



**Activité express**  
**6-8 ans**  
**15 minutes**

## Pige dans le lac hanté

---

### Description

Voici une nouvelle variante de ce jeu de cartes indémodable!

### Nombre d'enfants

2 à 4

### Endroit

À l'intérieur

### Objectifs

- Stratégie
- Concentration

### Matériel

- Paquet de cartes à jouer (52 cartes)
- Papier de soie
- Gomme
- Marqueur

### Préparation

- Découpez la forme d'un fantôme dans le papier de soie, puis ajoutez-y deux yeux et une bouche.
- Pigez au hasard une carte du paquet. Collez le fantôme sur la carte, puis replacez-la dans le paquet. Il s'agira de la carte hantée. Changez la carte hantée à chaque partie.

## Animation

1. Brassez les cartes, puis distribuez-en 5 à chaque enfant. Mettez les autres cartes au centre, face cachée.
2. Le premier enfant à jouer demande à la personne de son choix si celle-ci a une carte identique à une des siennes. Par exemple : « As-tu un 6? »
3. Si la personne a une ou plusieurs cartes 6, elle doit toutes les lui remettre. Le premier enfant continue à demander des cartes jusqu'à ce que l'autre n'ait plus de carte à lui donner et lui réponde : « Pige dans le lac hanté! »
4. Le premier enfant pige une carte dans la pile centrale et la met dans son jeu.
5. On passe au prochain enfant, qui demande une carte à une autre personne de son choix.
6. Lorsqu'un enfant réussit à ramasser 4 cartes identiques (par exemple : 6 de cœur, 6 de carreau, 6 de trèfle et 6 de pique), il les dépose face contre table.
  - Si un enfant a la carte hantée dans son jeu, il ne peut pas mettre 4 cartes identiques sur la table. Il doit d'abord se débarrasser de la carte hantée, ou terminer la séquence de la carte hantée, avant de pouvoir placer ses 4 cartes identiques sur la table à son prochain tour.
7. Le but du jeu est d'amasser le plus de paquets de 4 cartes possible.

## Conseils pour l'accessibilité

- Lisez et imprimez les instructions.
- Utilisez des grandes cartes à jouer ou des cartes texturées.
- Adaptez l'activité pour qu'elle soit réalisée en équipe : les enfants peuvent pointer, donner des instructions à leurs coéquipiers, etc.

## Suggestions de livres

- *La chose dans l'étang*, Carole Tremblay
- *Cette maison est hantée*, Oliver Jeffers
- *Tombés dans... la frousse!*, Julie Rivard

## Image

