



Cher (jeune) spectateur,

Même si nous sommes à la maison, gardons l'esprit vif ! Pour ce jeu, il te faudra un sens de l'observation affûté et des réflexes du tonnerre. Appelle ta famille pour une partie où rigolades et énergie sont garantis. Agrémente ce jeu de la musique du *Barbier de Séville* de Rossini (*Al factotum della citta*) pour élever encore un peu le niveau de stress de tes adversaires... A vos marques, prêt, partez !

Avant de jouer, il te faut fabriquer ton **dobble opéra**. Pour ce faire tu as besoin de matériel :

- ♫ 4 feuilles blanches épaisses/cartonnées
- ♫ 1 paire de ciseaux
- ♫ 1 tube de colle et un carton rigide si tu n'as pas de feuilles épaisses
- ♫ Si tu as une plastifieuse, c'est le top pour que ton jeu résiste aux nombreuses parties !

Imprime les 21 cartes sur 4 feuilles cartonnées. Si tu n'en as pas, prends des feuilles traditionnelles que tu colleras par la suite sur un carton fin (une vieille boîte de céréales par exemple). **Découpe** les cartes et c'est prêt. Rien de plus simple !

Sur chacune des cartes, tu reconnaitras toute une série d'**objets provenant de l'opéra** : un éventail, une paire de jumelles, des coupes de champagne... Repère aussi les instruments de musique : la clarinette, la harpe, la flûte traversière, la trompette et le violon. Sais-tu ce qu'est une clé de sol ? Il y a également des accessoires qui pourraient se trouver sur scène comme la rose et la bougie. As-tu vu les éléments de costumes qui s'y cache ? Trouve la perruque, le rouge à lèvres, les chaussures, le chapeau et le loup (c'est un demi masque en quelque sorte). Enfin, il y a plusieurs outils qui servent à réaliser un opéra : le pinceau, la scie, le fil à coudre et le projecteur. Et évidemment, tu reconnaitras le célèbre fantôme de l'opéra...

Le but du jeu : il faut trouver l'image **identique** entre 2 cartes et la **nommer** à haute voix. N'importe quelle paire de cartes à toujours un, et un seul, dessin en commun. Place une carte au centre de la table face visible et distribue les autres cartes une par une à chaque joueur. Au top départ, les joueurs tentent de se débarrasser le plus rapidement possible de leurs cartes, en les empilant sur le tas central. Pour se débarrasser d'une carte, il faut nommer le dessin commun entre la carte de son propre tas et la carte centrale. Le joueur qui n'a plus de carte a gagné ! Pour varier les parties, il est possible d'inverser les règles du jeu : les joueurs ne reçoivent qu'une seule carte et toutes les autres constituent la pioche. Lorsqu'un joueur a nommé l'objet en commun entre sa carte et celle de la pioche, il prend la carte centrale et la pose sur son tas. Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, la partie est terminée et celui qui possède le plus de carte dans son tas a gagné !

Bon amusement à tous !

Valérie Urbain
Audrey Dor
Projets éducatifs et cohésion sociale
Opéra Royal Wallonie-Liège







