

Le Musée des Enfants  
Het Kindermuseum

The

4 in  
One!

Card  
game

NL



**1**

## De zotte pot

---

De zotte pot is een knutsgek kaartspel voor de gehele familie! In de zotte pot worden je reflexen uitgedaagd. Je moet zo snel mogelijk op de hete theepot slaan bij een kleurmatch!

**2**

## Arendsoog

---

Tijdens dit spel moet je elkaar constant in de gaten blijven houden. Verzamel vier kaarten van dezelfde categorie. Let erop dat niemand je voor is!

# ONTDEK !

# DE KAARTSPELEN

**3**

## Babbelkousen

---

Met al deze verschillende afbeeldingen, wordt een verhaal vertellen nog leuker! Laat je fantasie de vrije loop en creëer de meest inspirerende verhalen.

**4**

## Vertel me je verhaal

---

Aan de hand van de afbeeldingen kun je gesprekken voeren die verschillende facetten van jouw persoonlijkheid en die van de andere spelers zullen tonen.

# DE ZOTTE POT

Een knotsgek spel voor snelle spelers

Aantal spelers: 2-6  
Duur: 20min

Leeftijd: 6+  
Inhoud: 56 kaarten

## SPELVOORBEREIDING

Haal de theepotkaart (rood kader) uit het spel en leg deze in het midden van de tafel. De overige kaarten worden verdeeld onder de spelers. Leg jouw stapel gesloten voor je neer (kindermuseumlogo naar boven). Let op, het kan voorkomen dat sommige spelers meer kaarten hebben.



## SPELVERLOOP

1. De persoon met de warmste handen, die net zo gloeiend heet zijn als de zotte theepot, start het spel.
2. Alle spelers leggen beide handen plat op tafel, op gelijke afstand van de theepot.
3. Elke speler draait om de beurt een kaart om. Draai de kaart zo om dat iedereen deze op hetzelfde moment te zien krijgt en leg de kaart open voor je stapel neer.

4. Kleurmatch! Zijn er twee spelers met een kaart van hetzelfde kleurkader, dan slaan deze zo snel mogelijk op de theepotkaart! De speler die het snelst is, krijgt de gespeelde kaarten van zijn tegenstander. En legt deze samen met zijn eigen gespeelde kaarten terug onder zijn gesloten stapel.

### SPECIALE KAARTEN

- Object-kaart met rood kader : Indien er twee rode kaarten open op tafel liggen, slaan de spelers zo snel mogelijk op elkaars rode kaart, dus niet op de theepot! De persoon die het snelste is krijgt de stapel die onder de theepot ligt.
- Vijand-kaart met grijs kader: Indien er twee of meerdere grijze kaarten open op tafel liggen wordt er niet geslagen.

### ! LET OP !

- Als een speler een fout maakt verliest de speler al zijn gespeelde kaarten en worden deze onder de theepot gelegd.
- Mogelijke fouten zijn: slaan op een verkeerd moment, op de verkeerde kaart of bij een grijze kleurmatch.

### EINDE VAN HET SPEL

De supersnelle speler die alle speelkaarten bezit, wint het spel !



# ARENDSOOG

Een spel voor zeer alerte verzamelaars

Aantal spelers: 3-6

Duur: 20min

Leeftijd: 6+

Inhoud: 28 kaarten

+ 5 vijand-kaarten

(grijze kleurkader)

## SPELVOORBEREIDING

Leg de grijze kaarten apart, dit zijn de strafpunten. Verzamel van elk ander kleurkader 4 speelkaarten. Deze 7 kwartetten worden samengevoegd en erg goed geschud. De kaarten worden daarna verdeeld onder de spelers. Let op, het kan dat sommige spelers meer kaarten hebben.

## SPELVERLOOP

**1.** Iedere speler kiest voor zichzelf, aan de hand van zijn kaarten, welk(e) kwartet(ten) hij gaat verzamelen.

**2.** Elke speler kiest nu één kaart die hij wilt kwijtspelen en legt deze gesloten voor hem op tafel. Deze kaart wordt gelijktijdig met de andere spelers doorgeschoven naar de speler links van hem.

**3.** Voeg deze nieuwe kaart aan de andere kaarten in je hand toe en herhaal stap 2. Dit herhaalt zich totdat iemand een kwartet heeft verzameld.



4. Als een speler een kwartet heeft verzameld, moet hij deze zo stiekem mogelijk op tafel leggen.

5. Als de andere spelers dit opmerken leggen zij ook direct hun kaarten zo stiekem mogelijk voor zich op tafel. Zijn doen dit ook als ze nog geen kwartet hebben verzameld. De speler die als laatste nog al zijn kaarten in handen heeft, verliest deze ronde. De verliezer krijgt een grijze kaart en legt deze open voor zich neer.

6. Een nieuwe ronde start. Alle speelkaarten worden opnieuw goed geschud en uitgedeeld.

### TIP :

Je hoeft niet meteen je kwartet neer te leggen. Wacht op een moment waarop je ongezien je kaarten voor je kan leggen.

## EINDE VAN HET SPEL

De speler die het minste aantal grijze kaarten heeft gekregen, wint het spel!

De spelers bedenken een leuke en haalbare (sport) oefening om de verliezer(s) meer alert te maken voor tijdens het volgende potje. Voorbeelden: 5x sit-ups, 5x pompen, 10x springen, 5x squats, ...



# BABELKOUSEN

Een spel vol spannende verhalen

Vanaf één speler    Leeftijd: +5    Inhoud: 56 kaarten

## SPELVOORBEREIDING

Sorteer alle kaarten per kleur. Elke kleur illustreert een deel van het verhaal.

### GROEN

De plaats van het gebeuren

### ROZE

De familie van de held

### LICHTBLAUW

De held (hoofdpersonage)

### BLAUW

Het doel van de zoektocht (wat de held wenst)

### PAARS

De vriend die de held komt helpen

### ROOD

Het verloren voorwerp of het voorwerp dat de vriend aan de held geeft

### GRIJS

De vijand van de held

### GEEL

Einde van het verhaal

## 1. HET KLASSIEKE SPEL

Om een klassiek verhaal te vertellen, zoals in ons museum, kunt u een verhalenboek downloaden waarop u uw kaarten kunt plaatsen. Scan de Qr-code of ga naar de website : [kindermuseum.be](http://kindermuseum.be) Download de afbeelding en druk deze af op een A3.



## 2. DE SPELVARIANT

- Kies van elk kleurkader één kaart. Leg de kaarten gesloten en in juiste volgorde op tafel, zoals in de spelvoorbereiding is aangegeven.

- Speler 1 draait de eerste kaart om en vertelt een deel van het verhaal aan de hand van de afbeelding.

Hierna draait speler 2 de volgende kaart om en gaat vanuit de nieuwe afbeelding verder met het verhaal, enz.

## 3. DE VERRASSING

- Sorteert de speelkaarten per kleur en leg deze in gesloten stapeltjes op tafel.

- Kies het 'magische getal' tussen 1 en 6.

- Elke speler neemt op zijn beurt de speelkaart met het 'magische getal' van één van de stapeltjes.

- Deze kaarten worden gesloten naast elkaar gelegd en één voor één omgedraaid tijdens de vertelling.

## 4. DE SNELLE

- Alle kaarten worden goed door elkaar geschud.

- De eerste speler trekt de bovenste kaart van de stapel. Aan de hand van deze afbeelding begint de speler het verhaal te vertellen.

- Na 15 seconden pakt de persoon links van de verteller een nieuwe kaart van de stapel en gaat verder met het verhaal

- Enzovoorts...

## EXTRA UITDAGING

Tijdens het improviseren ga je spontaan te werk. Denk niet te lang na, want lange stiltes of «Euhm» zeggen is niet toegestaan. Gebeurt dit toch, dan ben je af. De persoon die het langst in het spel blijft en zonder moeite kan blijven improviseren, wint.

## 5. DE INVENTIEVE

Laat je fantasie geheel de vrije loop en verzin nog andere leuke manieren van vertellen.



# VERTEL ME JE VERHAAL

Met dit spel leer je jezelf en anderen beter kennen.

Vanaf één speler

Leeftijd: 8+

Inhoud: 56 kaarten

In dit spel leer je jezelf, een andere persoon of een groep beter kennen. Gebruik de kaarten om je verhaal te vertellen en interpreteer de plaatjes aan de hand van je antwoord. Het «spel» gaat niet over verliezen of winnen, maar over het creëren van open gesprekken en momenten van reflectie.

## SPELVOORBEREIDING

- Leg alle kaarten open op tafel. (Je kan er voor kiezen om met een eigen selectie van kaarten te werken)
- Kies een spelleider. Die zal tijdens het spel de vragen stellen en het gesprek leiden. De spelleider mag ook meespelen en dus zijn eigen vragen beantwoorden.





## SPELVERLOOP

- Hiernaast vind je meerdere voorbeeldvragen die de spelleider kan stellen. Hij mag ze ook gebruiken als inspiratie voor het bedenken van nieuwe vragen.
- Bij elke gestelde vraag, krijgen de spelers even de tijd om een kaart uit te kiezen die voor hun de vraag beantwoord. Zij lichten deze keuze toe.

## VOORBEELDVRAGEN

- Op welke plek voel jij je het best?
- Waar voel jij je onveilig?
- Welk personage zou je graag willen zijn?
- Van welk personage ben je bang?
- Wie zou je uitnodigen voor je feestje?
- Op wie lijkt jouw familie het meest?
- Wat zou je meenemen op reis?
- Waar zou je graag wonen?
- Met wie wil je graag vrienden worden?
- Hoe ziet volgens jou de hemel eruit?
- Wat maakt je blij?
- Waar zou je het liefst willen zijn als je boos bent?
- Hoe ziet jouw verdriet eruit?
- Op welk personage lijkt jij het meest?
- Hoe zou de wereld er moeten uitzien?
- Enzovoort...

## SPELVARIANTEN

### WIE IS DE ANDER?

Hiernaast vind je een aantal voorbeeldvragen terug die de spelleider kan stellen tijdens het spel.

Hij mag ze ook gebruiken als inspiratie voor het bedenken van nieuwe vragen. Nu zullen de spelers steeds een kaart moeten kiezen die iets vertelt over iemand anders.

Bij elke vraag krijgen de spelers even de tijd om een kaart te kiezen die de vraag beantwoordt.

Zij lichten deze keuze toe.

Je kan vooraf duidelijk maken voor wie je de kaart uitkiest. Of je laat de andere spelers raden over wie de gekozen kaart zou kunnen gaan en waarom.

## VOORBEELDVRAGEN

- Op welk personage lijkt je medespeler het meest?
- Wat wens je je medespeler toe?
- Wat is de beste eigenschap van je medespeler?
- Wat is de mooiste herinnering die je met je medespeler deelt?
- Welk voorwerp zou je medespeler vooruit kunnen helpen?
- Enzovoort...



## WIE ZIJN WIJ?

Hiernaast vind je vragen terug die de spelleider kan gebruiken. Nu zullen de spelers een kaart moeten kiezen die iets vertelt over de groep of het team. Bij elke vraag krijgen de spelers even de tijd om een kaart te kiezen met een illustratie die voor hun de vraag beantwoord. Zij lichten deze keuze toe.




## VOORBEELDVRAGEN

- Welke afbeelding representeert de sfeer van de groep?
- Wat is de kracht van deze groep?
- Hoe zie je jezelf binnen de groep?
- Wie zou je graag willen zijn binnen de groep?
- Wat waardeer je aan deze groep?
- Wat mis je binnen de groep?
- Welk obstakel staat de groep in de weg?
- Enzovoort...

Een creatief en ludiek spel van Het Kindermuseum

Illustraties : Alice Coune et Gaëlle Samyn

 [www.museedesenfants.be](http://www.museedesenfants.be)

© Le Musée des Enfants asbl - Het Kindermuseum vzw



Le Musée des Enfants  
Het Kindermuseum

## QUESTIONS TYPES

- Quelle image représente l'état d'esprit du groupe ?
- Quelle est la force de ce groupe ?
- Qui aimez-vous être au sein du groupe ?
- Comment vous voyez-vous au sein du groupe ?
- Qui aimez-vous apprécier dans ce groupe ?
- Qu'est-ce que vous appréciez dans ce groupe ?
- Qu'est-ce qui vous manque dans ce groupe ? Quel est l'obstacle qui se dresse sur le chemin du groupe ?
- Et ainsi de suite...

## QUI EST L'AUTRE ?

- Les participants doivent maintenant choisir une carte qui raconte quelque chose sur l'équipe.
- Pour chaque question, les participants ont un moment pour choisir une carte avec une illustration qui répond à la question pour eux.
- Ils expliquent leur choix.



Un jeu original du Musée des Enfants

Illustrations: Alice Coune et Gaille Samyn

[www.museedesenfants.be](http://www.museedesenfants.be)

© Le Musée des Enfants asbl - Het Kindermuseum vzw

Le Musée des Enfants  
Het Kindermuseum



## QUESTIONS TYPES

À quel personnage votre coéquipier ressemble-t-il le plus ?  
Que souhaitez-vous à votre coéquipier ?  
Quelle est la meilleure caractéristique de votre coéquipier ?  
Quel est le meilleur souvenir que vous partagez avec votre coéquipier ?  
Quel objet pourrait aider votre camarade à progresser ?  
Et ainsi de suite...



## QUI EST L'AUTRE?

## VARIANTES

- Tu trouveras ci-dessous des questions à l'intention du meneur de jeu. Les joueurs doivent maintenant choisir une carte qui parle de quelqu'un d'autre.
- Pour chaque question, les joueurs ont un moment pour choisir une carte avec une illustration qui répond à la question pour un autre joueur.
- Ils expliquent leur choix.
- Tu peux dévoiler à l'avance pour qui tu choisis la carte ou tu peux aussi laisser les autres participants deviner après coup de qui il s'agit.

## QUESTIONS TYPES

Dans quel endroit vous sentez-vous le mieux ?  
Où vous sentez-vous en danger ?  
Quel personnage aimez-vous être ?  
De quel personnage avez-vous peur ?  
Qui inviteriez-vous à votre fête ?  
À qui ressemble le plus votre famille ?  
Que prendriez-vous avec vous en voyage ?  
Où aimeriez-vous vivre ?  
Avec qui aimeriez-vous vous lier d'amitié ?  
À quoi ressemble le paradis, selon vous ?  
Qu'est-ce qui vous rend heureux ?  
Où aimeriez-vous être lorsque vous êtes en colère ?  
À quoi ressemble votre tristesse ?  
À quel personnage ressembleriez-vous le plus ?  
À quoi devrait ressembler le monde ?  
Et ainsi de suite...

## DÉROULEMENT

- Tu trouveras plusieurs exemples de questions pour le meneur de jeu. Il peut les utiliser ou s'en inspirer pour en créer de nouvelles.
- Pour chaque question, les joueurs ont un moment pour choisir une carte dont l'image correspond le mieux à leur réponse. Ils expliquent leur choix.



# RACONTE-MOI TON HISTOIRE

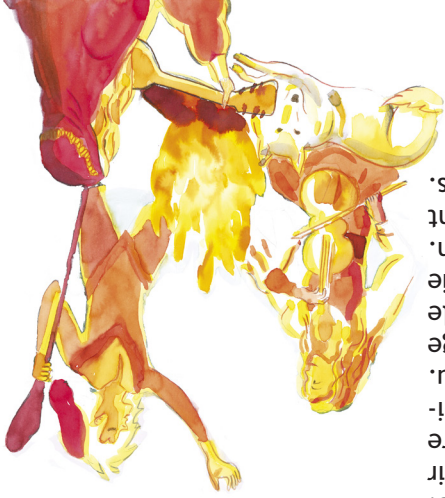
Ce jeu vous permet de mieux vous connaître et d'en apprendre plus sur les autres

À partir d'un joueur    Âge : 8+    contenu : 56 cartes

Dans ce jeu, apprends à mieux connaître une autre personne, un groupe ou toi-même. Raconte-toi, grâce aux cartes et interprète les images en fonction de ta réponse. Le « jeu » consiste à créer des conversations ouvertes et de précieux moments de réflexion.

## PRÉPARATION

Place toutes les cartes face visible sur la table. (tu peux également choisir de travailler avec ta propre sélection de cartes). Choisissez un meneur de jeu. Cette personne interroge chaque joueur ou le groupe pendant la partie et dirige la conversation. Il peut répondre également à ses propres questions.





## 2. LA VARIANTE DU JEU

Choisis une carte de chaque couleur. Ces cartes sont placées dans l'ordre indiqué dans la préparation

du jeu.

- Place les cartes face cachée. Les cartes sont retournées une à une.

Le joueur qui retourne une carte raconte une partie de l'histoire en se basant sur l'image.

- Ensuite, un autre joueur retourne la carte suivante et poursuit l'histoire à partir de la nouvelle image, et ainsi de suite.

## 3. LA SURPRISE

- Trie les cartes par couleur et fais une pile de chaque couleur face cachée.

Choisis un chiffre entre 1 et 6. Celui-ci devient le « chiffre magique ».

Pour le 3 par exemple : chaque joueur prend à son tour la troisième carte de l'une des piles.

- Ces cartes sont placées côte à côte et retournées une à une pendant la narration.

## 4. LA RAPIDE

- Toutes les cartes sont bien mélangées.

La première personne du cercle à jouer tire la carte supérieure de la pile.

À partir de cette carte, elle commence une histoire.

- Au bout de 15 secondes, la personne située à la droite du conteur tire une nouvelle carte de la pile et poursuit l'histoire en incorporant la nouvelle carte.

- Et ainsi de suite...

## DÉFI SUPPLÉMENTAIRE :

En improvisant, agis spontanément et laisse libre cours à ton imagination. Ne réfléchis pas trop longtemps, car les longs silences et les « Heum » ne sont pas autorisés. Si cela se produit, tu es éliminé pour cette manche.

La personne qui reste le plus longtemps dans le jeu et qui peut continuer à improviser sans effort gagne.

## 5. L'INVENTIVE

Laisse libre cours à ton imagination et invente toi-même d'autres manières de raconter des histoires.

# IL ÉTAIT UNE FOIS...

Un jeu riche en histoires passionnantes

À partir d'un joueur    Âge : 5+    Contenu : 56 cartes

## PRÉPARATION

Trie toutes les cartes par couleur. Chaque couleur illustre une partie de l'histoire.

### VERT

Les lieux de l'histoire/récit.

### ROSE

La famille du héros.

### BLEU CLAIR

Le héros/ héroïne

(personnage principal).

### BLEU

La recherche

(Ce que souhaite le héros)

### VIOLET

L'ami qui vient aider le

héros.

### ROUGE

L'objet que l'ami donne au

héros, ou l'objet perdu

(à retrouver).

### GRIS

L'ennemi du héros

### JAUUNE

La fin de l'histoire



**1. LE JEU CLASSIQUE**  
Pour raconter un conte classique, comme au musée, tu peux télécharger un livre de contes sur lequel tu pourras déposer tes cartes, sur le site web : [www.museedesenfants.be](http://www.museedesenfants.be) ou en scannant le QR code. Imprime-le, c'est un outil pratique pour illustrer ton récit. Il n'est pas indispensable pour jouer aux variantes du jeu...

## FIN DU JEU

Le joueur qui possède le moins de cartes grises gagne la partie. Les joueurs imaginent un gage (sportif) amusant et réalisable pour rendre le perdant plus alerte. Exemples : 5x abdos, 5x pompes, 10x jumping jacks, 5x squats, ...



**4.** Lorsqu'un joueur a réussi à poser sur la table le plus discrètement possible.

**5.** Lorsque les autres joueurs s'en aperçoivent, ils posent (immédiatement) leurs cartes sur la table devant eux, le plus discrètement possible.

Même s'ils n'ont pas encore formé de quatuor. Le dernier joueur à encore avoir ses cartes en main prend la manche. Le perdant prend une carte grise et la pose devant lui, face visible.

**6.** Un nouveau tour commence. Toutes les cartes sont mélangées et redistribuées.

### Astuce :

Tu n'es pas obligé de poser ton quatuor tout de suite. Attends un moment où tu peux poser tes cartes devant toi sans être repéré.

# OIL DE LYNX

Un jeu pour collectionneurs attentifs

Nombre

de joueurs : 3-6

Durée : 20 min

Âge : 6+

Contenu : 28 cartes

+ 5 cartes grises-ennemies

Mets de côté les 5 cartes grises; elles servent de points de pénalité. Prends 4 cartes de chaque couleur dans le jeu. Mélange ces 28 cartes et distribue les entre les joueurs. Certains joueurs peuvent avoir plus de cartes que d'autres.

## PRÉPARATION

1. Chaque joueur choisit lui-même le ou les couleurs qu'il veut collecter, en fonction de celles qu'il possède en plus grand nombre dans sa main.

## DÉROULEMENT

2. Chaque joueur choisit une carte dont il veut se défausser et la place devant lui face cachée (la main orange du musée vers le haut). Ensuite tous les joueurs passent leur carte face cachée, en même temps, à leur voisin de gauche.
3. Ajoute la nouvelle carte à ton jeu en main et répète l'étape 2. Continue ainsi jusqu'à ce que quelqu'un ait réuni 4 cartes de la même couleur : un **quatuor**.





C'est le plus rapide !

Le joueur possédant toutes les cartes remporte la partie.

## FIN DU JEU

- Si un joueur fait une erreur, il perd toutes ses cartes jouées et celles-ci sont placées sous la théière.
- les erreurs possibles :  
Taper au mauvais moment, ou sur la mauvaise carte, ou sur une carte grise, ou sur la mauvaise couleur.

## ! ATTENTION !

4. Lorsqu' il y a deux cartes avec un cadre de la même couleur sur la table, les deux joueurs concourent à taper sur la carte « théière » le plus rapidement possible. Le joueur qui a tapé en premier récupère les cartes jouées par son adversaire et ses propres cartes jouées et les mets sous sa pile de cartes face cachée.

- Carte objet avec cadre de couleur **rouge** :

Si deux cartes rouges sont retournées sur la table, les joueurs tapent le plus rapidement possible la carte rouge de l'autre et non sur la théière ! Celui qui est le plus rapide obtient la pile qui se trouve sous la théière.

- Carte ennemi avec cadre de couleur grise : Si deux cartes grises ou plus sont retournées sur la table, les joueurs ne peuvent pas taper.

# CHAUD DEVANT !

Un jeu farfelu pour les joueurs rapides

Nombre de joueurs : 2-6  
Âge : 6+

Durée : 20 min

Contenu : 56 cartes

## PRÉPARATION

Prends la carte « thière » (avec un cadre rouge) et place la au centre de la table. Les cartes restantes sont distribuées entre les joueurs. Place ton jeu, face cachée, devant toi. (donc la main orange du musée vers le haut) Certains joueurs peuvent avoir plus de cartes que d'autres.



1. Comme la thière fumante, la personne qui a les mains les plus chaudes commence le jeu.

2. Tous les joueurs placent leurs deux mains à plat sur la table, à égale distance de la thière.

3. Chaque joueur retourne à tour de rôle une carte. Tourne la carte face visible vers les autres joueurs pour que tout le monde la voie en même temps et dépose-la devant ton paquet.

# LES JEUX DE CARTES

**3** Il était

**une fois ...**

Avec toutes les images du jeu, tu peux raconter une histoire passionnante. Laisse libre cours à ton imagination et crée les récits les plus inspirants.

**4** Raconte-moi  
**ton histoire**

Les cartes te permettent d'ouvrir des conversations pour apprendre à mieux te connaître et découvrir différentes facettes de ta personnalité, ainsi que celles des autres joueurs.

**1** Chaud devant !

"Chaud devant" est un jeu dérivant pour toute la famille ! Dans ce jeu, vos réflexes sont mis à l'épreuve. Il faut taper la théière chaude le plus rapidement possible lorsque les couleurs correspondent !

**2** Oeil de lynx

Dans ce jeu, il faut constamment rester attentif et surveiller de près les autres joueurs. Rassemble quatre cartes de la même couleur et garde l'œil ouvert pour que personne ne te devance.

**DÉCOUVRIR !**

Le Musée des Enfants  
Het Kindermuseum

The

card  
game  
FR



© Le Musée des Enfants asbl - Het Kindermuseum vzw