

Cartes sept familles du carnaval : jeu de carnaval à organiser

Les sept tribus de la malle à costumes

25 min · facile · avec un adulte

À réunir (7)

- ☐ Papier épais (5 feuilles A4)
- ☐ Règle (1)
- ☐ Crayon à papier (1)
- ☐ Feutres (7 couleurs)
- ☐ Ciseaux à bouts ronds (1 paire)
- ☐ Enveloppe (1 grande)
- ☐ Feuille de brouillon (1)

Les étapes, en bref

- 1** Sur chaque feuille, trace deux colonnes de 9 cm et trois rangées de 8 cm. Tu obtiens six rectangles par feuille. Garde 28 rectangles pour les cartes et réserve les deux derniers pour essayer tes dessins. Avec un adulte, prépare cette grille avant de commencer.
- 2** Découpe les rectangles en suivant les traits, puis empile tes 28 cartes. Si tu débutes avec les ciseaux, confie cette découpe à un adulte. Vérifie ensuite que toutes les cartes ont la même taille : leurs dos doivent rester blancs pour garder le mystère pendant la partie.
- 3** Prépare sept groupes de quatre cartes : dragons rouges, robots gris, papillons violets, pirates bleus, chevaliers jaunes, chats orange et monstres verts. Dessine leur symbole dans un coin : flamme, écrou, aile, bateau, bouclier, moustaches ou œil. Répète le même symbole sur les quatre cartes du groupe.
- 4** Dans chaque groupe, dessine un chapeau, un masque, une cape et des chaussures, chacun sur une carte différente. Garde des formes simples et ajoute seulement un détail amusant : pointes de dragon, boutons de robot ou pois de monstre. Sur ton brouillon, rassemble les sept symboles et les quatre accessoires.
- 5** Mélange les cartes face cachée. Distribue cinq cartes par joueur si vous êtes deux à quatre, ou quatre cartes si vous êtes cinq ou six. Pose les cartes restantes en pioche au centre. Regarde ton jeu sans le montrer et repère les familles que tu peux commencer à réunir.
- 6** À ton tour, demande une carte précise à un joueur : « Dans les dragons, as-tu la cape ? » Tu dois déjà posséder une carte de cette famille. S'il la possède, récupère-la et rejoue. Sinon, pioche une carte : ton tour se termine, même si tu trouves celle que tu cherchais.
- 7** Dès que tu possèdes les quatre accessoires d'une famille, pose-les devant toi et annonce son nom. Si ta main est vide, prends une carte dans la pioche ; sans pioche, attends la fin. Continue jusqu'à réunir les sept familles. Le joueur qui en possède le plus gagne ; les égalités sont possibles.

Ajoute le nom de l'accessoire sous chaque dessin si tu commences à lire.