ÉCLAIREUSES ♦ ÉCLAIREURS
DE FRANCE

Chers Amis,

Comme promis, l'équipe Kewarra vous envoie le Jeu de cartes Kewarra. Vous trouverez aussi un document qui rappelle la structure traditionnelle d'un conte, cela pourra vous aider dans la création de vos histoires.

Le jeu de cartes se compose de :

- 8 cartes personnages : l'Elfe lumineuse, le Crocoléon, la Fourmi marathonienne, l'arbre magique, Indiana Popins, le Pigeon voyageur, Lucette la sucette et le Géant Hapad.
- 8 cartes lieu : une grotte, un labyrinthe, une montagne, un port, un aéroport, un désert, une maison en pain d'épice et un marché.
- 8 cartes action : « Lancer un sort »,, « Fabriquer une machine à remonter le temps », « Reconstruire un port pour aller à… », « Décoder un mot de passe », « Suivre la piste… », « Affronter… », « Fabriquer un philtre d'amour », « Dévorer ».
- 8 cartes objet : un vieux grimoire, de la poudre de perlimpinpin, une bouteille de véritasérum, une scie musicale, une malle qui a beaucoup voyagé, un vieux tacot qui a fait plusieurs fois le tour du monde, 1 nappe magique et une toque de cuisinier.
- De 3 cartes Kewarra (cartes joker dans le jeu), 3 cartes fin, 3 cartes maîtres du jeu (carte de meneur) et 3 cartes « enfant » ou chaque Lutin ou chaque Louveteau peut se présenter, (photo, dessin, collage, etc.), et que vous pourrez accrocher sur le livre de bord de la Ronde ou du Cercle ou mettre dans le Traces d'Étoiles des Louveteaux.
- De cartes vierges permettant de créer de nouveaux personnages, lieux, objets ou actions.

A quoi donc peuvent servir ces cartes ?

Ce jeu de cartes peut être utilisé de plusieurs manières : soit au cours d'une activité de création de conte, une veillée par exemple (la règle du jeu vous est présentée par la suite), soit dans un grand jeu comme indice, feuille de route, partie de trésor, énigme ou encore au cours d'un temps calme par les enfants seuls. Mais vous pouvez aussi vous réapproprier les cartes pour les utiliser comme un support pour n'importe quelle activité, vous avez carte blanche…

Comment utiliser les cartes vierges ?

Les cartes proposées ne sont qu'une base de départ. A vous d'en créer d'autres en fonction du ou des contes que vous avez choisis. Vous pouvez y mettre des personnages, des décors, des objets pris en photos (enfants déguisés par exemple), des dessins, des collages, etc. Faîtes parler votre imagination !

Créer un conte avec le jeu de cartes Kewarra

Règle du jeu

Intro

Le jeu de cartes Kewarra est un jeu dans lequel les joueurs racontent une histoire en se servant de cartes représentant des éléments de contes. Chaque Lutin ou chaque Louveteau est un des conteurs.
Il va inventer une histoire en s'appuyant sur les éléments qui sont sur ses cartes (personnages, actions, décors, objets, etc.). Le but du jeu est de construire ensemble une histoire cohérente. Pour vous aider, vous trouverez ci-joint la structure traditionnelle d'un conte.

Principe du jeu

Le premier conteur pose une carte de son jeu sur la table et commence à raconter une histoire en utilisant l'élément qui figure sur sa carte. Par exemple : je commence le jeu, je pose la carte personnage CrocoLéon, dans mon histoire le (ou un des) personnage sera CrocoLéon. Si je pose une carte décor, mon histoire a lieu dans ce décor.

Le joueur dispose de 30 secondes à une minute pour commencer l'histoire. Passé ce temps, le joueur suivant pose une nouvelle carte et continue l'histoire en utilisant l'élément sur sa carte. Et ainsi de suite...
La suite de l'histoire doit évidemment rester cohérente avec l'histoire commencée par les joueurs précédents.

Un joueur a terminé quand il a posé toutes ses cartes en les incluant dans l'histoire. Le joueur qui détient la carte dénouement peut conclure l'histoire une fois que tous les autres joueurs ont posé toutes leurs cartes.

Les cartes

Il y a 6 types de cartes :

- → **Les cartes personnages :** les gens, les animaux, les créatures qui composent l'histoire (exemple : un ogre, un mille pattes, un prince charmant, un arbre qui parle, une machine endiablée, un savant fou, etc.).
- → **Les cartes lieu :** les endroits où les personnages vont se rendre ou se rencontrer (un jardin, une grotte, une forêt, une usine, un labyrinthe, sur l'Himalaya, etc.).
- → **Les cartes actions :** les événements que créent les personnages ou qui leur arrivent (exemple : j'ai la carte « Jeter un sort », j'ai le choix : soit c'est mon personnage qui jette le sort soit c'est lui qui le reçoit). Quelques exemples d'actions : ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants, partir à l'aventure, rencontrer quelqu'un, ouvrir une porte, trouver un objet, et.
- → **Les cartes objets :** les objets devront avoir une place importante dans l'histoire. Par exemple : une horloge, des cailloux, de la poussière d'étoiles, une épée, un parchemin, etc.
- → **Les cartes Kewarra** (carte Joker). Elles permettent de se tirer d'embarras en cas de manque d'inspiration. Elles remplacent la carte de son choix (action, décor, etc.) ; à l'exception de la carte dénouement.

- → **La carte dénouement :** elle laisse la charge à son heureux propriétaire de conclure l'histoire. Il faut veiller à ce que la conclusion soit cohérente avec le reste de l'histoire.
- → **Une carte maître du jeu :** ce sont des cartes réservées au maître du jeu (qui peut être un Lutin, un Louveteau ou un Responsable) qui les pose quant il en sent le besoin. Elles leur permet de s'immiscer dans l'histoire pour la recadrer, la résumer, lui donner un nouveau souffle, apporter une nouvelle idée, etc.

Règle du jeu

Distribution des cartes : chaque joueur reçoit un nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs (3 cartes minimum pour garantir une histoire étoffée et cartes maximum pour éviter une histoire trop compliquée).

On demande un volontaire pour commencer et un autre pour terminer l'histoire. Celui qui clôt le conte reçoit la carte dénouement.

Le maximum de joueurs conseillé est 6. Au-delà, on fera plusieurs équipes ou plusieurs jeux en même temps.

Rôle des Responsables

Le rôle du responsable dans le jeu est primordial.
Il est un joueur parmi les autres mais il est garant du bon fonctionnement du jeu. Il doit veiller à la cohérence de l'histoire, éviter qu'il y ait des dérapages, faire en sorte que chaque enfant prenne part à la création du conte, etc.
Pour cela il peut utiliser, sans en abuser, ses cartes Maître du jeu.

Créer une ambiance propice à la création

Pour donner envie aux enfants, faciliter leur participation à la création de l'histoire, il est important de créer un décorum dans lequel se déroulera l'activité (lieu calme, accueillant, confortable) et de faire participer les enfants à la création des cartes utilisées dans le jeu.

Garder une trace pour aller plus loin

Il peut être intéressant, avec les enfants, de garder une trace du conte inventé. Cette trace peut être l'enregistrement sonore du conte ou un responsable peut prendre note au fur et à mesure de l'histoire.
Le conte pourra ainsi être ré-exploité au cours d'une nouvelle activité : faire un livre avec le conte, un grand jeu, une pièce de théâtre, une comédie musicale sans oublier de l'envoyer à Arsène, Canaille et Loustic pour qu'il paraisse dans l'Equipée.

Le tarot des mille et un contes de F. Delbyses

1 - **Choisissez et décrivez un personnage qui sera le héros de votre histoire**
Ce personnage peut-être, par exemple : un prince, une princesse, un voyageur, un pauvre paysan, une jeune fille, un jeune garçon, un marin, un marchand, un petit garçon, une petite fille, un animal....

2 - **Imaginez ce qu'il désire ou ce qui lui manque pour être heureux**
Par exemple : le mariage ou l'amour, un talisman, un objet très précieux, un animal magique, la sagesse, un trésor, un remède, quelque chose qu'on lui a pris, quelqu'un qu'on a enlevé, un secret...

3 - **Racontez comment le héros reçoit des conseils ou des renseignements**
Par exemple par : une fée, un magicien, un vieux sage, un animal, un message mystérieux, un rêve, un vieux document, un parent...

4 - **Racontez comment il part à l'aventure**
Les modalités de départ du héros ne font pas l'objet d'un tableau de suggestions car elles dépendent largement des séquences 1 et 3, le héros peut aussi bien, selon les cas, partir au hasard, s'engager dans une forêt profonde, devenir soldat, marchand, matelot, se déguiser, aller vers le nord ou le sud, utiliser un cheval, un tapis volant, un astronef, etc. Ces détails sont laissés à l'imagination de l'auteur.

5 - **En chemin, le héros rencontre un ami**
Par exemple : une fée, un animal, un autre aventurier, un serviteur, quelqu'un à qui il rend service, un soldat, un prince, une jeune fille, un génie, un vieillard... Pour l'utilisation de ce tableau, comme pour les autres, on encouragera les enfants à s'en servir librement et à cumuler s'ils le désirent les éléments qui les intéressent, ainsi le héros peut-il rendre service à un animal, à un vieillard, qui est en réalité une fée qui le récompensera par la suite, le serviteur ou le compagnon d'aventure peuvent être un prince ou un génie ou des jeunes filles déguisées.

6 - **Imaginez les épreuves ou les obstacles que le héros doit rencontrer en chemin**
Par exemple : tâches impossibles ou surhumaines, mauvais sort et enchantement, animaux hostiles : monstres, obstacles naturels infranchissables, énigmes, combat, duel, luttes, brigands, voleurs, pirates, magiciens, méchantes fées, sorcières, maladies, souffrances.

7 - **Le héros parvient finalement au bout de son voyage. Décrivez ce lieu**
Par exemple : une île, un château, un palais, une planète, un pays, un royaume inconnu, une forêt, une grotte, un souterrain, un temple, une ville, une auberge, le sommet d'une montagne...

8 - **C'est là qu'habite l'adversaire du héros. Imaginez-le**
Par exemple : un méchant roi, une méchante reine, un grand bandit, un capitaine de voleurs, un monstre, le diable, un sorcier, un extraterrestre, un génie, un lutin, un savant fou, un géant, un nain, un rival...

9 - **Le héros est d'abord vaincu par son ennemi**
Il est par exemple : blessé, laissé pour mort, empoisonné, métamorphosé, victime d'un charme, réduit en esclavage, trompé, vaincu par un concours, chassé très loin, condamné à mort, exposé à un grand danger...

10 - **Racontez comment l'ami du héros l'aide**
Par exemple : en le guérissant, en le délivrant, en lui donnant une arme, en lui donnant un conseil, en le libérant d'un enchantement, en combattant à sa place, en trompant son ennemi, en lui donnant un objet magique, en lui apprenant un secret, en allant chercher de l'aide...

11 - **Racontez comment le héros affronte une deuxième fois son ennemi, cette fois victorieusement et s'empare de ce qu'il est venu chercher**
Cette séquence sera inventée librement, compte tenu de ce qui aura été imaginé aux étapes 2, 8, 9,10.

12 - **Le héros rentre chez lui, mais il est poursuivi en chemin par des alliés de son ennemi. Racontez ses dernières aventures**
Les alliés de son ennemi ou les derniers obstacles peuvent être par exemple : des frères ou des sœurs de son ennemi, des éléments contraires, des animaux, soldats ou poursuivants armés, monstres, obstacles naturels, êtres fantastiques, poursuivants disposant d'armes magiques ou secrètes, pièges, embuscades...

13 - **Fin de l'histoire à raconter librement**

Personnage

Elfe lumineuse

Très sensible, quand elle n'est pas contente, elle ne s'illumine pas !

Vêtement :

Porte une guirlande (type sapin de Noël) qui clignote.

Caractère :

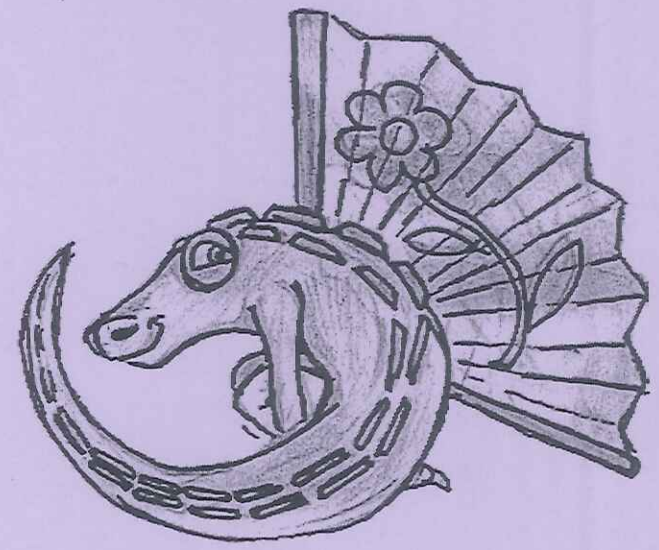
Commence toutes ses phrases par «Oh».

Pouvoir :

Est capable de se dédoubler à l'infini.

Personnage

Crocoléon



Mélange d'un crocodile et d'un caméléon

Vêtement :

Porte un grand éventail pour mieux se cacher.

Caractère :

Grand timide, a du mal à passer à l'action avant d'avoir réfléchi et étudié toutes les solutions envisagées.

Pouvoir :

Est capable de prendre la tête ou le corps du crocodile ou du caméléon à volonté. Est aussi capable de se fondre dans n'importe quel environnement et sous n'importe quelle forme.

Personnage

Arbre magique

Très enjoué, il réconforte
sous son grand feuillage

Vêtement :

Porte une écharpe pour se protéger des grands vents.

Caractère :

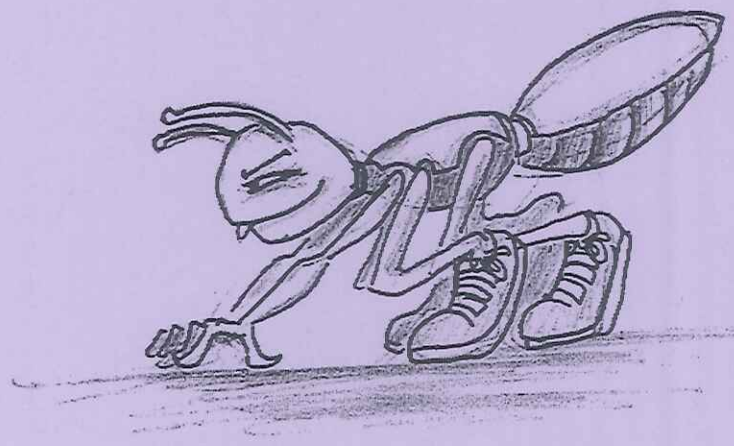
Est toujours content et raconte très souvent des blagues.

Pouvoir :

Parle plusieurs langues et peut lire dans les pensées des personnages et des objets.

Personnage

Fourmi marathonienne



Fait les 100 pas ! Toujours en activité avec une tendance à l'hyper activité

Vêtement :

Porte des baskets avec des lacets de couleurs vives lui permettant d'aller n'importe où.

Caractère :

Très sportive, se prépare pour les Jeux Olympiques.

Pouvoir :

Est capable de communiquer avec tout le monde et tous les objets.

Personnage

Indiana Popins

Elle a fait le tour du monde en moins de 80 jours en ayant apprivoisé les vents

Vêtement :

Porte un chapeau, un parapluie et un lasso lui permettant de dresser tous les animaux.

Caractère :

Très aventurière, n'a peur de rien sauf du «croondement» de la fourmi.

Pouvoir :

Dès qu'elle enlève ses chaussures, toutes les personnes autour s'endorment et les objets s'immobilisent.

Personnage

Pigeon voyageur

Les ailes représentent une carte du monde où il doit se rendre

Vêtement :

Porte un bracelet fait d'une multitude de timbres, preuve de tous ses déplacements.

Caractère :

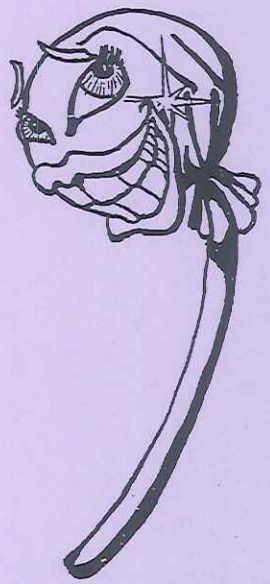
Utilise de nombreuses onomatopées collectionnées lors de ses excursions.

Pouvoir :

Ses ailes puissantes lui permettent de transporter un groupe de 6 sur plusieurs milliers, millions de kilomètres et même dans d'autres mondes.

Personnage

Lucette la sucette



C'est une teigne sous des abords alléchants

Vêtement :

Porte une robe-emballage fluo.

Caractère :

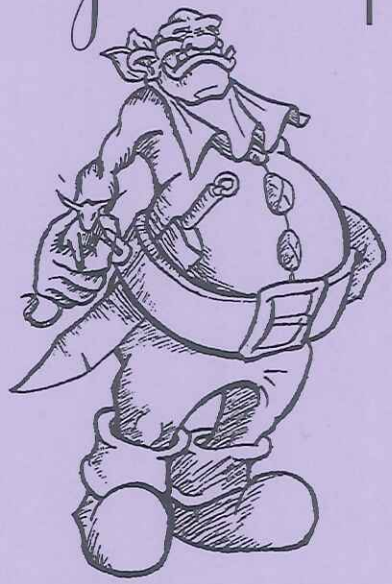
Enjoleuse et capricieuse.

Pouvoir :

Mord la langue ou fait exploser la rate de ceux qui ont fait l'erreur de la mettre en bouche.

Personnage

Le Géant Hapad



Sous ses airs terrifiants se cache un cœur d'or

Vêtement :

Porte une grosse ceinture qui empêche son estomac d'exploser. Son couteau lui permet de trancher les matériaux les plus résistants.

Caractère :

Râleur mais bon cœur.

Pouvoir :

Ses bottes magiques lui permettent de marcher «hapad géant». Lorsqu'il enlève ses bottes, deux énormes cloques sur ses gros doigts de pied font office de lanterne.

Lieu

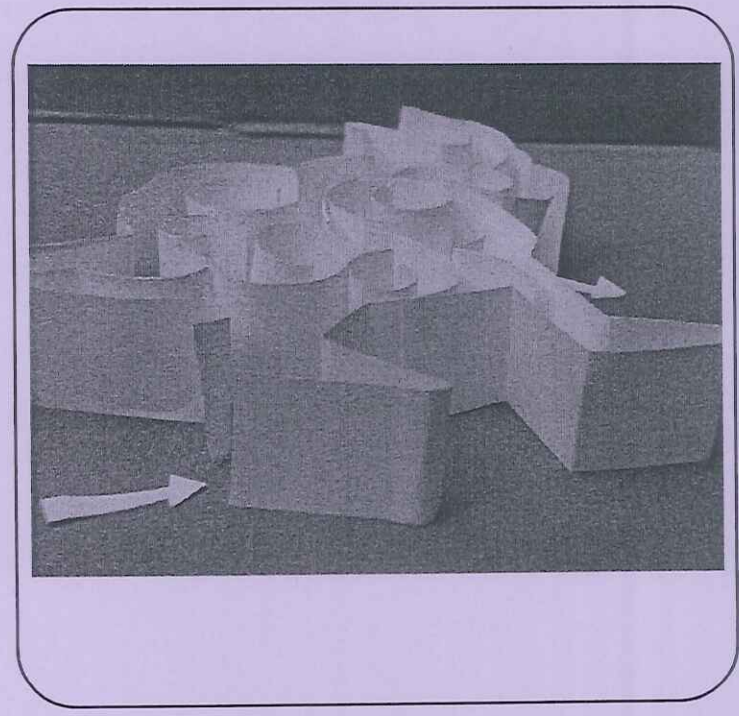
Grotte

Dans une caverne on peut trouver :

Une vieille torche, des ossements de dinosaures, des peintures rupestres, et pourquoi pas un trésor !

Lieu

Labyrinthe

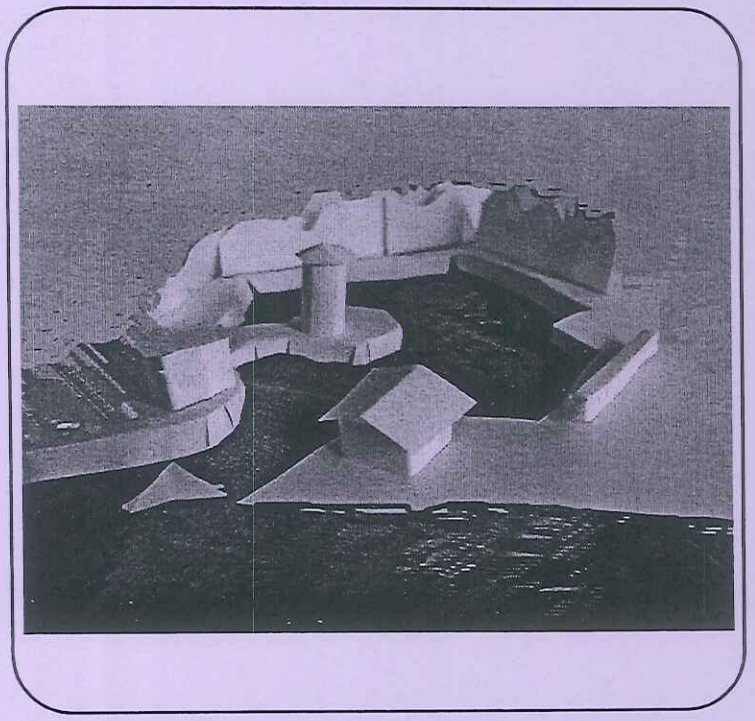


Dans un labyrinthe on peut trouver :

Une bête bizarre qui s'est perdue il ya plus de cent ans et qui cherche toujours la sortie, des cailloux laissés par un petit malin qui a retrouvé son chemin, une échelle qui permet de voir par dessus le labyrinthe ou tout simplement une fausse carte qui indique où est la sortie ...

Lieu

Port

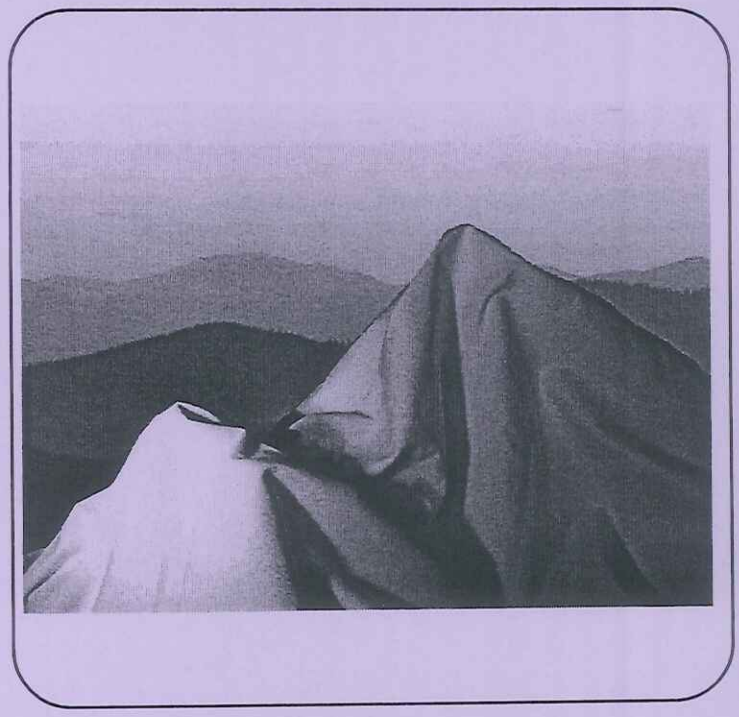


Dans un port on peut trouver :

Des traces de mazout, des détritus, des poissons morts mais aussi des bateaux grands et petits, des mouettes,...

Lieu

Montagne



Sur une montagne on peut trouver :

Des arbres, des glaciers, un téléphérique, de la cendre, des marmottes... et pourquoi pas le Yéti !!!

Lieu

Aéroport

Dans un aéroport, on peut trouver :

Des personnes du monde entier, des moustiques embarqués par erreur, des bagages égarés, un camion de pompier ...

Lieu

Désert

Dans le désert, on peut trouver :

Le Petit Prince, une caravane, un fennec, des mirages, un marchand de sable ... et pourquoi pas une lampe magique

Lieu

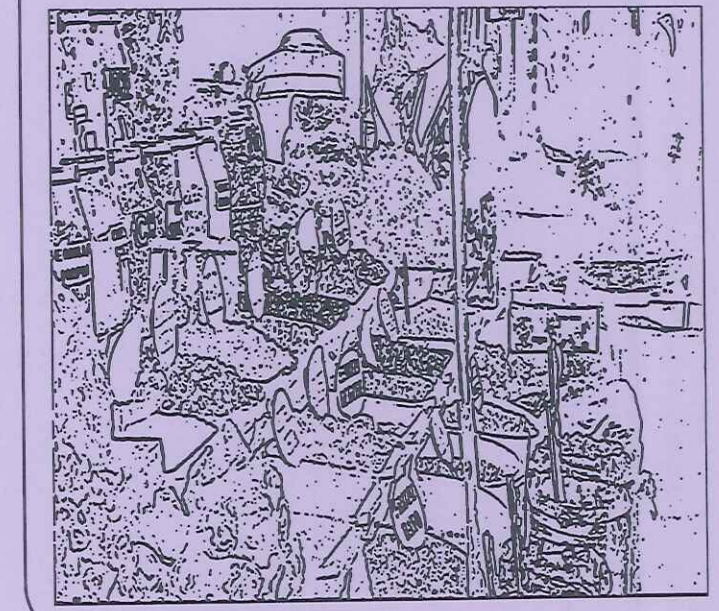
Maison en pain d'épice

Dans une maison en pain d'épice on peut trouver :

Un lit douillet en chamallow, une sorcière avec les dents gâtées, une soupe à la grimace, de la musique pétillante...

Lieu

Un marché



Dans un marché on peut trouver :

Des étals de toutes les couleurs, des vendeurs ambulants, des charmeurs de serpents, des épices des quatre coins du monde, des produits de la ferme, des ingrédients pour potion, des formules magiques, des bocaux de cornichons...

Action

Lancer un sort

Tu peux lancer un sort sur un être humain,

un animal ou un objet pour le transformer.

Action

Fabriquer une machine à remonter le temps

Avec cette machine tu peux voyager

à travers les différentes époques.

Action

Reconstruire un pont pour aller à....

Avec cette carte tu peux retourner dans les lieux que tu préfères.

Action

Décoder un mot de passe

Cette carte te permet d'accéder à des lieux interdits et de recevoir des messages.

Action

Suivre la piste de ...

Cette carte te permet de partir à la recherche d'un être humain, d'un animal ou d'un objet.

Action

Affronter ...

Avec cette carte, tu peux t'opposer à un être humain, un animal ou un objet.

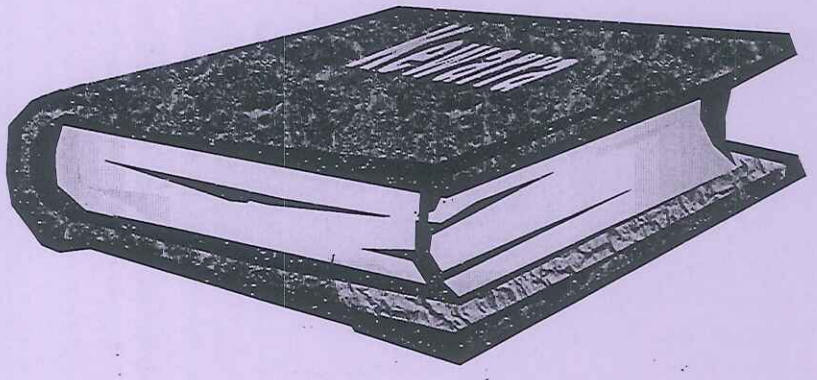
Action

Favriquer un filtre d'amour

Action

Dévorer

Objet



Un vieux grimoire

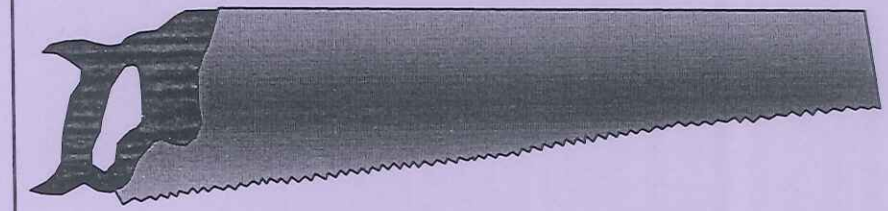
Objet

Poudre de Perlimpinpin

Objet

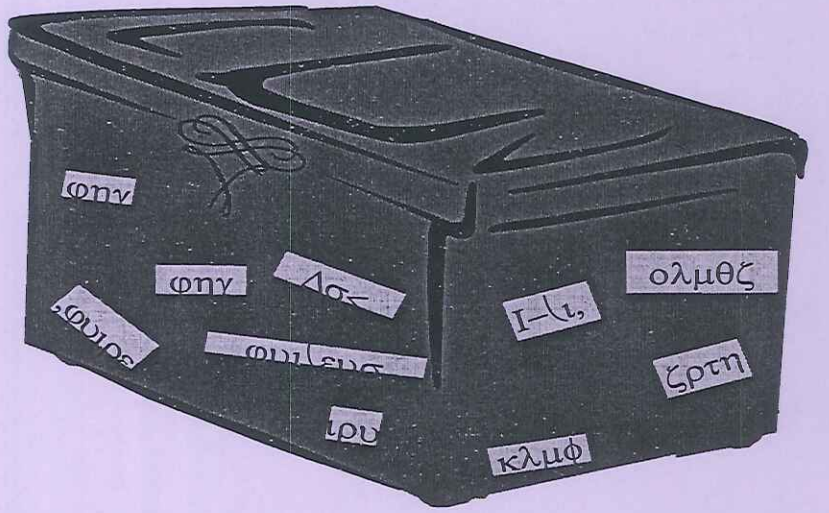
Une bouteille

Objet



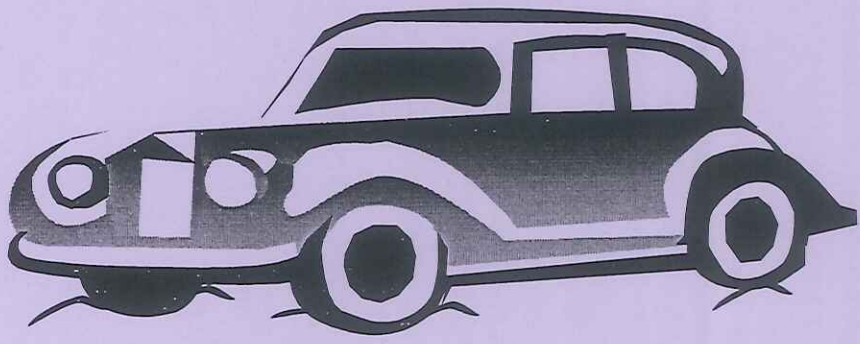
Une scie permettant de couper du bois mais aussi jouant de la musique.

Objet



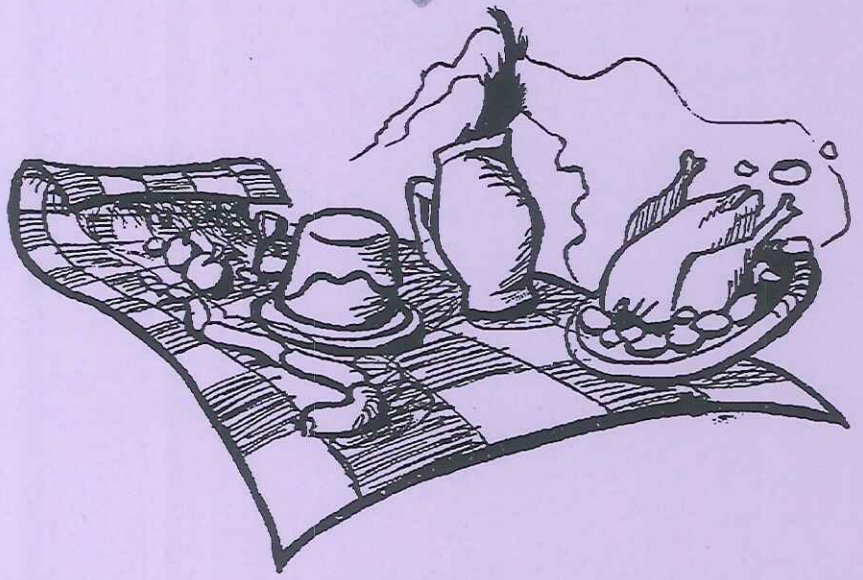
Une malle qui a beaucoup voyagé

Objet



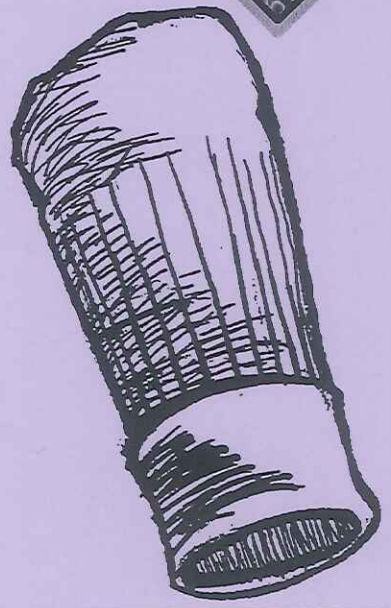
Un vieux tacot qui a fait plusieurs fois le tour du monde

Objet



La nappe magique qui se couvre de victuailles lorsqu'on l'étale

Objet



La toque de cuisine qui transforme en Grand Chef celui ou celle qui la coiffe

Dénouement

Ne rajoute pas de personnage.
Il s'agit de finir l'histoire
avec tout ce que tu as déjà entendu.

Carte fin !

Kangourou

Joker !

Dénouement

Ne rajoute pas de personnage.
Il s'agit de finir l'histoire
avec tout ce que tu as déjà entendu.

Carte fin !

Kangourou

Joker !

Dénouement

Ne rajoute pas de personnage.
Il s'agit de finir l'histoire
avec tout ce que tu as déjà entendu.

Carte fin !

Kangourou

Joker !

Maître du jeu

Avec cette carte tu peux intervenir à ta guise afin que ton histoire reste cohérente

Carte du meneur !

Carte Enfant

Nom de l'enfant

Maître du jeu

Avec cette carte tu peux intervenir
à ta guise afin que ton histoire
reste cohérente

Carte du meneur !

Carte Enfant

Nom de l'enfant

Maître du jeu

Avec cette carte tu peux intervenir à ta guise afin que ton histoire reste cohérente

Carte du meneur !

Carte Enfant

Nom de l'enfant

Maître du jeu

Avec cette carte tu peux intervenir
à ta guise afin que ton histoire
reste cohérente

Carte du meneur !

Carte Enfant

Nom de l'enfant

Personnage

Lieu

Personnage

Lieu

Action

Objet

Action

Objet