

# Cartes à conter

Imprimer sur du carton et découper les cartes des pages suivantes, si besoin, les plastifier.

**Principe du jeu :** on prend une (ou plusieurs) carte et à partir de l'image indiquée, on invente une histoire.

Chaque joueur, à tour de rôle, prend une carte et poursuit l'histoire commencée par le joueur précédent.

Dans chaque "famille", on trouvera trois cartes "vierges" pour compléter le jeu à sa convenance.

Voir aussi, sur le même principe, les "dés à conter" sur "[La maternelle de Moustache](http://lamaternelledemoustache.net/)"



## Personnages

1. Un garçon
2. Une fille
3. Un roi
4. Une reine
5. Un homme
6. Une femme

## Lieux

1. Une forêt
2. Une maison
3. Une île
4. Un château
5. Une grotte
6. Un village

## Actions

1. Rêver
2. Voyager
3. Rencontrer
4. Aimer
5. Transformer
6. Prendre

## Personnages magiques

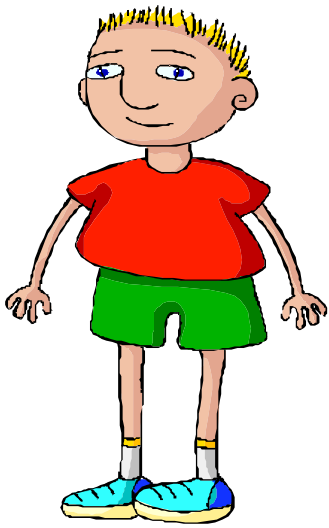
1. Une sorcière
2. Un monstre
3. Une fée
4. Un magicien
5. Un lutin
6. Un ogre

## Objets

1. Une clé
2. Un trésor
3. Un livre
4. Une boîte
5. Une baguette magique
6. Un chaudron

## Animaux

1. Un dragon
2. Un loup
3. Un oiseau
4. Une licorne
5. Une souris
6. Une grenouille



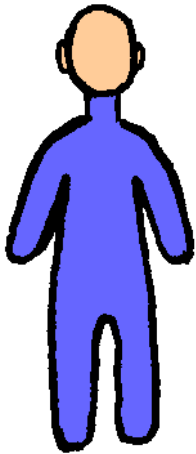
Un garçon



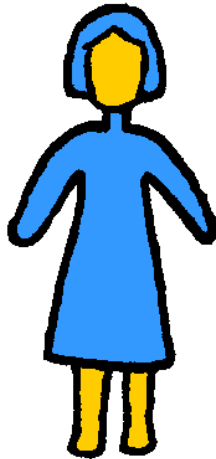
Une reine



Un roi



Un homme



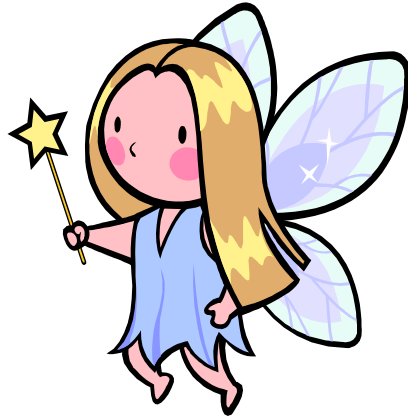
Une femme



Une fille



Une sorcière



Une fée



Un magicien



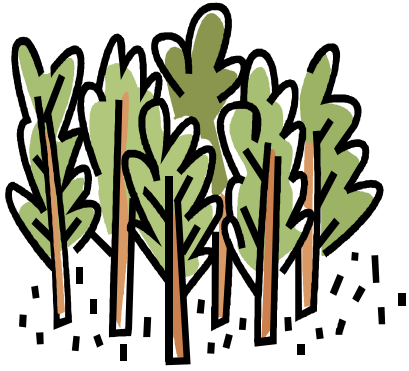
Un lutin



Un monstre



Un ogre



Une forêt



Une maison



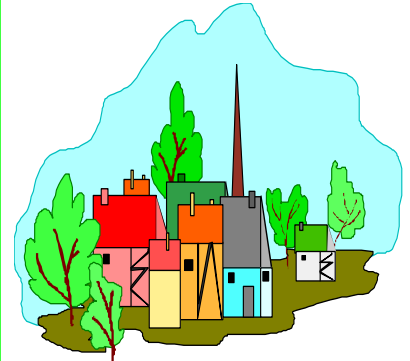
Une île



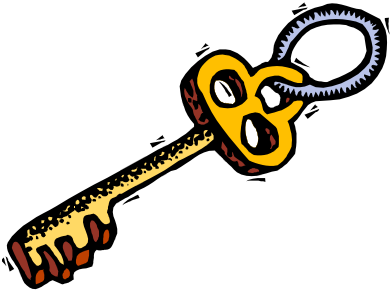
Un château



Une grotte



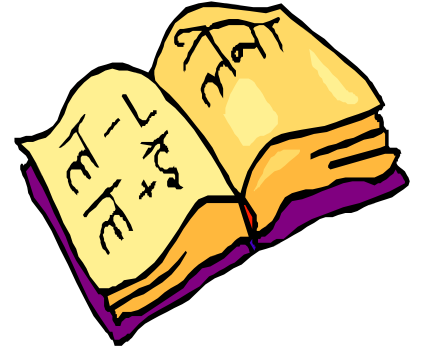
Un village



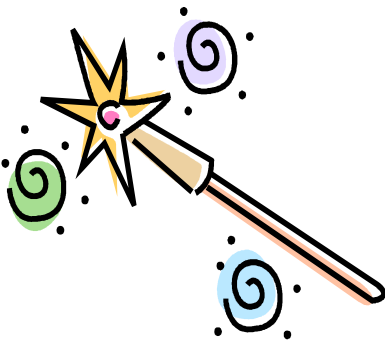
Une clé



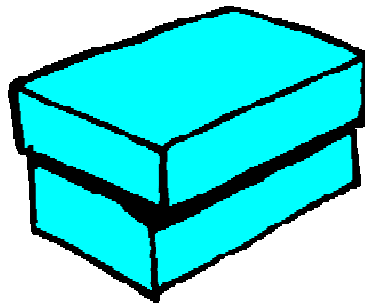
Un trésor



Un livre



Une baguette  
magique



Une boîte



Un chaudron



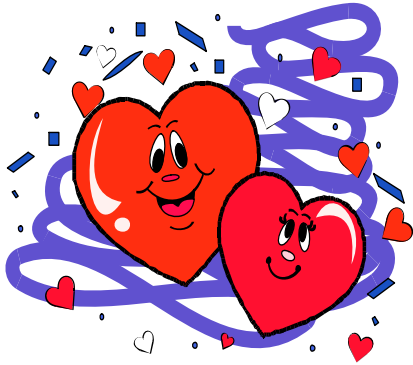
Rêver



Voyager



Rencontrer



Aimer



Transformer



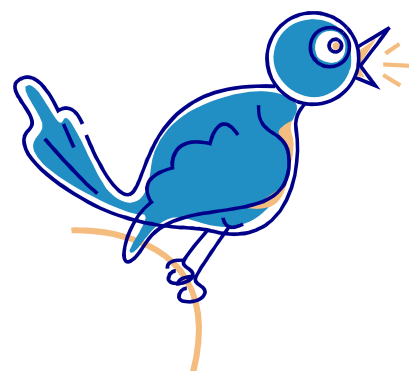
Prendre



Un dragon



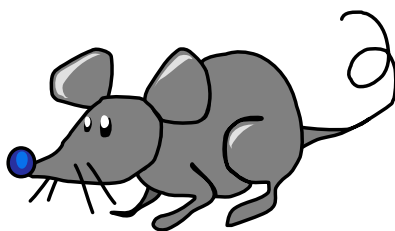
Un loup



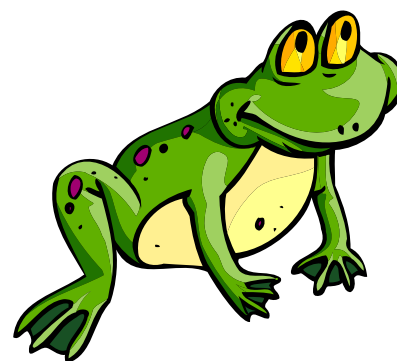
Un oiseau



Une licorne



Une souris



Une grenouille