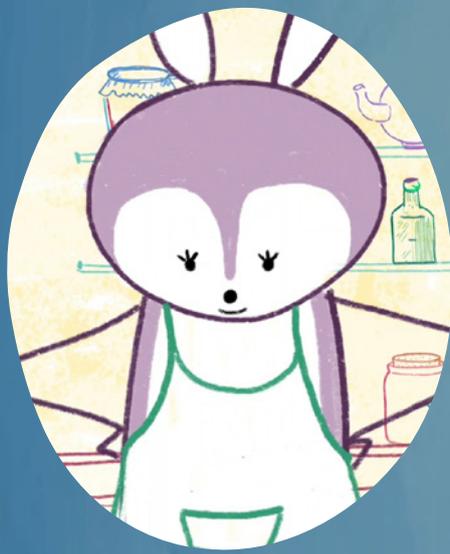


CARTE  
PERSONNAGE





Le lapin



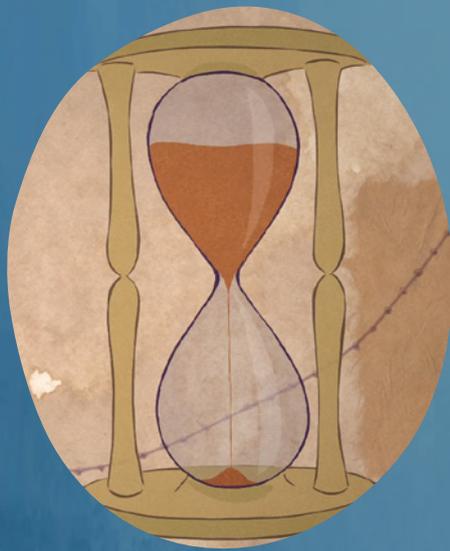
La maman lapin



Le téléphone



L'ours en peluche



Le sablier



La chaise



Le nichoir



La moufle



La marmite

CARTE  
OBJET



CARTE  
PERSONNAGE



CARTE  
PERSONNAGE



CARTE  
OBJET



CARTE  
OBJET



CARTE  
OBJET



CARTE  
OBJET



CARTE  
OBJET

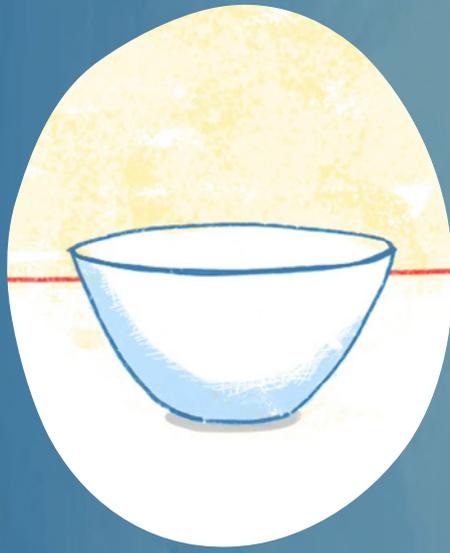


CARTE  
OBJET

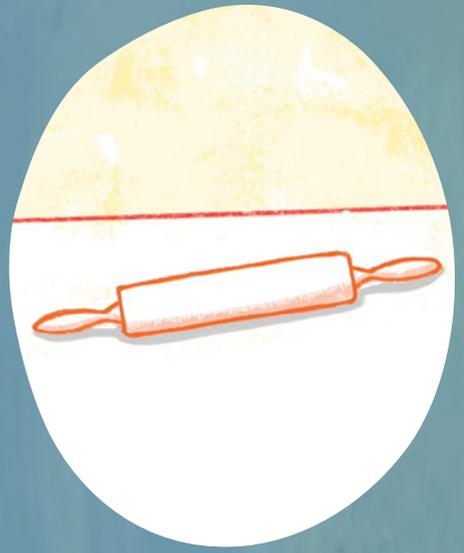




Le caillou



Le saladier



Le rouleau à pâtisserie



La veilleuse



La lune



L'escalier



La chambre



L'arbre



La table du petit déjeuner

CARTE  
OBJET



CARTE  
OBJET



CARTE  
OBJET



CARTE  
LIEU



CARTE  
LIEU



CARTE  
OBJET



CARTE  
LIEU



CARTE  
LIEU



CARTE  
LIEU





Le jardin



La cuisine



Le banc



La salle à manger



La forêt



Le poulailler



Joker



Joker



Joker

CARTE  
LIEU



CARTE  
LIEU



CARTE  
LIEU



CARTE  
LIEU



CARTE  
LIEU



CARTE  
LIEU



CARTE  
JOKER



CARTE  
JOKER



CARTE  
JOKER



# LES RÈGLES DU JEU

## BUT DU JEU

Invente une histoire avec tes amis, à l'aide des mots indiqués sur les cartes.

Nombre de joueurs : 2 à 3 joueurs

## PRÉPARATION

Commence par faire 3 tas avec les cartes de chaque catégorie (les cartes doivent être face cachée) :

- 1 tas « carte personnage »

- 1 tas « carte lieu »

- 1 tas « carte objet »

Maintenant, distribue 2 cartes de chaque tas à tous les joueurs puis donne une carte « Joker » à tout le monde. Les joueurs doivent poser la carte « Joker » devant eux.

Une fois la distribution terminée, les joueurs ont donc chacun 6 cartes en main (ainsi qu'une carte « Joker » posée devant eux). Ils ne doivent pas les montrer aux adversaires.



## DÉROULEMENT

Le joueur le plus jeune commence la partie.

Il choisit une carte dans son jeu et la pose au milieu de la table pour la montrer à l'ensemble des autres joueurs. Maintenant, il peut commencer à raconter une histoire : le but du jeu est de citer le mot de la carte choisie à la fin de sa phrase.

*Exemple :*

*Le 1<sup>er</sup> joueur choisit la carte personnage « Arthur ». Il doit donc citer le prénom Arthur à la fin de sa phrase :*

*« Il était une fois, un petit garçon qui vivait dans une grande maison. Il était très tard mais il ne parvenait pas à trouver le sommeil. Ce petit garçon s'appelait Arthur. »*

Comme tu peux le voir, le joueur est libre d'imaginer ce qu'il veut ! Mais il peut aussi s'inspirer des histoires du programme *La Chouette, entre veille et sommeil*.

Une fois que le mot de la carte est prononcé, le joueur doit arrêter de conter. C'est alors au joueur suivant de continuer l'histoire avec la carte de son choix : lui aussi doit poser sa carte au milieu de la table et terminer sa phrase avec le mot écrit sur sa carte. Les joueurs continuent comme cela, à tour de rôle.

Si un joueur ne parvient pas à finir sa phrase avec le mot inscrit sur sa carte, il la remet dans son jeu et passe alors son tour.

(Sens du jeu : dans le sens des aiguilles d'une montre.)

Si le joueur n'est inspiré par aucune de ses cartes pour continuer l'histoire, il a alors 2 possibilités :

1 – Utiliser sa carte « Joker » : celle-ci lui permet de dire le mot de son choix et de le placer où il veut dans son récit. Pour se faire, le joueur place sa carte au milieu de la table et dit le mot choisi à l'ensemble des autres joueurs. Il peut alors commencer à conter. Attention toutefois, chaque joueur ne dispose que d'une seule carte « Joker » !

2 – Passer ton tour : dans ce cas, il ne joue aucune de ses cartes et les garde donc dans son jeu.

## LE GAGNANT

Le premier joueur qui n'a plus de cartes dans ses mains a gagné la partie.

Le joker ne compte pas dans les cartes. Si un joueur n'a plus que le « Joker », il remporte la partie.

# À TOI DE CONTER !



**Cinéma Public Films**

21 rue Médéric, 92250 La Garenne-Colombes

01 41 27 01 44

[www.cinemapublicfilms.fr](http://www.cinemapublicfilms.fr)

Contact : Jérémy Bois

*[jeremy.cpf@orange.fr](mailto:jeremy.cpf@orange.fr)*

Rejoignez-nous sur 