

# Mourlevat's stories

Un jeu de cartes inspiré des œuvres de Jean-Claude Mourlevat

Bruce DEMAUGÉ-BOST  
École Federico García Lorca  
Classe de cycle 3  
1 rue Robert Desnos  
69120 Vaulx-en-Velin

« Je suis amoureuse de cette Terre sur laquelle j'ai mes pieds. Je l'aime avec tous ses défauts, toutes ses tares. Je l'aime à cause de ça. J'aime le trop froid et le trop chaud, la pluie, la boue, les embouteillages, les examens ratés, les cartes postales moches, les mensonges, les larmes, les blessures et la mort. J'aime ce qui manque et ce qui dépasse, j'aime le trop et le pas assez, je veux me brûler aux orties et aux casseroles, ça ne me dérange pas, je veux bien égarer mes clés, avoir mal à la tête, être trompée (pas par Bran), être bousculée. Mais je prends aussi les bonnes choses. Je veux être caressée, je veux manger des banana split, je veux écouter de la bonne musique, recevoir des lettres, voir naître des bébés, faire la sieste, aller à Venise... Je veux faire entrer l'air dans mes poumons... Je veux respirer. »

Jean-Claude Mourlevat  
*Terrienne*, p.365



Ce fut une “année Mourlevat”. Le hasard a fait que l’auteur, que je venais de découvrir et dont j’avais dévoré l’œuvre pendant l’été, a participé aux *Assises Internationales du Roman 2012* et, à ce titre, a été amené à intervenir dans une classe de mon école. Nous en avons donc profité pour le rencontrer nous aussi, après avoir tourné un faux journal télévisé présentant des informations inspirées de ses ouvrages. Nous avons également pris de temps de dévorer, tout au long de l’année, une bonne partie de ses œuvres (21 sur 25, en lecture offerte et avec l’appui du vidéoprojecteur), y compris *Le combat d’hiver* (à lire en priorité si vous ne connaissez pas cet auteur...)

Histoire de finir en beauté, nous avons réalisé un jeu de 52 cartes, illustrées par les élèves et ayant chacune trait à un des ouvrages en question. Imprimé sur bristol et plastifié, ce jeu constitue une trace écrite durable du plus bel effet... Il est accompagné de 7 règles de jeux différentes (j’ai une faiblesse pour le *Conteur Flash*, inspiré de l’excellent jeu *Story*, malheureusement non édité en français).

Pensez à imprimer les pages 2 à 6 du présent fichier (en veillant à ne pas les redimensionner au moment de l’impression – la mention de bas de page ne doit pas apparaître) puis, à leur verso, la page 7 cinq fois. L’épaisseur de la boîte sera à apprécier vous-même, lors du montage, en fonction des grammages du papier et des pochettes de plastification choisies. Pour le montage, le ruban adhésif convient très bien.

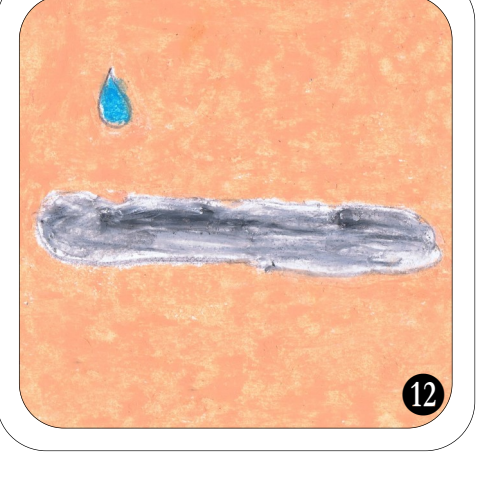
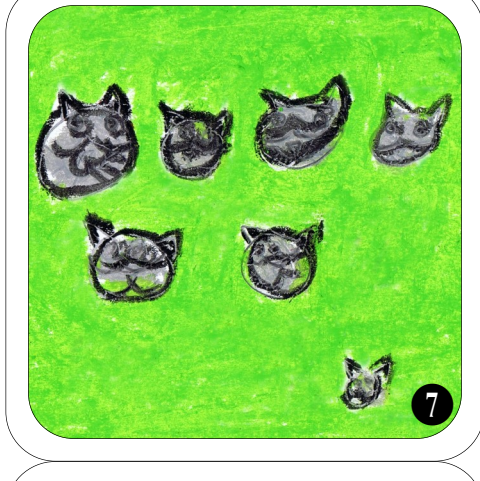
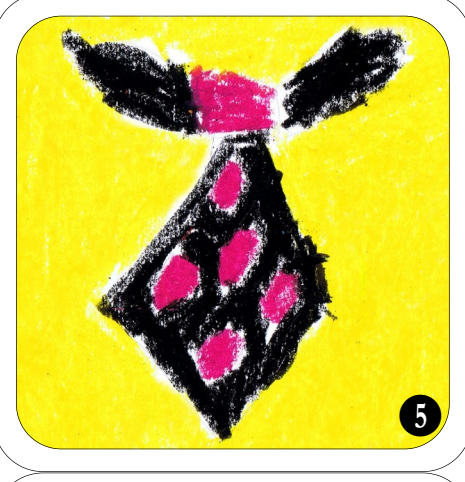
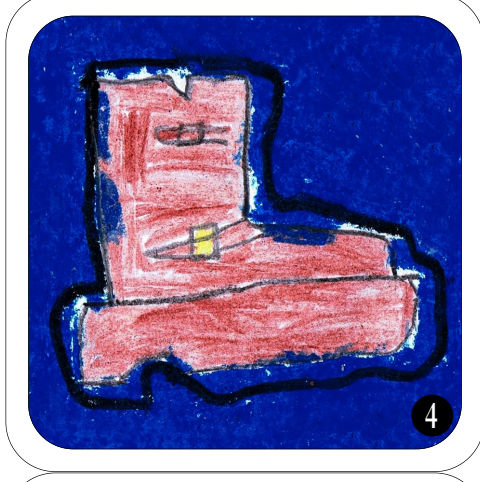
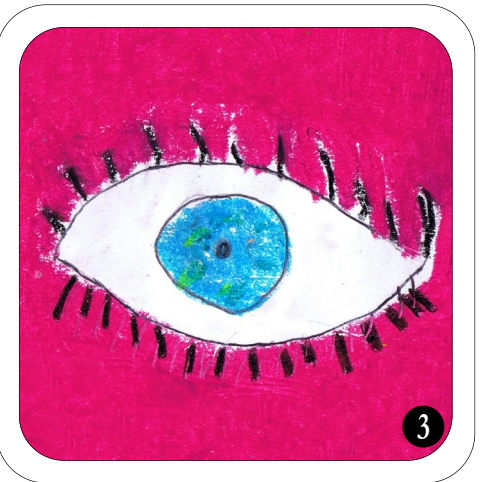
En attendant avec impatience le prochain recueil de nouvelles promis...

Lundi 28 mai 2012

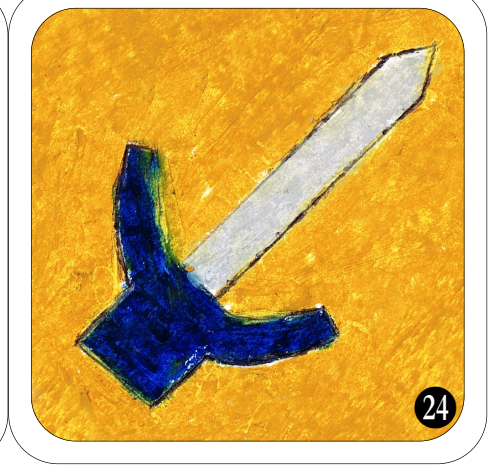
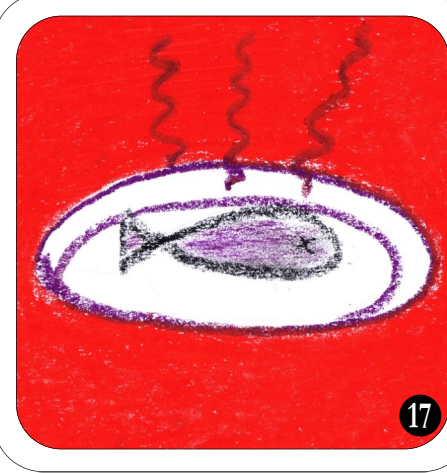
Nous avons pu remettre ce jour à l’écrivain un exemplaire de ce jeu...

Mardi 29 mai 2012

# Recto des cartes ①



# Recto des cartes ②



## Recto des cartes ③



Kolos  
et les quatre  
voleurs

26

Le chagrin  
du roi mort

27

Regarde  
bien...

28

L'homme  
qui levait  
les pierres

29

La troisième  
vengeance de  
Robert Poutifard

30

La ballade de  
Cornebique

31

Sous le  
grand banian

32

Terrienne

33

Le combat  
d'hiver

34

*Bonnes  
vacances !*  
(Ouessant 59)

35

Le voyage  
de Zoé

36

## Recto des cartes ④

A  
comme  
voleur

37

L'enfant  
Océan

38

La rivière  
à l'envers :  
Tomek

39

Je voudrais  
rentrer à la  
maison

40

*Tenue  
correcte*  
(De l'eau, de-ci de-là)

41

La rivière  
à l'envers :  
Hannah

42

Le petit  
royaume

43

Histoire  
de l'enfant  
et de l'œuf

44

La prodigieuse  
aventure  
de Tillmann  
Ostergrimm

45

La balafre

46

Le jeune loup  
qui n'avait pas  
de nom

47

Les billes  
du diable

48

# Recto des cartes ⑤

L'homme  
qui ne  
possédait rien

49

L'homme  
à l'oreille  
coupée

50

51

## Quelques règles...

### Mistigri

Mélanger les cartes et en retirer une à la vue de tous (ou au hasard, sans la montrer). Distribuer toutes les cartes aux joueurs, qui essaient de réaliser autant de paires titre/illustration que possible et les posent devant eux.

Ensuite, à tour de rôle, en sens horaire, chacun pioche une carte au hasard parmi celles du joueur qui est à sa droite et réalise, si possible, une paire qu'il pose devant lui. Chaque joueur qui n'a plus de cartes a gagné. Le dernier à se retrouver avec la carte "unique" est le perdant.

①

### Lecteur fidèle

Associer chaque illustration au titre correspondant. Le but est d'améliorer progressivement son score. On vérifiera l'exactitude des réponses à l'aide des cartes "Solutions" ⑥ et ⑦.

### Chronologiste

Classer les ouvrages de Jean-Claude Mourlevat dans l'ordre de leur publication. Le but est d'améliorer progressivement son score. On vérifiera l'exactitude des réponses à l'aide des cartes "Solutions" ⑥ et ⑦.

②

52

### Le menteur

Distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur. Le premier pose une carte face cachée au centre de la table et annonce un écart de son choix : "Entre 1 et 10", "Entre 11 et 20", "Entre 21 et 30", "Entre 31 et 40"...

Ensuite, à tour de rôle, en sens horaire, chaque joueur pose face cachée une carte de son choix sur la pile, en répétant l'écart annoncé : "Entre 31 et 40 !"...

À tout moment, un participant peut annoncer "Menteur !". On vérifie alors le numéro de la dernière carte jouée. Si elle ne

③

correspond pas à l'écart, celui qui l'a jouée doit ramasser l'ensemble des cartes déjà posées. Si elle correspond à l'écart annoncé, c'est à l'accusateur de le faire. Celui qui ramasse le paquet décide de l'écart suivant. Le vainqueur est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes.

### Le conteur des images

Distribuer 5 cartes illustrées à chaque joueur. Le but est de placer toutes ses cartes sur la table au fur et à mesure que l'on raconte une histoire aussi cohérente et intéressante que possible. La meilleure histoire est choisie par vote (personne ne peut voter pour la sienne).

④

### Le conteur des titres

Distribuer 4 cartes de titres aux joueurs. Il faut, en racontant une histoire à plusieurs voix, être le premier à avoir placé tous ses titres sur la table. On change de conteur à chaque carte posée. On peut passer son tour pour rejeter une carte, en piocher deux et en choisir une parmi ces deux.

### Le conteur "flash"

Étaler 6 cartes illustrées au centre de la table et se mettre d'accord sur leur nom. Un conteur commence une histoire ; dès qu'il intègre à son récit le nom d'une des cartes, le premier à poser sa main dessus la remporte, la remplace et prend la suite du conte. Le premier à avoir gagné 6 cartes remporte la partie. Chaque erreur coûte 1 carte.

⑤

## Solutions

1997	37 10	Le sac à main de Florence
1997	44 15	La poule
1998	47 19	Le sac aux prénoms
1998	26 4	Une botte géante
1998	46 21	Le fouet qui défigure Olivier
1999	36 22	Le train
1999	38 7	Les sept petits chats
2000	48 20	Une bille du diable
2000	43 12	La goutte d'eau creuse la pierre.
2000	39 1	"Une image... de kangourou ?"
2001	28 3	Regarde donc !
2002	49 2	Le chameau qui parle

⑥

2002	42 11	La bague à couvercle d'Hannah
2002	40 17	Intoxication alimentaire
2003	31 14	Le banjo
2003	50 6	L'oreille coupée
2004	30 13	Un billet de spectacle d'Audrey
2004	29 8	La lourde pierre
2004	35 16	Le château de sable
2005	41 5	La fameuse cravate
2005	42 23	Le grand banian
2006	44 24	Le glaive de Milos
2007	45 25	Le chapiteau du cirque <i>Globus</i>
2009	47 18	Un traîneau qui permet de fuir
2011	33 9	Une des deux planètes

⑦

## Auteurs

Ont participé à la création de ce jeu : Housni, Hassanati, Nassim, Lainya, Farès, Yasmine, Nadir, Salma, Walia, Samir, Jenny, Jenifer, Mehdi, Shyrine, Aziz, David, Nour, Matéo, Abderrahmane, Idris, Anis, Jérémie, Jocelyn, Élodie et Nessrine.

Classe de Bruce Demaugé-Bost  
École Federico Garcia Lorca  
1 rue Robert Desnos  
69120 Vaulx-en-Velin  
mai 2012

⑧

# Verso des cartes

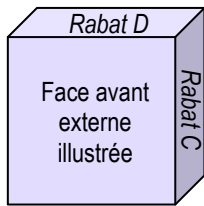






# Boîtier (face interne - verso)

En fonction du papier et d'une éventuelle plastification des cartes, l'épaisseur du jeu peut varier. Pour cette raison, les plis correspondant à la profondeur du paquet ne sont pas indiqués.



← Rabat D, à ne pas coller, mais à glisser dans le paquet pour le fermer (éventuellement, après pliage, l'écourter et le couper en léger biseau).

Rabat B à écourter au besoin et coller sous le rabat C. ↓

↑ Rabat A à écourter au besoin et coller sous le rabat C.

← Rabat C, partie arrière, à replier à l'intérieur, sur les rabats A et B.