

# JEU (HALLOWEEN) - La recette des sorcières

Des sorcières préparent une recette pour Halloween. Chaque joueur tente d'être le premier à réunir les 6 ingrédients de la recette mais les sorcières vont tenter de s'y opposer !

## Matériel pour jouer :

Des cartes "sorcière" et des cartes "ingrédient".

Pour une partie de jeu, il faut **56 cartes** :

- . 20 cartes "sorcière" au choix.
- . 36 cartes "ingrédients" (6 exemplaires de chacun des 6 ingrédients **choisis pour la partie**).

L'enseignant choisit au préalable 6 ingrédients pour la recette des sorcières parmi 11 possibles (différentes parties de jeu sont possibles) :

- de la **citrouille orange**,
- des poils de **chat noir**,
- des **os blancs**,
- de la bave de **grenouille verte**,
- des fils de **toile d'araignée violets**,
- des pattes de **chauve-souris grises**,
- de la poussière de **lune jaune**,
- du **sang rouge**,
- une **sucette bleue**,
- des plumes de **hibou brunes**,
- des **bonbons roses**,



**En anglais :** (orange) pumpkin ; (black) cat ; (white) bones ; (green) frog ; (purple) spider'sweb /cobweb ; (grey) bat ; (yellow) moon ; (red) blood ; (blue) lollipop ; (brown) owl ; (pink) candy.



**En allemand :** Kurbis/orange ; Katze/schwarz ; Knochen/weiß ; Frosch/grün ; Spinnennetz/lilas ; Fledermaus/grau ; Mond/gelb ; Blut/rot ; Lolli/blau ; Uhu/braun ; Bonbon/rosa.

Exemples de jeux possibles :

- . 20 cartes sorcière, 6 cartes citrouille, 6 cartes chat, 6 cartes os, 6 cartes grenouille, 6 cartes bonbon, 6 cartes lune.
- . 20 cartes sorcière, 6 cartes os, 6 cartes chat, 6 cartes bonbon, 6 cartes chauves-souris, 6 cartes toile d'araignée, 6 cartes sucette.
- ...etc

## Intérêt linguistique du jeu :

Réviser le vocabulaire d'Halloween connu en le réinvestissant dans une activité qui permet d'allier le côté ludique à la pratique de la langue dans un cadre authentique de jeu (à condition que tous les joueurs fassent l'effort de nommer chaque carte retournée !)

**Variantes linguistiques du jeu** : Pour chaque carte ingrédient retournée, ...

- **Niveau 1** :... on nomme uniquement la couleur de l'ingrédient : **orange, black, white, green ...**
- **Niveau 2** :... on nomme uniquement l'ingrédient: **pumpkin, cat, bones, frog...**
- **Niveau 3** :... on nomme l'ingrédient et sa couleur : **orange pumpkin, black cat, white bones, green frog...**

Attention pour la langue allemande, en raison des déclinaisons, on ne peut procéder comme en anglais. Il convient de préférer une formulation avec la couleur « und » l'ingrédient (ex. grau und Fledermaus) ou une courte phrase avec l'ingrédient + « ist » + la couleur. (Die Fledermaus ist grau)

**Autre variante :**

- Diminuer le nombre de cartes "sorcière" dans le jeu pour diminuer la durée le temps de jeu d'une partie.

## Règles du jeu :

- . On fait des groupes de 2, 3 ou 4 joueurs (*il est plus difficile de gagner la partie si les joueurs sont nombreux*).
- . On mélange les 56 cartes retenues pour la partie de jeu et on place la pile de cartes *-face cachée-* au centre des joueurs.
- . On désigne le joueur qui commence (*ce peut être celui dont la date de naissance est la plus proche du 31 octobre !*).
- . Ce joueur pioche des cartes *-une par une-* et les pose au fur et à mesure à côté de la pile de cartes *-face visible-* et nomme ce qu'il y a sur chaque carte au fur et à mesure qu'il les retourne. Le but étant de découvrir les 6 ingrédients de la recette.
- . Il peut piocher autant de cartes qu'il veut mais s'il pioche une sorcière alors son tour s'arrête et il ne peut pas garder les ingrédients piochés juste avant la sorcière.

### CAS 1 :

Le joueur pioche une carte ingrédient (*exemple : "black cat" / "schwartz und Katze"* ) puis une autre carte ingrédient (*exemple : "green frog" / "grün und Frosch"* ) et retourne ensuite une carte "witch" / "Hexe", il doit alors passer son tour et se défausser des cartes retournées.



-> le joueur remet les cartes sous la pioche.

### CAS 2 :

Le joueur pioche 3 cartes ingrédients (*exemple : "black cat", "green frog", "orange pumpkin" / "schwartz und Katze", "grün und Frosch", "orange und Kurbis"* ) puis décide d'arrêter de piocher. Il peut alors prendre les cartes "ingrédients" qu'il vient de gagner et les poser devant lui. C'est au tour du joueur suivant.



-> le joueur prend les cartes et les pose devant soi.

### CAS 3 :

Lorsque le joueur retourne plusieurs cartes ingrédients identiques, il se défausse des cartes en double à l'issue de son tour et conserve uniquement les nouveaux ingrédients en un exemplaire pour les placer devant lui.



-> le joueur conserve les 3 ingrédients qu'il place devant soi, il place la carte en double sous la pioche.

## Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a réuni les 6 ingrédients devant lui.

**Variante :** Si toute la pile de carte a été retournée et que personne n'a gagné alors ce sont les sorcières qui ont gagné la partie.



Cartes  
" sorcière" :

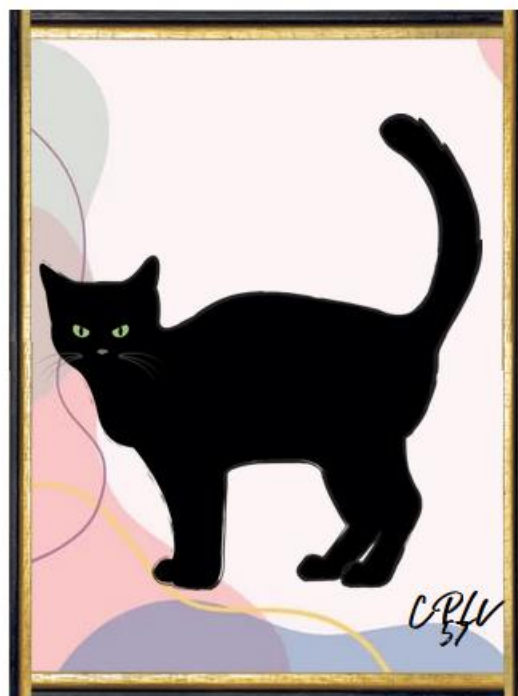
20 cartes à choisir  
pour une partie



**Cartes  
"ingrédient" :**

6 ingrédients  
au choix pour  
une partie  
(parmi les 11  
proposés).

Mettre 6 cartes  
de chaque  
ingrédient  
dans le jeu







CPLV  
57



CPLV  
57



CPLV  
57



CPLV  
57



CPLV  
57