

➤ **Séance 8 : Fabriquer un *Jeu des 7 Familles* associé à un *quizz* à partir de 7 BD pour animer l'exposition des travaux d'élèves qui aura lieu au lycée Funay-Hélène Boucher**

Le but consiste à ce que chacun des joueurs réunissent le plus possible de cartes.

Chaque famille prend pour thème une BD et comprend 7 cartes :

- Une carte HÉROS/HÉROÏNE (personnage principal ou protagoniste)
- Une carte OBJECTIF (but ou quête du personnage principal)
- Une carte ALLIÉ(E) (celui ou celle qui va aider le personnage principal)
- Une carte OPPOSANT(E) (celui ou celle qui va mettre des obstacles sur le chemin du personnage principal)
- Une carte LIEU (voir fiche LIEUX)
- Une carte ÉPOQUE (voir fiche ÉPOQUES)
- Une carte STYLE GRAPHIQUE (voir fiche STYLES GRAPHIQUES)

**1) Exemple avec les cartes de la Famille VIVA PATAMÂCH**

Sur le verso, on aura la 1<sup>ère</sup> de couverture de l'album.

Sur le recto, on peut lire la catégorie de la carte (lieu, époque, héros,...), suivie de la question à laquelle les joueurs devront répondre s'ils veulent gagner la carte.

Trois réponses sont proposées : a, b, c. Une (ou deux exceptionnellement) peuvent être justes. Pour cet album, on vous a déjà donné les bonnes réponses.

- a) A vous de compléter, mais par des fausses : l'une doit ressembler à la vraie pour induire en erreur le joueur, et l'autre doit plutôt faire sourire le joueur, parce qu'elle est humoristique ou absurde. La lettre de la bonne réponse sera notée en bas.
- b) A vous de feuilleter la BD pour trouver la case qui illustrera le mieux la carte : donner son numéro de page et son numéro de case (de gauche à droite et de haut en bas).

Exemple : On complète ensemble la carte HÉROS de la famille PATAMÂCH.

Puis chaque groupe de 4 complètera deux cartes :

- groupe 1 : carte OBJECTIF et carte STYLE GRAPHIQUE (voir fiche)
- groupe 2 : carte ALLIÉ et carte LIEU (voir fiche)
- groupe 3 : Carte OPPOSANT et carte ÉPOQUE (voir fiche)

Un rapporteur de chaque groupe passe au tableau pour la mise en commun.

- 2) **Les cartes des autres familles** : Chaque groupe d'élèves va réaliser les cartes d'une famille : Famille YOUNG, Famille ASSASSINATION CLASSROOM, Famille ÂMES PERDUES, Famille LE MONDE D'AÏCHA (- **HAMEDDA p.39**), Famille UN MARRON, et Famille LA MELODIE DE JENNY. La pertinence des réponses sera évaluée.

## FICHE D'AIDE POUR COMPLÉTER LES CARTES du JEU des 7 FAMILLES

### CARTES STYLE GRAPHIQUE

Pour vous aider, car ce n'est pas facile de caractériser la façon de dessiner des auteurs d'une BD, vous choisirez le style graphique qui convient dans la liste suivante :

- En aquarelle, le dessin joue sur les alternances de teintes sombres et de tons lumineux.
- L'album mêle des dessins et des photos en noir et blanc.
- Un trait sombre au crayon gras et à l'encre de Chine.
- Un trait expressif et dynamique qui respecte les codes du *shonen manga* (manga pour adolescents).
- Une mise en couleurs qui met en valeur la couleur rose.
- Un trait noir et blanc réaliste et sobre.
- Des couleurs chaudes et vives mettent en valeur la nature luxuriante

---

### CARTES ÉPOQUE

La période peut être déterminée, précisée ou au contraire indéterminée. Elle peut appartenir à l'Histoire, faire référence au 19<sup>ème</sup> siècle, au 20<sup>ème</sup> siècle ou à la Seconde Guerre Mondiale, comme avoir été complètement imaginée, que ce soit dans un passé ou un futur imaginaire.

---

### CARTES LIEU

De la même façon, les lieux peuvent sortir tout droit de l'imagination des auteurs, sans référence au monde réel, ou bien évoquer, des pays, des régions ou des villes qui existent ou ont existé.

Vous sélectionnez donc le terme qui convient dans les questions sur les cartes LIEU : Pays, ville ou région en rayant ce qui ne convient pas pour la BD.